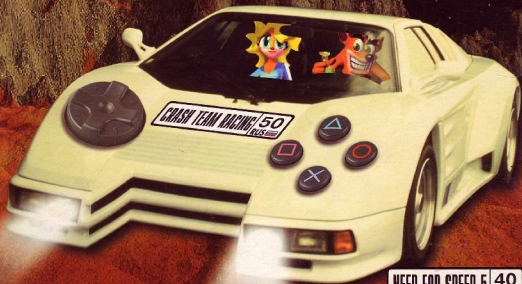
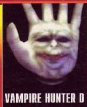


49

# D ВЕЛИКИЙ ДРАКОН



- Castlevania: Symphony of the Night
- Marvel vs Capcom
- Front Mission 3
- Phantasy Star II
- King Colossus
- Art Alive
- Shining Force II
- Jurassic Park 2
- Little Nemo The Dream Master



- NEED FOR SPEED 5 40 RUS
- GRAN TURISMO 2 41 RUS
- CARMAGEDDON 37 RUS
- Moto Racer 2 23 RUS
- Uniracers 70 RUS

# САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ

по результатам читательских хит-парадов, опубликованных  
в номерах 42-48 журнала «Великий Дракон»

Всего хит-парадов — 41 («8 бит» — 6 хит-парадов, 1243 письма;  
Mega Drive — 6 хит-парадов, 4946 писем; Super Nintendo — 6 хит-парадов,  
814 писем; Sony PlayStation — 6 хит-парадов, 6855 писем, Game Boy —  
5 хит-парадов, 1050 писем, «Герои» игр — 6 хит-парадов, 6223 письма,  
«Музыка» — 6 хит-парадов, 2473 письма).

После названия указано количество баллов, набранное  
игрой. Баллы считались по следующей системе: за  
первое место в хит-параде — 10 баллов, за второе — 9,  
за третье — 8, ..., за десятое — 1 балл. В скобках —  
число упоминаний игры (персонажа, мелодии) в хит-параде.

## 8 БИТ

1. Kick Master (30) (4)
2. TMNT 3 (22) (3)
3. The Jungle Book (21) (41)
4. Duck Tales 2 (19) (2)
5. Bucky O'Hare (17) (3)
6. TMNT TF (17) (3)
7. Aladdin (15) (2)
8. Dunk Heroes (15) (2)
9. Zen Intergalactic Ninja (15) (2)
10. Jurassic Park (13) (2)
11. Mortal Kombat 2 (12) (2)
12. Mortal Kombat 3 (9) (3)
13. Power Blade (9) (1)
14. Earth Worm Jim 2 (8) (2)
15. G.I. Joe (7) (2)
16. Eliminator Boat Duel (6) (1)
17. Final Fight (6) (1)
18. Castlevania 2 (5) (1)
19. Godzilla (5) (1)
20. Gun Dec (5) (1)
21. The Little Ninja Bros (5) (1)
22. Chip & Dale 2 (4) (1)
23. Marble (4) (1)
24. TMNT 2 (3) (1)
25. Addams Family (2) (1)
26. Friday the 13th (2) (1)
27. Mission Impossible (2) (1)
28. Soccer Fight 2 (2) (1)
29. Darkwing Duck (1) (1)
30. James Bond Jr (1) (1)
31. Street Fighter 6 (1) (1)
32. Three Eyes Story (1) (1)

## Game Boy

1. The Legend of Zelda (37) (4)
2. Killer Instinct (35) (4)
3. Dragon Heart (32) (5)
4. Obelix (25) (3)
5. Mortal Kombat 3 (20) (4)
6. Super Mario Land (12) (3)
7. Chessmaster (12) (2)
8. Protobacter 2 (12) (2)
9. Prince of Persia (11) (2)
10. Wario Land (10) (2)
11. Worms (8) (2)
12. King of Fighters 95 (8) (1)
13. FIFA 97 (7) (2)
14. Donkey Kong 2 (7) (1)
15. Super Mario Land II (5) (1)
16. The Lion King (5) (1)
17. World Cup 98 (4) (2)
18. Power Rangers (4) (1)
19. Smurfs (4) (1)
20. Wario Land 2 (4) (1)
21. Kid Ikarus (3) (1)
22. Mortal Kombat 2 (3) (1)
23. Donkey Kong (2) (1)
24. Judge Dredd (2) (1)
25. Star Wars (2) (1)
26. Karateka (1) (1)

## SEGA MEGA DRIVE

1. Dune 2 (60) (6)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 (52) (6)
3. Mortal Kombat 3 (33) (6)
4. Beyond Oasis (26) (5)
5. Zero Tolerance (21) (4)
6. Theme Park (16) (3)
7. Mortal Kombat 2 (15) (2)
8. Sonic 3D Blast (13) (2)
9. Road Rash 3 (11) (2)
10. Earthworm Jim (10) (2)
11. The Lost World (9) (2)
12. Shining Force 2 (9) (1)
13. Land Stalker (8) (2)
14. Contra Hard Corps (8) (1)
15. Монополия (7) (1)
16. Phantasy Star 4 (6) (3)
17. FIFA '97 (5) (2)
18. Rock'n'Roll Racing (5) (2)
19. Worms (5) (1)
20. Beavis and Butt-head (4) (1)
21. Comix Zone (4) (1)
22. Wrestlemania AG (4) (1)
23. Sonic & Knuckles (2) (1)
24. Bare Knuckle III (1) (1)
25. Stargate (1) (1)

## SUPER NINTENDO

1. Donkey Kong Country 2 (57) (6)
2. Killer Instinct (54) (6)
3. Donkey Kong Country (49) (6)
4. Doom (47) (6)
5. Super Metroid (23) (4)
6. Mortal Kombat 3 (22) (5)
7. Donkey Kong Country 3 (19) (4)
8. Mortal Kombat 2 (9) (4)
9. Chrono Trigger (8) (1)
10. The Legend of Zelda (7) (2)
11. Super Mario World (7) (1)
12. Super Mario Kart (6) (2)
13. The Lion King (6) (1)
14. Yoshi's Island (5) (2)
15. Biker Mice from Mars (4) (1)
16. Final Fight 3 (4) (1)
17. Super Return of Jedi (3) (2)
18. Batman Returns (2) (1)
19. Prince of Persia (2) (1)
20. Toy Story (2) (1)
21. Aladdin (1) (1)
22. Jungle Strike (1) (1)
23. Star Fox (1) (1)

## SONY PLAYSTATION

1. Final Fantasy VII (55) (6)
2. Tekken 3 (53) (6)
3. Metal Gear Solid (26) (5)
3. Mortal Kombat 4 (26) (5)
3. Resident Evil 2 (26) (5)

6. Final Fantasy VIII (24) (3)
7. Command & Conquer (19) (3)
8. Soul Edge (13) (3)
9. Resident Evil 3 (13) (2)
10. Vigilante 8 (11) (3)
11. Quake II (9) (2)
12. Tron: Evolution 2 (9) (1)
13. The Need for Speed 3 (7) (2)
13. The Need for Speed 4 (7) (2)
15. Mortal Kombat Trilogy (7) (1)
16. Command & Conquer: Red Alert 5 (1)
17. Warcraft 2: The Dark Saga (3) (1)
18. Ace Combat 2 (2) (1)
18. Tomb Raider 3 (2) (1)
20. Driver (1) (1)
20. Parasite Eve (1) (1)
20. Rogue Trip (1) (1)
20. Street Fighter Alpha 3 (1) (1)

## ГЕРОИ ИГР

1. Sub-Zero (всё Mortal Kombat) (59) (6)
2. Leon (Resident Evil 2, PSX) (38) (6)
3. Cloud (Final Fantasy VII, PSX) (29) (6)
4. Hwoarang (Tekken 3, PSX) (28) (5)
5. Johnny Cage (Mortal Kombat 1-2, MD) (26) (3)
6. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (21) (5)
7. Jim (всё Earthworm Jim) (17) (2)
7. Rayden (всё Mortal Kombat) (17) (2)
9. Sonic (всё «Соники») (14) (2)
10. Squall Leonhart (Final Fantasy VIII, PSX) (13) (2)
11. Lara Croft (Tomb Raider 3, PSX) (9) (3)
12. Eddy (Tekken 3, PSX) (8) (3)
13. Sailormoon (Sailormoon, PSX) (6) (2)
14. Scorpion (всё Mortal Kombat) (6) (2)
15. Abe (Oddworld: Abe's Odyssey, PSX) (6) (1)
16. Noob Saibot (Ultimate Mortal Kombat 3, MD) (5) (1)
17. Reiko (Mortal Kombat 4, PSX) (4) (1)
18. Sephiroth (Final Fantasy VII, PSX) (3) (1)
19. Paul Phoenix (Tekken 3, PSX) (2) (1)
19. Spiderman (Marvel Super Heroes, PSX) (2) (1)
19. Tifa (Final Fantasy VII, PSX) (2) (1)
22. Ayaka (Parasite Eve, PSX) (1) (1)
22. Donkey Kong (Donkey Kong Country, SNES) (1) (1)

## МУЗЫКА В ИГРАХ

1. Earthworm Jim (MD) на continue (48) (6)
2. Sonic 3D (MD) ледяной этап (42) (5)
3. Final Fantasy VII (PSX) последняя битва с Седфироном (39) (5)
4. Soul Edge (PSX) начальный ролик (34) (5)
5. Road Rash 3 (MD) трасса Italy (22) (6)
6. Wild Arms (PSX) заставка (17) (3)
7. Tekken 3 (PSX) на заставке (12) (2)
8. Final Fantasy VIII (PSX) начальная (10) (2)
9. FIFA'99 (PSX) заставка (9) (2)
10. Mortal Kombat 4 (PSX) заставка (8) (1)
10. Rogue Trip (PSX) 1-й уровень (8) (1)
10. Tekken 3 (PSX) декорация Eddy (8) (1)
10. Crash Bandicoot 3 (PSX) начальная заставка (7) (1)
13. Lunar (PSX) песня Луны на корабле Hispaniola (7) (1)
15. Cannon Fodder (MD) начальная (6) (1)
16. Final Fantasy VII (PSX) начальный ролик (5) (1)
16. Ridge Racer Type 4 (PSX) заставка (5) (1)
16. Tekken 3 (PSX) декорация Ling Xiaoyu (5) (1)
19. PaRappa the Rapper (PSX) вся игра (4) (2)
20. Doom (SNES) вся игра (4) (2)
20. Hercules AG (PSX) заставка (4) (2)
22. Resident Evil 3 (PSX) титры (3) (1)
22. Tekken 2 (PSX) начальная заставка (3) (1)
24. Parasite Eve (PSX) вся игра (2) (1)
24. Twisted Metal 2 (PSX) Лос-Анджелес (2) (1)
24. Vigilante 8 (PSX) 6-ой трек (2) (1)
24. WWF Royal Rumble (MD) Undertaker (2) (1)
28. Ace Combat 2 (PSX) начальная (1) (1)
28. Battletoads (8 bit) заставка (1) (1)
28. Cool Spot (MD) на бонусе (1) (1)
28. Killer Instinct (SNES) начальная (1) (1)



# ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!

**ГЛАВНЫЙ КОНКУРС ЖУРНАЛА «ВЕЛИКИЙ ДРАКОН» ПРОДОЛЖАЕТСЯ И НАЧИНАЕТСЯ ЕГО ДЕВЯТЫЙ ЭТАП. РЕДАКЦИЯ ПОДДРЖАЕТ ПОВЕДЕЛИТЕЛЕ ВЬОСМОГО ЭТАПА (ИХ ИМЕНА ОПУБЛИКОВАНЫ В 48 НОМЕРЕ ЖУРНАЛА), А ЖЕЛАЮЩИМ ВЛИТЬСЯ В ЧИСЛО ПРЕТЕНДИТОВ НА НОВЫЙ КОМПЛЕКТ ПРИЗОВ НАПОМИНАЕТ УСЛОВИЯ НАШЕГО КОНКУРСА.**

## 1. Конкурс проводится в пяти номинациях:

- a) лучшее описание игры;
- б) лучший сюжет игры, придуманный читателем;
- в) лучший комикс;
- г) лучший рисунок;
- д) наибольшее количество секретов.

**2. Участником конкурса автоматически становится любой, приславший в редакцию описание какой-либо игры или секреты к ней, сюжет, комикс, рисунок.**

**ПИСЬМА, ПРИСЛАННЫЕ В РЕДАКЦИЮ, НЕ ОТБЕЖАЮТ — ПО СРОКУ ДАВНОСТИ.**

## 3. Порядок рассмотрения материалов, присланных на конкурс, остается прежним:

- a) материалы рассматриваются в порядке их поступления в редакцию. Ну, правда, как фигуры Террико! Очередь вертится и так, и этак, и примеряется, куда бы ее пристроить, с чем бы ее скомбинировать. И так, пока не напасится «остаток», то есть рубрики «Fun Club», «Фантаст фантазий», «Нет проблем», «Картины галереи», «Комикс» или игровые рубрики среднего номера журнала.
- ВНИМАНИЕ!** Статьи сотрудников нашей редакции, которые бы удачными не были, в конкурсе не рассматриваются. Но если появляется статья сотрудника редакции, сделанная на основе материалов, присланных читателем. Или это работа заключается как конкурсная именно этого читателя. Такой образец, если вы увидели статью, подписанную сотрудником журнала, в которой есть слова типа «статья использована публикой», присланные в редакцию Ивановым, Игнатовым и Рыжым Колесниковым, знайте, что эти материалы уже имеют публикацию, идущую в этот конкурс. Это же относится к читателям, упомянутым в рубрике «СПАСИБО».
- б) так же, как в Топике, фигурки не упоминаются в очередном журнале (статистика), не терпится, а ставится в очередь к следующему. Правда, не все. Из середины могут быть исключены описания текстов, которые уже были ранее опубликованы (потому, перед тем как сделать описание, проверьте наличие описания игры по рубрике «Non-Stop», а еще лучше посмотрите само описание или секреты в ранее вышедшем номере журнала). Чтобы повторное описание игры попало в номер, оно должно быть существенно дополнено ранее опубликованное, только бы немного лучше него. Но еще раз подчеркнем, что из конкурса не отбирается ни одно письмо, только потому, что оно было отправлено давно.

## 4. Советы участникам конкурса:

- a) старайтесь выбирать игры, описания которых еще не публиковались. Это касается и присланных секретов. Учтите, что если какой-то вариант уже был опубликован в каком-нибудь выпуске журнала, повторно мы его не печатаем. Поэтому смотрите ранее вышедшие номера и попробуйте свои материалы;
- б) точно указывайте название игры, которое приводится в ее заставке (а не только то, что на наклейке картриджа). Особенно это касается «японских» картриджей;
- в) подписывая игру поведомлением, не забывайте указать разборчиво свою подлинную фамилию и точный домашний адрес;
- г) напишите и пишите название игры, парол, адрес, фамилию разборчивым почерком;
- д) если у вас есть возможность, присылайте тексты на дискете. А уж если вы можете сопроводить свое описание картинками с игры, записанными на дискете или видеокассете, то считайте, что уже заслужили от редакции огромный СПАСИБО! Ведь эти материалы здорово сократят производственную обработку вашего описания, а значит, и срок публикации;
- е) не ждите от нас ответа «на письмо» — как там мое письмо, и какое место я сейчас занимаю? Вы, отвечая персонально каждому выше наших сил и возможностей.

## 5. Победители, призы, награждение:

- a) победители определяются по качеству и совокупности опубликованных, подчеркиваем, опубликованных работ;
- б) победителем в номинации «наибольшее количество секретов» становится автор наибольшего числа публикаций в рубрике «Нет проблем», но не в ее разделе «Хочешь — верь, хочешь — проверь». Так что претендовать на этот приз — особо внимательно относитесь к точности и качеству прислываемых материалов!

**НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ.** Поскольку в каждой рубрике «Нет проблем» мы публикуем более 100 (!) секретов, к моменту выхода номера в типографию мы не имеем технической возможности проверить их все, и неопровержимой правдой в разделе «Хочешь — верь, хочешь — проверь». Однако, проверю мы все же сможем, и многие секреты из этого раздела впоследствии в базе данных редактора получат пометку «Проверено, или нет?» Такой секрет также засчитывается участнику конкурса при подавании итогов.

а) призы победителям устанавливаются не только редакция журнала, но и фирмы — производители и поставщики приставок и игр. Количество этих призов, и какие сюрпризы ждут победителя очередного этапа конкурса, до последнего момента остается загадкой и для редакции. Но призы, пока что, были неплохие. Надеемся, что и дальше будут не хуже.

**Мы ОБЩЕВАЕМ ВСЕМ ФИРМАМ, КОТОРЫЕ ПРЕДОСТАВЛЯЮТ ПРИЗЫ ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА, ЧТО НАЗВАНИЯ ЭТИХ ФИРМ БУДУТ НАПЕЧАТАНЫ САМИМ КРУПНЫМ ШРИФТОМ И НАВСЕГДА ОСТАНУТСЯ В СЕРДЦАХ ВСЕХ ГЕЙМЕРОВ!**

## ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА!

РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ ФИРМЫ КАМОТО И NEW GAME ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ПРИЗЫ.

## ВСЕГО 163 ИГРЫ!

Arcaid	Street Fighter 2D	72
Game Demos	Saikouin	70
Mark of the Wolves	Station Fighter	70
The King of Fighters	Tomb Raider 2	70
Queen Moon 39	Tomb Raider 4	81
	Vampire Hunter D	40
	WCV Mynks	52
<b>IBM PC</b>		
HotWheels Mega Racers	Mega Drive	60
Warms World Party	Art Alive	60
<b>Dreamcast</b>	Darkwings Bloodlines	95
SamuraiShogun	Demolition	95
Legend of the Blue Master	Devil Ball	95
MO.U.T. 2005	Devil Dragon 3	95
Phantasy Star Online	Ev-Exorcists	95
Quest of the Bakemon	Fighting Masters	95
Sonic Shuffle (Sonic Series)	Global Gladiators	95
Spec Ops Online	Hot Gal Tank	95
Spec Ops: Omega Squad	Danballin	95
Warms World Party	Jans Bond (Dante) The Dark	95
	King Conquest	95
<b>PlayStation 2</b>	NHL 35	95
Amorinal Quest 2	Phantasy Star II	95
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal	Pe-Fighter	95
Castrol Ring	Power Ball	95
Evergrace	Quest Challenge	95
Game: Gutsen Kazuko	RFI (Street Fighter)	95
Kassal	Reveler (Dante) 2	95
Michinori (Dante) 2	Shining Force 2	84
Regrets in Paris	Sonic 3	95
Shin Sangoku Musou	Spatech (Dante) 3	95
Smuggler's Run (Dante)	Spot Goes to Hollywood	95
Star Trek: New Worlds	Street Smart	95
Wipeout Fusion	Sushi Ninjas GP	95
	Terrage: Mega Hero Turbo	95
<b>PlayStation</b>		
Actual Backyard	Ultimate Mortal Kombat 3	69
Amorinal Quest	Wipeout	69
Asuka Dreams	World Trophy Soccer	65
B-Movie	Zoro Adventure	65
Bizarro and Robin		
North Arena (Dante) 3	<b>Super Nintendo</b>	
Blade & Soul: Bara Doku	Beast's Blood Bass	95
Blaze of Glory: Legacy of Flame	Chase	95
Bloody Road 2	91 Combats	95
Buamini Blade	Daily Gate	95
Comaquest	The Master Masters	95
CastleVania IV	Demolition Kong Country	95
Good Boarders 4	Kyle Paly's No Fear Racing	95
Cap'n Bardock 3: Ninja	Plants of Dark Planet	95
Crash Team Racing	Prince of Persia	95
Cruc 2	Spidey Mowing	95
DevilKing Demogore	The Gear 3000	95
Eagle Eye: Hammer Attack	Unicorns (Unleash)	76
Evil Dead		
Final Fantasy VII	95 8 bit	
Final Fantasy VII	12, 30	Aladdin
Final Fantasy 3	22	Aladdin 2
Gen Turfno	26	Arkanoid
Gen Turfno 2	40	Arkanoid 2
Jumping Flash 2	52	Blastar Master
Legacy of Kain: Soul Reaver	55	Demon Seed
Live Wire	90	Dodge Ball
Machine Hunter	95	Garfield II
Madison NFL 2000	95	The Jungle Book
Marvel vs Capcom	95	Justice Rev 2
Max Power Racing	95	The Last Ninja
Medal of Honor	95	The Last Ninja 2
Metall Gear Solid	95	Line News
Miku's Machines V3	95	The Dream Master
MLB 2000	95	The Lost World: Jurassic Park 2
Motor Racer 2	95	Nicky's Mania 7
Nasser 3D	95	Prince of Persia
Nascar Rumble	95	Sajler Sprint
NBA Hangman	95	Top Gun Tournament
Nights Milky Way	95	
The Need for Speed 3	95	
The Need for Speed 4	High	
Slaves	95	
The Need for Speed: Porsche	95	
Unleashed	40	Yury's Strike
NHL 2000	95	Justice Park 2
O.D.T.	95	Marnet
Peak Performance	95	Microscopic Maniacs
Perked Weapon	95	The Progresser
Power Stone	95	Penguin Wars
Rampok St	95	Power Rangers
Rally Cross 2	95	Spartan X
S.C.A.R.S.	95	Wario Land
Sensory Shockers: Western	95	
Rage 2	95	
Shock Wave Assault	95	
Silent Hill	95	Taxi Adventure
Soco Jam	95	
Sonic Car 3	95	Game Gear
Street Fighter EX2 Plus	95	Perfect Sky Adventure

В последнее время сократилось число писем, в которые читатели присылают в редакцию свои ки-параметры. Мы никак не можем понять причину этого, пока окончательно не приедем письма от Сергея Белкина из Краснодаря и Мит. Гаймичева из Москвы. В них Сергей и Мит. просит рассказать: «Как редакция составляет ки-параметры? И только тогда до нас дошло, что наши новые читатели действительно могут не знать, что мы составляем ки-параметры путем «вычисления» ки-параметров, основываясь на редакционных материалах. Поэтому редакция просит ВСЕХ ЧИТАТЕЛЕЙ регулярно присылать свои «доставки» лучших игр.

# СОДЕРЖАНИЕ

№49

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



- 5 Давайте попробуем открыть новую рубрику «Частное мнение»
- 5 Морализмы
- 5 Стихотворения на тему игры "Blood Open: Legacy of Kain" и не только...
- 5 Приколы геймеров
- 6 К вопросу о сброшенных роялях и отрезанных хвостах
- 8 Мир Anime, выпуск 9
- 10 Новости, новинки

49,52 Картинная галерея

57 Кроссворд

98 Ответы на кроссворд № 48

77 Мартин Нильсен (Дания): «Я выбираю пиратские игры»

86 «Новые Бременские»: секретные материалы

98 Наш выбор в Интернете

99 Хит-парады

## Sony PlayStation

12 FINAL FANTASY VIII

Окончание решения.

20 STREET FIGHTER EX2 PLUS

У истинных поклонников файтингов вновь праздники — наблюдается второе массовое вторжение CAPCOM на PlayStation.

23 MOTO RACER 2

Аркадные мотогонки на шоссе и бездорожье.

24 FRONT MISSION 3

Действия игры разворачиваются в 2112-ом году, то есть спустя десять лет со времени событий предыдущей части.

26 MARVEL VS CAPCOM

Встречайте — очередное пополнение популярной капкомовской серии «VS», и, на сегодняшний момент, бесспорно лучший ее представитель — Marvel vs Capcom!

32 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT  
Окончание решения.

37 CARMAGEDDON

Суть игры «бей-круши-ломание» и всё на машинах.

38 CRASH TEAM RACING

Краш и его друзья уселись в карты, чтобы устроить грандиозное гоночное соревнование.

40 РИНГ

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED VS GRAN TURISMO 2

На ринге два супер-профессионала автогонок.

42 VAMPIRE HUNTER D

Давнил разрешает фамильярно называть его Ди (D). Профессия — охотник на вампиров. И это при том, что он сын вампира-дворянина и сам наполовину вампир.

48 EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Неужели придется согласиться с мрачным прогнозом Купера, что полноценных авиасимуляторов на PlayStation никто никогда не увидит?

## 16 бит. MegaDrive

53 PHANTASY STAR II: AT THE END OF THE RESTORATION

Зло покинуло наш мир, друзья. Но оно ещё вернется...

58 KING COLOSSUS

Спасты и разморозить королеву — вот задача, достойная героя.

63 ART ALIVE

Хотите научиться рисовать? Играйте в Art Alive!

Аниме-фильмы  
на VideoCD  
в Москве  
<http://anime.ok.ru>

64 SHINING FORCE II

Мальчику Алексу судьбой уготована роль предводителя сил Света в очередной великой войне против Зла.

## Фонтан фантазий

69 Dizzy 7: The New Adventures

## 16 бит. Супер Nintendo

70 UNIRACERS (UNIRALLY)

Игра являет собой гонки с сумасшедшими скоростями на очень необычных велосипедах — одноколёсных, иначе называемых унициклами.

## 8 БИТ

72 LITTLE NEMO THE DREAM MASTER

Демон Зла и Кошмаров украл семь самых счастливых добрых детских сновидений. И теперь вся надежда только на тебя.

## 8 БИТ — GAME BOY

78 JURASSIC PARK 2

Успех 8-битной «Jurassic Park» не прошел незамеченным для пиратов.

## КОМИКС

81 КОННОР-МАГ.  
Гробница Аравана

## Нет проблем!

87 Секреты 112 игр

94 Забор  
Частные объявления

95 Лавка Дракона  
Специальное предложение!

96 Ваш вопрос — наш ответ

96 Non-stop!  
Играем без перерыва.

# FUN CLUB

## Давайте попробуем открыть новую рубрику «Частное мнение»

Каждое принять участие в этой рубрике ДОЛЖНЫ отвечать на вопрос, заданный редакцией, плюс МОГУТ высказать свое мнение по любому другому поводу, который лично Вам интересен. При ответе на вопросы постарайтесь объяснить, почему Вы ответили именно так, а не иначе. Подписать письма Вы можете по желанию, а в любом случае Ваше настоящее имя напечатано не будет.

### Первый вопрос редакции:

«Как Вы оцениваете уровень образования, которое Вы получаете в Вашем учебном заведении (школе, ВУЗе)?»

(При ответе на этот вопрос укажите, пожалуйста, как Вы считаете: отлично, хорошо, удовлетворительно, плохо).

### Второй вопрос редакции:

«Какая книга, из прочитанных за последнее время, Вам больше всего понравилась?»

(При ответе на этот вопрос укажите, пожалуйста, Ваш возраст).

Ждем Ваших писем.

## Blood Omen: Legacy of Cain

новое описание игры Polygraph's Sargolovich'a в 37 номере

Только вышел из таверны, как меня и погубили. Перепутали, наверно. В темноте не разобрали.

Меня возбудил в позвоночник, на столбах подвесили. Что я мада — уж это точно. Хоть и жутко... весело!

С веселия большого соблазнить в вагонеры стали. Соблазнили. Что такого? Вы уж точно бы поддались.

Соблазнили, значит, братцы. Стал упрямцем ужасным. И продолжил соблазняться — Тыма сегодня так прекрасна!

Отомстил я тем пардонкам, Что убили меня смелю. Все продала чисто, тонко, Хоть чуть-чуть, признаться, мрачно.

## Hercules

### Краткая биография

Славный парень Геркулес Был настолько смелю, Что отца его Зевес Его наземь спалил.

Рос спокойню паренек, Никого не трогал. Днем качая он мышцы ног И крутел nemmeno.

Потом отправился он к Филу, Сатира стал учеником. Для сына Бога был он хилым, Хотя у нас он спал какком.

# МОРАЛИЗМ

Рассуждение на тему «Tom & Jerry» Жил-был кот Том. Как-то раз захотел он поест. А на роль пищи - пригласил мышонка Джери. Бедный кот насилился за ним целую неделю, после чего благополучно скончался от голода и истощения.

**Мораль:** лучше етска купила бы «Викоса!» Хитжакощый орк Антонию, г.Новий Нагруд

## Рассуждение на тему, Quake II

Как-то раз прилетели люди на Строгос и начали высказываться на поверхность. На кораблях были для этого припасены посадочные капсулы. Все красивые, а у одной хвост поврежден. Квакеры стали в красивые садиться и улетать, а один не успел, и досталась ему капсула с кривым хвостом. Но при посадке все красивые капсулы разбились, а некрасивая целой осталась.

**Отсюда мораль:** Не садись в красивую, а садись в несчастливую (капсулу).

Рассуждал D.Power

Под руководством Филокета Набрал он мышеную массу И совершил, наверно, где-то Примерно пардеса двенадцать.

## Road Rash

### Судьба байкера

Едешь себе по дороге, Ни кем еще не бит. Гляди, на повороте Сержант с дубинкой стоит.

Скажет он что-то мило И с ходу в «табля». Лишь пролетев с полами, Поймощ, что перелом.

Но перелом — не помеха, Ведь «мотосайкл» цел. Сел на него и прокал... Таков он, твой уда.

С.Б.П., г.Бугульма, респ. Татарстан

# ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

**Boogerman** — не всякая грязь целебная.

Роман Свиридин, г.Москва

**Dune 2** — борьба за власть... в песочнице.

Владимир Никифоров, г.Мятичи, Московская обл.

**Ariel the Little Mermaid** — гибкий стан и блеск хвоста.

Знай — она не так проста! **Castlemania** — вышел Ваня погулять, чтоб врагам накостылять. Этот Ваня очень крут, носит он с собою кнут.

Владимир Хорав, г.Новосибирск

**Parasite Eve** — от паразита слышу!

**Thrill Kill** — красота убьет мир.

**Time to Kill** — а когда же жить? *Assassin и Necromancer, г.Назарово, Красноярский край*

**Worms 2** — в любом месте месимся вместе

**Street Fighter Zero 3** — еще пару слов к названию додаше — вот он, прямой ходот от продакт! D.Power

**Sailormoon** — ах, какая женщина, какая хвядина!

**Micromachines** — «Лада» — то, что надо! *The Last Viking, г.Москва*

**Worms** — не успеешь и в камикадзе записаться.

**Shadow Dancer** — танцуй, танцуй, а то помрещи!

**Shining Force 2** — принцесса за два камня и замок впридачу. *Alex-kong, п.Теплозаярск, Облученский р-н, Хабаровский край*

**Mortal Kombat** — мальчик хочет в табля. *Angel from Hell, г.Москва*

**Tazmania** — что в рот влезло, то полезно.

**Mortal Kombat** — игра без крови, что нога без мозоли.

**Alien 3** — Эй! Чужого нам не надо!

**Batman Forever** — гадам буду — навсегда!

**Ren and Stimpy** — хрен редьки не слаще. *Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.*

**Parasite Eve** — дурное влияние оперного ления. *Jin Karama, г.Москва*

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



49 ДРАКОН

МОРАЛИЗМЫ

FUN-CLUB

Дискуссия о различиях в направлениях, методах раскрытия сюжета и влиянии на зрителя в японской («аниме») и американской («Дисней») мультипликации, начиная Red Fox в 42-м номере и продолженная Диметроданом в № 44, задела за жи-

вое Великого Дракона. С позиций своего многотысячелетнего возраста Мудрейший предлагает читателю оставить эмоции и объективно, на примерах, рассмотреть, что же такое «бессердечное и жестокое» содержится в диснеевской анимации.

# К вопросу о сброшенных ролях и отрезанных хвостах

## (что бывает злодеям за плохое поведение)

«Большинство злые герои строят маленькие козни, в разговорах их различаются фразыми немного угрожающего характера («- Ты видишь об этом пожалеешь!» или «Я тебя убью!»), но тут являются добрые герои, которым эти слова и адресованы, и много так намекают злодеям, что те не нравы, в крайнем случае, много дают им по шагу, после чего нехарактерные личности со страшными воплями испускаются в воздухе в неказистом направлении.»

«Вообще же, если говорить об американской анимации в целом, то, по сути, она еще более бесцеремонна и жестока, чем японское anime. «Зло должно быть уничтожено» — заявили выки. И вот, подавшись низменным инстинктам, из года в год рубятся в бесконечных сражениях земляне с землянами, земляне с космическими пришельцами, инопланетные с инопланетными... Грань между добром и злом отчетливо видна, и зрители постепенно вникают, что добро всегда побеждает зло. Кактракссослет нет. Но, если добрые безжалостно уничтожают злых, что тогда получается? Само того не замечая, добро постепенно трансформируется в зло. Замученный круг. Даже символические жесты пощадить положенных не изменяет.»

Red Fox, г. Москва (42-й номер журнала)

Давайте без излишних рассуждений на конкретных примерах рассмотрим, что же такое «откровенно жестокое» происходит в американских («Диснеевских») мультфильмах. Посмотрите сюжетные линии, куда они ведут, чему учат и к чему призывают, и как расправляются «хорошие парни» с «главными злодеями», а затем — судите сами...

### Snow White and the Seven Dwarfs (1937)

Первый полнометражный мультфильм. В Англии его, в свое время, сочли слишком страшным и детей до 16 лет пукали в сопровождении родителей. Во время работ по подготовке повторного выгулка в 1993 году он стал первым полностью оцифрованным мультфильмом.

Пытаясь столкнуть на преследующих гномов валун, Королева срывается со скалы. О ее смерти остается лишь догадываться по поведению заметно оживившихся грифов.



### Pinocchio (1940)

Суровая реальность и помощь верного друга, сверчка Джимики, сделали из деревянной куклы человека. Во время последнего испытания погнавшийся за се-



мейством гигантский кашалот попытался таранить жирowym медком на своей голове прибрежные скалы, но тщетно.

### Dumbo (1941)

Преодолев собственный страх и насмешки окружающих над «белой вороной», летающий слоненок Дамбо стал-таки звездой цирка.



### Bambi (1942)



Олененок Бемби возмужал и обзавелся потомством. Его детей поджидают точно такие же испытания, борьба с которыми закалила в свое время и их отца. Новость откуда взявшийся эпизодический соперник охладил свой пыл в лесной луже.

### Alice in Wonderland (1951)

Уснув в мечтах о своем невероятном мире, Алиса внезапно становится пленницей эпит грез. Появившаяся незадолго до пробуждения жестокая королева успевает лишь смертью перепугать девочку.



### Peter Pan (1953)

Охваченный ужасом перед крокодилом, капитан Джек Крюк улетевает за горизонт. Спасаясь в лодке пираты еле успевают за прытким предводителем.

### Sleeping Beauty (1959)



Принц бросает свой меч, заколдованный добрыми волшебницами Флорой, Фауной и Мерри-везер, в принимающую обличье одноглавого дракона Малефисент. В судогах злая волшебница исчезает на дне пропасти.

### 101 Dalmatian (1961)

Первый мультфильм, полностью основанный на технологиях «Хеппи» по пересъемке картинка аниматоров на кадры. Ведь приходилось отслеживать движения каждого пятнышка на лапах огромной своры далматинцев. Во время отчаянной погоня за спрятавшимися в грузовике Понто, Пердитой и щенками на автомобиль Коуаллы де Вил (Лев прозвал этот персонаж Злобной Д'Явол) летает автодрогон ее подельников, Горацио и Даксера. Свалившись в природо-рожные сугробы злодеям остается лишь вить друг друга.



### Sword in the Stone (1963)

Великий Мерлин вернулся к только что коронованному Артуру, чтобы помочь мальчишке стать легендарным королем Англии.





В результате магической дуэли между Мерлином и Миа коварная ведьма заболела и Миа на несколько недель погреться на солнышке.



## The Jungle Book (1967)

Последний мультфильм, в выпуске которого принимал личное участие Уолт Дисней. Пока друзья Маугли отвлекали ярость Шер Хана на себя, человеческий детеныш обвязал хвостом хищника охваченную огнем ветку (см. прим. 2). Тигр испугался «огненного цветка» и бежал.

## The Aristocats (1970)

Пытаясь избавиться от кошки Датчесс и ее котят, Тулуза, Берлиоза и Мари, дворецкий Эдгар попадает в собственную ловушку и отправляется багажом в Тимбухту.



## The Fox and the Hand (см. прим. 1) (1981)

После того, как лис Тодд спасает охотничьего пса Коплера от медвежьих клыков (медведь падает в водопад вместе с Тоддом), собака вспоминает дружбу детства и скрывает



своим телом обессилевшего друга от ружья браконьера-хозяина.

## The Great Mouse Detective (1986)

Ослепленный злобой профессор Рэттиган срывается вместе с Бэзиллом с башни Биг Бен. К счастью, мышиный сыщик находит выход и из этого положения. Судьба крысы скрывает завеса столь же непроницаемая, как и водная пелена у подножия Рейхенбахского водопада.



## Aladdin (1992)

Визирь Джафар становится жертвой ненасытной жажды власти. Погнавшись за безграничным могуществом, он загадывает желание превратиться в дюжину... и становится рабом лампы.



## The Lion King (1994)

Отрекшись в трудную минуту от главных союзников — гиен, Скар пал жертвой собственного двуличия.



## Pocahontas (1995)

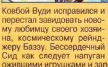
Капитан Джон Смит тяжело ранен предательским выстрелом предводителя колонистов. Сам Ротклифф связан и возвращается в Англию под суд.



## Toy Story (см. прим. 1) (1995)

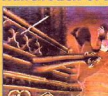


Первый полнометражный мультфильм, полностью сделанный на компьютерях (совместно с «Pixar», Северная Калифорния).



Ковбой Вуди исправился и перестал завидовать новому любимцу своего хозяина, космическому рейнджеру Баззу. Бессердечный Сид как следует наугаив ожившими игрушками и запомнит этот урок надолго.

## Hunchback of Notre Dame (1996)



Фролло, только что удержавший Квазимодо и Эсмеральду от падения с крыши Нотр Дам, заманивается на спящего летителя мечом. Но ослеп под ногами бессердечного правителя друится, и он находит-таки свою смерть у подножия собора.

### Примечание 1:

Вообще отсутствует главный отрицательный персонаж, победа над которым и знаменовала бы happy end.

### Примечание 2:

Увы, даже этот эпизод не годится для клеймения всей американской мультипликации как рассадника разнузданной жестокости. Согласно русским летописям, княгиня Ольга использовала этот же трюк в массовом масштабе и с гораздо более агрессивными целями. Вспомните, как в «Повести временных лет» рассказывает о мести княгини Ольги в X веке древлянам, убившим основателя династии Рюриковичей князя Игоря: «...Ольга же, раздав воинам кому по голубю, кому по воробью, приказала привязать каждому голубю и воробью труп, завернув его в небольшие платочки, и прикрепить ниткой к каждой плече и, когда стало смеркаться, приказала Ольги своим воинам пустить голубей и воробьев. Голуби же и воробьи полетели в свои гнезда — голуби в голубятни, а воробьи под стрижки...» Так был дотла спален древлянский город Искоростень. [прим. Л.А. Богдара].

Даже немного обидно, что старина Диметродон откликнулся на письмо Red Fox так скоро. Своей весьма поучительной статьей он сразу же продвинул только начавшийся диспут настолько далеко, насколько это вообще возможно в рамках защиты точки зрения лишь одной из сторон. Вероятно даже не подозревая того, уважаемый автор уже почти ответил себе сам. Внимательному читателю осталось лишь сопоставить приведенные в статье 44 номера аргументы. Ограничусь перефразированием одного высказывания Диметродона: равно как и «американские» мультфильмы вполне способны выходить за рамки прямолинейной простоты, так и «японские» не застрахованы от тулых поделок. Просто, в силу многих причин, первые добились массового коммерческого успеха существенно раньше вторых. Отчего и дешевые «американские» поделки с интеллектом на уровне наименьшего общего кратного наштамповано больше, и на экранах они осязаются чаще. В том же, что товар столь сомнительного качества (независимо от стиля) тоже исправно находит свою аудиторию (и не только в США), винить в первую голову действительно следует отнюдь не извилины картин-мейкеров...

G. Dragon

# Мир Anime

японская анимация как стиль жизни

Редакционная коллегия поимает, что аниме в России пока считается видеоразвлекательным искусством, плохо знакомым основным зрительским массам. И немалым мы и то, что некоторые из упоминаемых здесь фильмов порой достать очень трудно. Рубрика «Мир Anime» призвана не только познакомить читателей журнала с выдающимися anime-фильмами, заслуживающими рассказа, но и служить постоянным напоминанием российским фирмам-видеоресурсам о том, что в мире существует ПОПУЛЯРНОЕ направление анимации, практически полностью ими игнорируемое.

Мы твердо уверены: аниме в нашей стране может и должно иметь своего зрителя!



## Tenkuu no Escaflowne

Режиссер: Сэидзи Кавамори

Студия-производитель/издатель: Sunrise/Bandai Visual/Emotion, 1997

Алиса провалилась в крошечную ирду. Элли унес таинственный смерти. А юную Хитоми Кандзэки посетило видение, превратившееся в реальность. Школьная спортивная команда распалась, и рыцари, сражающиеся с драконом, вдруг стал более настоящим, чем только что пропащая городская пейзаж. Девочка попала на планету Гей, чей небосвод осеняют Луна и наша Земля, где королевство Фанелии обороняется от наступающих захватчиков империи Зайбах, и где люди скрываются в скатках, управляя восьмиметровыми дуногонными боевыми машинами-гаймелфрами. Чтобы вернуться домой, Хитоми, обнаружившая у себя необычные силы, помогает будущему королю Фанелии Вану защитить свою страну. Постепенно способности Хитоми к «видению», Эскафлон – пробужденный гаймелф Ваня, помощь мальчика Варгаса, кошки Мерль и благородного Аллена начинают склонять чашу весов в их пользу... но демонический военачальник



Диландау и таинственный Фолкен подготовили им не один сюрприз. Достоинства «Видения Эскафлона» перечислять долго и неинтересно, на них надо смотреть. Явный недостаток только один: странноватый вид персонажей. Представьте себе мир, населенный людьми, страдающими максимальной курносостью. Сэидзи Кавамори известен, в первую очередь, как блестящий дизайнер техники, при рисовании же героев у него открылся талант палы Карло. Впрочем, к непрерывной череде Буратино на экране привыкаешь сериал на пятой-шестой, глаза «замыливаются», и тогда уже ничто не мешает получать наслаждение от фильма, который очень и очень хорош. Безусловно, «Эскафлон» — не такая знакомая работа, как «Евангелион» или тот же «Макросс-Плюс». Хотя сериал не стал каким-то новым словом в анимации, он остается красивейшим зрелищем класса А, с одновременно проработанной вселенной, гениальным симфоническим саундтреком от Йоко Канно, красивыми мека, «живыми», не надуманными героями и интригующим сюжетом, уж точно заставляющим сое-



## Cowboy Bebop

Режиссер: Синъитиро Ватанабэ

Студия-производитель/издатель: Sunrise/Bandai Visual/Emotion, 1998

Дело Лилена знает и побеждает! Традиции anime-сериалов с американским героем развивает новая коммашка охотников за удачей, на этот раз космического масштаба! Спайк Шигель — стилист, центральное лицо хорошего джаза и физиком Брюса Ли, увлеченный из полиции набор Джек Блок, азартный Фэй Валентайн, кружащая голову каждого мужчину в зоне видимости, маленький Эд, самый крутой хакер всех времен и народов, и сверхъестественный лас Эй — все они составляют экипаж Биббо, корабля, снующего между всеми обитаемыми мирами в поисках преступников, за чью поимку назначен выкуп. Гремучая смесь, взбравшая в себя дух Дикого Запада, «космической романтики» шестидесятых, полицейских фильмов семидесятых и кельмо приправленная настоящей jazz-саундтреком («Биббо» — на музыкальном жаргоне — особая манера джазовой импровизации), по сути — сборник отдельных новелл из жизни Спайка и команды. Сценаристов следует трепетно наградить, штамповые сюжетные завязки (закон жанра, как-никак) распускаются в мастерах написанные истории, логично балансирующие на тонкой грани между драмой и комедией, трагедией и фарсом. Искрометный смор картин к Луи де Фюнесу или Пьером Ришаром, энергетика и элегантность — лент о Бонде, зыдор и легкость фильмов Джеки Чана — из этого теста сплелен Cowboy Bebop.

Анимация для телевизионного проекта исключительная. Цельный ряд находок в подборе ракурсов и цветовом решении, внимание к мелочам, необычный монтаж, дорогая компьютерная графика... «Биббо» — далайя переклассная студия, и это сказывается на финальном продукте: оригинальном, качественном, сильном. Лучший anime-сериал 1998 года. Без загромов и омелений. Наглядное пособие для аниматоров. Классика.





Сразу после выхода PlayStation 2 в Японии Sony столкнулась с довольно серьезными проблемами. Сначала выяснилось, что первая партия восьмигигабайтных картриджей оказалась бракованной, а чуть позже был введен запрет на экспорт приставки. Дало в том, что PS2 является фантастически мощным компьютером: его графический процессор может проигрывать три миллиона премьерных кадров в секунду. Похоже, чипы использовались как средства управления военными ракетами. Именно поэтому японское правительство в начале наложило запрет на широкий экспорт PS2, очевидно, опасаясь попадания столь высокой технологии в страны третьего мира. Но, к счастью, к середине апреля Sony все же удалось вырваться из-под удара запрета на широкий экспорт приставки во все страны, кроме Ирана, Ирака, Ливии и Северной Кореи. Sony планирует продать в этом году в Европе и Соединенных Штатах три миллиона экземпляров PlayStation 2.



Одна из самых многообещающих игр для PS2, относящихся к жанру экстремальных автогонок, Getaway недавно была переименована в Smuggler's Run. Вместе с тем стали известны новые подробности относительно игры. В SR вы управляете профессиональным грабителем по имени Марк, который уже собрался завязать со своим преступным прошлым и ослепленно. Но внезапно его сына похищает некий Чарли Джонсон. В связи с этим,



Марк вынужден вновь вернуться в мир организованной преступности. Одна из локаций SR — Лондон. Разработчики поставили себе целью создать визуальную модель города, максимально приближенную к оригиналу.



И, без всякого сомнения, они сильно в этом преуспели. Посмотрев на кадры из игры, не сразу понимаешь, что это не фотографии, а генерируемая в реальном времени трехмерная графика. Всего в игре будет более 50 моделей машин. Да плюс ко всему игрок получит возможность разгуливать по городу пешком. SR должна появиться в продаже осенью этого года.



Не исключено, что продолжение известной стрелялки от Namco Time Crisis появится на приставках уже в этом году.

В конце марта Capcom официально объявил о том, что их проект новой Castlevania для Dreamcast отменен. Причины неизвестны.

КОРОТКОЙ СТРОКОЙ \* КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

# НОВОСТИ/НОВИНКИ

• На декабрь этого года запланирован выход очередной части знаменитого игрового сериала Ultima от Team 17. Worms World Party появится на Dreamcast и PC, и будет предназначена, в первую очередь, для сетевой игры.

• Фирма Interplay осенью этого года собирается выпустить сразу несколько игр для PS2, среди которых Baldur's Gate II: Shadows of Amn, Star Wars: New Worlds и Giants: Citizen Kabuto.

• В Интернет прокатились слухи о том, что Sony планирует выпустить модом и жесткий диск для своей приставки PlayStation 2 этой осенью одновременно с выходом ее в Соединенных Штатах. Сами представители корпорации называют эти слухи глупыми, но, кто знает, возможно, что такой шаг действительно планируется. Ранее было объявлено, что и модом, и жесткий диск для PS2 поступит в продажу лишь в 2001 году. Но это не мешает до тех пор, как Microsoft обнародовала технические характеристики X-Box'a, выход которого также запланирован на следующий год. Возможно, Sony попытается оперативно укоротить очередь приставки на рынке США задолго до выхода нового детища Microsoft.

• Фирма Arctec получила права издать в Штатах три игры от From Software для PlayStation 2, а именно, Armored Core 2, Eternal Ring и Evergrace.

• В апреле Eidos наконец-то окончательно утвердил актрису на роль Лары Крофт в новом фильме по мотивам Tomb Raider. Этой актрисой стала Анжелана Джилл. В Eidos не сомневаются, что из этого решения вытекает в первую очередь, недавно вытравленный Анжелой «Оскар». Режиссировать же фильм будет Саймон Вест.



• В начале весны стало известно о том, что Sega планирует выпустить свою сетевую ролеву для Dreamcast Fantasy Star Online одновременно по всему миру уже летом следующего года. Но не исключено, что релиз будет отложен.

• А вот интересная новость для поклонников Mega Man. В марте фирмы Capcom зарегистрировала в Интернете доменное имя megamanbox.com. Вывод напрашивается сам собой: в стане Capcom ведется работа над Mega Man X5. Зарядка, скорее всего, останется только одной, для какой платформы разработывается игра?

• Square намеревается выпустить специальный диск для PlayStation, который будет содержать save'ы ко всем ранее вышедшим square'овским играм для этой приставки.

• Коел недавно подтвердили, что продолжение фэнтезийного Dynasty Warriors 5 для PlayStation 2, получившее название Shin Sangoku Musou, выйдет в Штатах раньше Рождества. В Японии же игра появится уже в июне.

• Известная японская фирма Koel, автор знаменитой стратегической игры Kessen (PS2), выразила интерес, к новой Microsoft'овской приставке X-Box, темновские характеристики которой были не так давно объявлены (см. BD №48). Сама же приставка выйдет в свет не раньше осени следующего года, и, вероятно, будет составлять основную конкуренцию PlayStation 2, по крайней мере, в США. Но все же будем надеяться, что, несмотря на свое намерение поддержать X-Box, основные свои силы Koel направит на разработку игр для PS2.



# НОВОСТИ И ВИДЖЕТЫ

Microsoft Games собирается выпустить в этом году шесть новых игр для Dreamcast, а именно: Legend of the Black Masters — повесть квеста и ролевики, M.O.U.T. 2025 — сетевой боевик, Gorki/Morka — сетевые гоночки, Quest of the Badest Wizards — приключения, Spec Ops: Omega Squad — продолжение наподобие знаменитого тактического боевика и Spec Ops: Strike — сетевая версия этой же игры исключительно для Dreamcast.

Согласно заявлению THQ игра по мотивам украинца «Зловещие мертвецы» выйдет на PlayStation этой осенью. В Evil Dead: Ashes 2 Ashes вы будете управлять главным героем одноименного фильма Эша Уильямсом.

Фирма Square уже этой осенью начнет тестировать в Японии свою сеть для онлайн-игры в жанре Battle Royale. Как и говорилось раньше, FFX выйдет в Японии на ранней весне 2001-го года и будет играть как сетевой ролевик, так и ролевик для одного игрока.

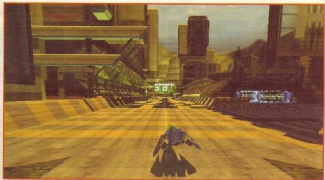
Фирма THQ вскоре предстанет над очередным продолжением игры о приключениях маленького мальчика Ruggals и Pato, основанной на сюжете одноименного полнометражного фильма, который вот-вот должен появиться на экранах. В игре вы должны будете помочь мальчику Тома и его друзьям собрать детали, необходимые для сборки мезанимского динозавра. Всего в R/P придется собирать уровень, каждый из которых представляет собой отдельную мини-игру. Выход R/P намечен на ноябрь этого года.

Наряду со второй частью Sonic Adventures, Sega собирается выпустить этой осенью для Dreamcast еще одну игру с участием всеми любимого синего хомяка Sonic Shuffle (первоначальное название Sonic Shuffle). Главным злодеем в этой игре выступает уже не усталый дьявол Роботник, а новый субъект по имени Вонд. Этот самый Вонд захватил миллионы кристаллов и теперь вы сможете использовать их для своей энергии. SS предложит игроку более десятка различных мини-игр, цель которых — уничтожить Соника или другие персонажи, оторвать от злодея кристаллы. Занимаясь этим можно будет как в одиночку, так и по сети.



Mechamath Run-Dm-Cr — именно так называется стратегическая игра от фирмы Iova Factory, разработываемая для PlayStation 2. В MRC вы будете сами конструировать гигантские боевые роботы и использовать их на поле боя. Игра выйдет уже в этом году, и, вопреки всему, будет сильно походить на Front Mission от Square. Также в следующем году планируется выпустить основанный на игре фильм-аниме.

Компания Nintendo обнародовала планы выпуска нового варианта своей долгоживущей и до сих пор популярной «накладной» игровой системы Game Boy. Ее рабочее название Game Boy Advance, и она будет иметь выход в Интернет, откуда можно будет загружать игры и играть по сети с другими геймерами. Выход Game Boy Advance намечен на август этого года в Японии, а в Рождество она должна появиться в Америке и Европе.



Игровой сериал Wipeout завоевал себе множество поклонников среди обладателей PlayStation. Стоит ли удивляться, что, видя рост популярности PS2, разработчики из Psygnosis приняли решение выпустить продолжение своего экстремального гоночного для этой приставки. Действие Wipeout Fusion происходит в 2150 году. На выбор игроку дается множество антигравитационных, с позволения сказать, автомобилей. И если в предыдущих частях игры они имели только семь параметров для отладки, то в WF их будет 48! К тому же игрок получит возможность в полной мере использовать антигравитационные свойства своего средства передвижения. То есть теперь на трассе частенько возникают препятствия, которые вы сможете облетать или перелетать. Также разработчики обещают более широкий выбор всевозможного оружия. В Европе WF появится этой осенью, дата же выхода игры в Соединенных Штатах пока не объявлена.



Фирма LucasArts решила нанять команду разработчиков LushLife (по их счету обе части Mid Lane B) для работы над новой игрой по мотивам Звездных Войн. Игра будет сильно напоминать VS, с той лишь разницей, что вместо обычных автомобилей сражения будут происходить на футуристических транспортных средствах из вселенной Star Wars. Так что, будем надеяться, что этой осенью мы получим игру, рассчитанную не только на фанатов фильма.



Фирмы Mattel и UCS в данный момент заняты разработкой новой гоночной игры под названием HotWheels Micro Racers. Игра вполне биредельно должна появиться на PC, возможность же выхода HMR на PlayStation пока что обсуждается. При виде предварительных скриншотов на ум сразу же приходят старые добрые «Микрошашки» от Codemasters. Дата выхода игры неизвестна.

При виде предварительных скриншотов на ум сразу же приходят старые добрые «Микрошашки» от Codemasters. Дата выхода игры неизвестна.

Рубрику вели Mac Fank, G. Dragon



# FINAL FANTASY VIII



Angel Wing

**А** длительность сюжетной сцены с Ринот зависит от выбранной вами мелодии, но в любом случае после ее окончания Сквила вернется в свою комнату к привычным раздумьям о прошлом. Отдумавшись, покиньте общежитие и на лифте поднимитесь в рубку Гардена, где вас ждут Ксу, Хвистис и Нидя (Nida, он будет пилотом). Все они озабочены состоянием Сельфи, и Сквила решится дать ей небольшой отпуск... Поговорите с Нидой и организуйте новую команду (Тилммит временно недоступна, я советую взять Зелла). Насладившись управлением, плавайте к Баламбу. Что это за красный Гарден около горючка? А это наши конкуренты из гальбадианских ВС не оставили попыток найти Эллоу. Спросившись и выходяте в город...

Поговорите с жителями, а потом с вражеским солдатом, бдительно охраняющим доверенный пост. Впрочем, после моральной атаки он вас пропустит... Опять сформируйте команду (Сквила и Зелл обязательны) и побродите по городу, поговорив с как можно большим количеством народу, после чего посетите дом семейства Динг. От безысходности Зелл пропустит команду в свою комнату, где вас ждет короткая сцена, зависящая от того, кого вы выбрали третьим в партию. Проведя очередную ночь втроем на одной кровати, сплутесь в хомл и пробудите в кухне, где поговорите с матушкой Зелла, непоседливым пещаном (Big Bad Rascal) и его бедной родственницей.

[Мини-квест: после того как паричка убежит спасать подругу, до упора поговорите с обоими матерями, затем посетите дом чуть выше зеленого дома. Поговорившись с девочкой и двигайтесь ко входу в Балабу. Неугомонный ребенок спрыгнул слева от БТР-а (в кустах). После беседы с ним подойдите к солдату и, активировав окно диалога, ждите, пока ладан побеседует с родителями своей дамы. Когда дело будет сделано, вернитесь на главную улицу, еще раз (усталый, знаю...) поблагодарьте с подростком и зайдите в дом к дедке. Битый пташка передат красавице на хранение свои карты, в числе которых очень даже неплохая «Pardemola's Card». Побеседуйте с охраной у дверей гостиницы — они посоветуют найти капитана. Для этого опросите солдата у вокзала, на пирсе, сходите к матушке Динг и, вернувшись к посту у огня, скажите «Where the heck is he?» («Где его черти носят?»). Найдите в дальнем краю пирса солдата с собакой и после разговора с обонии (глухо звучит, но что делать?) бегите за азавшей след пск-



Illustration by Kenji Yamada



Illustration by Kenji Yamada

ной до самой железнодорожной станции. Ну, теперь понятно, кто такой наш неуловимый капитан... Проверьте связи магии и здоровья героев, так как около гостиницы вас ждет продолжение сюжета и...

• **БОСС:** «Rajin», 33 уровень, 13200 HP, слаб против Яда, абсорбция Грома; две «G-Soldier», 33 уровень, по 477 HP каждый, слабы против Пла. Потрате первый ход на кроваве убийство райджиновской охраны, после чего сосредоточте все усилия на главном противнике. Простые атаки работают не так хорошо, как хотелось бы, посему ограничьтесь призывами Хранителей, и/или дождитесь скволевского «Рензокукуена». Трофей — 2 «Poison», «Str-Up». Кража: Райджин — 2 «Str-Up», солдаты — «Hi-Potion» из каждого. Думаете, все в этой жизни так легко и незатейливо? Ну уж нет...

• **БОСС:** «Rajin», 29 уровень, 11600 HP, слаб против Яда, абсорбция Грома; «Fujin», 27 уровень, 8100 HP, слаба против Яда, абсорбция Ветра.

Вот это уже серьезный бой. Более чем, даже при хорошо прокачанной команде. Общая стратегия такова — выкачайте (НЕ ЗАБУДЬТЕ!!!) из Фуджин нового Хранителя — Пандемону и убейте сначала Райджина, потом Фуджин. Пали смертью хабрбх? Тыфу ты, укаса какой... Тогда слушайте советы старого легионера: уберите защиту противника «MellDown», попробуйте заткнуть им рот призывом Сирыни и в любом случае выпустите всю мощь ваших Хранителей (забудьте про Квазотку, это не его битва). После гибели Райджина можете тихо-мирно отбить почки Фуджин, она почти защищена от обычных атак. Получилось? Ну так, это ж я советую... Трофей — «Str-Up», «Combat King 002», «Megalixir». Кража: Райджин — 2 «Str-Up», Фуджин — «Megalixir».

После сцены с выходом гальбадианских зачатков из родного дома вы опять окажетесь в рубке Гардена. Сельфи вернулась с канкул, Балабу свободен, но мира во всем пока что не видно. Что делать? Идти дальше по сюжету...

## ГЛАВА ВОСЬМАЯ: «ВАРЯГ»

Поконите курортную местность и плавайте на север, к снежным равнинам Трабия (Trabia). Примерно по середине материка в укрытом горам закате притаился третий в этом мире Гарден. Достигнув цели, вы увидите безразличную картину хаоса и разрухи... Сельфи убежит вперед — последуйте за ней, вскарабкавшись по зеленой сетке. Подойдя к Сельфи, беседуйте с местной ревушкой, выберите «Just play along with it».



Illustration by Kenji Yamada



Gameplay screenshot: "I need to get out of here, quick!"



Gameplay screenshot: "You go ahead, I'll keep a close eye on you!"

Кроме душевных переживаний нашей комсомолки, в руках Трэйби есть куча вкусного. Для начала, после беседы с девушками осмотрите экран внимательней — кроме источника с «Thunder» можно по центру увидеть нечто, напоминающее угловатый след, оставленный чем-то острым и большим. Обследуйте нижний край этого следа — найдите «Weaver Mod Aug». На кладбище можно отыскать «Timber Malpass» и источник с «Zombie». Еще один ценный «dual-point» («Auga») — в зоне справа от статуи, около неразорвавшейся ракеты. Если от этой же самой ракеты пройти

два экрана направо, то можно увидеть двоих хакеров, копящихся в каком-то хламе. Обследуйте компьютер чуть выше них и во время верификации пароля (когда увидите — поймете) усильно жмите кнопку «...» — на экране возникнет доска Тиллигит, которое она самым быстрым способом и уделит...)

Если есть желание, можете посмотреть, как Сельфи предается воспоминаниям (сцены с детьми слова от хакеров и с моплами друзей на кладбище), после чего шагайте на запад до баскетбольной площадки, где, поговорив с командой, попробуйте выйти с экрана, и вас ждет одна из самых длинных сюжетных сцен в игре... Порти удовольствие не буду, скажу лишь, что, когда вы будете управлять прозрачным Скволлом, от вас потребуются только говорить со всеми присутствующими в округе существами. После того как многие прояснятся (а еще больше станет совсем непонятным!), поговорите с Рино, покиньте спортплощадку и сформируйте новую команду, теперь уже без ограничений. «Оказавшись снаружи Трэйби-Гардена, вернитесь обратно и сыграйте в карты с девушкой у мертвого фонтана — у нее в арсенале имеются карты Сельфи, что не так уж и плохо...)

Ностальгическая часть наших путешествий закончилась (временю, не надейтесь), настал черед боев с врагами рейка. Сделайте плавающий Гарден и, обогнув мост к Иштуру, посредством гальбадианского материка дрейфуйте на юг, где на самом южном острове найдите мыс с маяком. Попытка подойти к нему с суши окончится тем, что Скволл в бинокль увидит идущий на всех парок Гарден прогнаника. Видимо, оккупанты хотят взять нас на абордаж и развесить по реям... Когда выйдет меню с девятью

опциями, выберите самую верхнюю (можете попробовать отдать приказ вручную, но есть шанс, что снизит Сид-рейтинг). Спуститесь на этаж ниже, сформируйте команду, поговорите с Квикси, посмотрите Jewelnic, но короткую заставку и бегите на восточный этаж, откуда по единственному свободному пути к сцене, где Зелл инструктирует молодежь. Он отзовет Скволла в сторону и выпросят кольцо. Похоже, зреет заговор... Поговорив с подоспевшей Рино, покиньте экран, и Скволл вызовет обратно в рубку к очередной красивой CGI. Сцена перекочует на Зелла с командой — представлять им свизки магии и шагайте налево, где Риноа падет жертвой очередного гальбадианского таранного удара и повиснет над пропастью. Вытащить ее нельзя, бегите к проходной, куда уже подтянулись остальные герои. Пока наш Гарден трещит под атаками противника, бойцы устроят Скволлу головоломку за нежелание бросать все и бежать спасать Риноа. Верните духа членов в группу Леонхарта и двигайтесь на второй этаж, в аудиторию, где после ну просто очень красивой заставки вас ждет бой с четырьмя гальбадианскими десантниками. Убрав противника сторону с пути, поговорите с девушкой, опекающей двух детей и после их ухода вернитесь в рубку, где доктор Кадоваки с остальными героями уговорит Скволла спасти-таки висевшую до сих пор Риноа. Прослушав героический спич нашего лидера, спуститесь на второй этаж и побеседуйте с девицей близ лифта — она попросит спасти очередного безалаберного



ребенка. Ну, блин, вовремя... Бегите вперед, пока около запусков выхода не увидите искомого лифта. Но за такое доброе дело вам далеко уйти не дадут — появятся вражьи десантники в бронекостюме и буквально пришиллит Леонхарта к стене. Поделовательно выберите «Look for other option», «Press the button for the emergency exit», и деловито переместитесь на свежий воздух.

**МИНИ-ИГРА:**  
**«ХАЛИ-ГАЛИ, ПАРАТРУПЕР»**  
Проникнув на старковом трое, Скволл и законный обладатель бронекостюма столкнутся в борьбе за выживание. Противника можно бить рукой в лицо (%, долго, зато больно), гинать в пах ногой (%, быстро, но на удивление слабо) и патетично закрывать череп ладошками (1, лучше не пробовать). Если долго блокировать атаку, то накопится супер-удар «Deathblow», который можно излить кнопкой O. Поскольку даже в лучшем случае вы получите еще до начала боя два раза по репе, фора будет у вашего оппонента. Так что не тратьте времени и лупите злодея по голее. Если засидит в блок — бейте в пах. Ну а ежели проиграте, не выбирайте грибзавку энергии — Сид-рейтинг будет снижен.

Запинав супротивника, Скволл наконец-то спасет Риноа (сколько она там кисела? минут 25? культуризм...) и романтично приземлит ее в районе глобальной мочилочки наших с деревенскими. Честно скажу, это моя самая любимая силконовая заставка, наверное за всю их историю... В сериале FF — точно. После сцен с леонхартовским перстом (как кажется, зверя зовут Гривер (Griever)), обследуйте дерево справа (источник с «Auga») и входите в гальбадианский гарден, на этот раз без мирных намерений...

Внутри уже расположились оставшиеся члены вашей героической команды, которые предлагают вам сформировать новую партию. Шагйте направо, поднимитесь по лестнице, переговорите с Райджином и Фуджин, пройдите налево и в комнате справа возьмите у курсанта «Keuscard N1». Вернитесь в коридор, где вы встретили коллег, откуда вострите лапты налево (хорошо звучит...) и сверните на восток. Пересеките кохливую площадку (источник с «Protect» в воротах, «Life» — в раздевалке слева) и через правую дверь попадете в коридор, где посетите опять же правую комнату — получите у нее одного курсанта «Keuscard N2». Бредите к тому месту, где вы говорили с Райджином и его молчаливой коллегой, и поднимитесь на этаж выше.

Входите в дверь и прыгайте на баскетбольную площадку, откуда (мимо источника с «Shell») шагайте строго на запад, пока не достигните главного холла, в центре которого затаялась некая хвостатая тварь. Не рвитесь в бой — лучше обойдите монстра по периметру и воспользуйтесь себе-пойнтом в южной части холла. Вот теперь можно...

• **БОСС:** «Cerberus», 30 уровень, 10000 HP, иммунитет к Ветру, абсорбция Грома. На этом звере полегло немало бесцельных FF-игроков, так что лучше глазами не хлопать. Основное оружие Церберы — кастование на себе «Triple» с последующим опусканием на ваши головы титн боевой магии, посему советуем воспользоваться призывом Карбукула. Конечно, самые хитропольные геймеры могут воскликнуть, мол: «У него же абсорбция Грома! Смерти нашей хочешь, боврин?!». Ужасаме! 100-200 пунктов лечения босу против до тысячи урона вашим — что лучше? Вот так...



Трофей — 8 «G-Returner», «Cerberus Card», Кража — «Spd-J Scroll».

Приняв в темные объятия нового Хранителя, посетите коридор на западе, где в комнате по левую руку девушка-курсанта отстант вам третий ключ. В коридоре сверху от холла найдите лестницу, поднимаясь по которой сверните направо и войдите в доступный теперь лифт. А вот и сладкая парочка... Сохраните игру (чуть справа) и подойдите к Сейферу.

• **БОСС:** «Seifer», 31 уровень, 10300 HP, слаб против Яда.

Рыцарь Колдуньи заметно улучшил свои характеристики и владение мечом, но зато наших теперь в бою трое. Лучше всего используйте двумя героями Хранителей, а Сквиаллом ругается в рукопашную. Трофей — 8 «Mega-Potion», Кража — вообще-то, завладев «Него», но у меня получилось украсть только 8 «Mega-Phoenix». Чудеса какие-то...

Явно ожидавшая каменного оборота событий Эдза телепортируется из горячей точки, а вы спуститесь на лифте вниз и бегите направо в нечто типа зала для всех видов конференций. Обогните зал по нижнему краю (если зигзагообразно «Move-Find», найдете сейв-пойнт) и войдите в нижнюю дверь, где вас ждет много чего интересного...

• **БОСС:** «Seifer», 32 уровень, 7000 HP, слаб против Яда; «Edea», 32 уровень, 16000 HP.

Сейфер ослабел физически, но озверел немало. Другой вопрос, что на два полных раунда призаво его не хватит... Когда верный пес скрочится на полу, в бой вступит Эдза, и ад развернется... Ну, я, конечно, преувеличил. Бой будет нелегкий, но и не критичный. В начале драки выкачайте из нее нового Хранителя — Александра (Alexander). Для облегчения условий опять можно вызвать Карбункла, но самое главное — попробуйте самым сведущим в магии героем усилить волшебницу. У меня получилось... Трофей — «Royal Amulet», «Него», Кража: Сейфер — «Него», Эдза — «Force Crown». Риноа поцелует Сейфера...



кой дракона, чтобы улучшить момент для побега. Защищаясь надю knobом L, наладать — X. Просье пареной релы, которую все равно никто из нас не вл. Прогрнать, значит покрыть себя несмываемым позором... Впрочем, дракон не глуп и далеко убежать вам не даст. Выберите «RJN!!!», вернитесь на экран назад, сохраните игру, поставьте товарищам связки магии и Хранителей и только после этого вернитесь для кровавой сечи к репликам...

• **БОСС:** «Ruby Dragon», 28 уровень, 18468 HP,



слаб против Святости, абсорбция Ветра и атакующих связок с Огнем. Если бы чуднее имело серьезный атакующий потенциал, бой мог бы быть серьезным, а так он просто долгий... Постоянно призывайте Александра и других хранителей (кроме Пандемони) и ждите момента, когда можно будет обрушить на врага град «Imil»-ов. Трофей — «Inferno Fang», Кража — «Inferno Fang».

После победы и небольшой сюжетной сцены действие переключится обратно на Сквиолла. Берите ноги в руки и посетите Эдзу, которая засветит вам найти корабль Белого Сида-в. Где? Откройте большую карту мира и устремите свой жаждущий взор в нижнюю часть экрана, где шеддой рукой распылан грозда островов. Искомый дракван находится в одном из укромно спрятанных фьордов в западной части островов. Просто обыщите все подозрительные места, а по нахождению объекта заполните его расположение. После короткой и недоброжелательной встречи с командой таинственного парусника пройдите внутрь, где встретите давно уже забытых Зона с Уотсом. Обещание охранять Риноа вы так и не сдержали...

[Поднимитесь в рубку корабля, пару раз поговорите с Заном и, выбрав первую опцию в диалоге, обменяйте «Girl Next Door» на карту Шивы и «Renate Card». Возьмите с пола номер «Timber Maniacs», а в главной каюте выкачайте магию из источника с «Holy».]

В кают-компании корабля вас ждет лидер белого Сида-в, который поведал историю об узле Оплоты ВМС Эштар. В очередной раз наш путь не заканчивается, а лишь удлинняется... Вернувшись обратно в Гарден, посетите Риноа в медблоче, и Сквиолл решит в одиночку спасти свою любовь... Но далеко вам уйти не удастся — за соединяющим Гальбадио и Эштар мостом будут ждать жадные до славы товарищи, готовые раздвинуть тягосты готового пути.

## КОНЕЦ ВТОРОГО ДИСКА



## ДИСК ТРИ

### ГЛАВА ДЕСЯТАЯ: «ЗЕМЛЯ ОБЕТОВАННАЯ»

После сцены с Сквиаллом у постели недвижной Риноа покиньте медблок, и в холле вас догонит сообщение от Квииста с просьбой прибыть на мостик — Эдза хочет поговорить с нашей командой... Покиньте Гарден любым путем и, оформировав команду (доступны все, кроме Риноа), шагайте к мысу, на котором стоит домик с маяком.

[Если на мировой карте (вы не ослышались!) обследовать подножие дома, то в результате можно найти источник с «Holy». Еще один, с маяком «Cigarra», находится внутри поместья. Там же отыщите и выпуск «Timber Maniacs». У Эдзы можно выиграть ее собственную карту, если не игнорируется дурацких правил маяка Центра.]

Найдите Сида, затем спуститесь на глянц и говорите с его женой, пока реплики не





Вы сможете ненадолго взять в свою команду Эдью. Соглашайтесь — почувствуете разницу... Утриса все орг. вопросы, шагайте к огромному солонному озеру — вашему последнему препятствию перед Эштаром.

[Удар скелетированную морду динозавра, азберитесь по ней и на следующем экране воспользуйтесь трудноразличимым источником с «Meteor». Пройдя по импровизированному мосту вверх, выкачайте «Thunderga» и спрыгивайте с утеса вниз.]

Добравшись до отвесного края скалы, сверните направо, сохраните игру, после чего идите налево, откуда сможете...

• **БОСС:** «Abaddon», 34 уровня. Не так страшен зверь, как его малюют. Конечно, честный бой может занять немало времени и сил, но мы ведь настоя-

щие герои, чтобы идти в обход? Если у вас есть умение «Recovery» — двух ударов хватит с лихвой, если нет, тогда возьмите любые другие лечебные предметы. Особо жадные буржуа могут бить тварь ее же собственными «Cuiraga»... Трофей — 10 «Flare Stone», Кража — «Power Wrist».

Освободив дорогу, пройдите направо и обследуйте подозрительную область на севере. Нет, это не параноя, это действительно дверь из воздуха. Воспользуйтесь приглашением, пока оно в силе... По пути можете порадоваться эштарской технологии, нажав на стойку управления кнопки «Try to operate it» и «Random». В лифте поговорите со своей командой, и рано или поздно он остановится у двери, за которой вас ждет красивая заставка и легендарный Эштар... Но вскоре Сивалла схватит очередные судороги, вызванные умениями Эллоны.

Помощи полуочереди завели Лагуну с соратниками куда и следовало ожидать — в плен. Поговорите с охранниками справа и слева, с мумбой и с другим заключенным — ваша попытка изменить рабовладельческий строй Эштара закончится боем «один-на-один» с охранником. Через некоторое время появятся Вард с Киросом, выберите из меню «Better check...», поставьте им связи магии и убейте пару солдат и чудидея. Воспользуй-

тесь лифтом и тихо пройдите мимо доктора Одина (Dr. Odine) к лестнице справа, которая выведет вас наружу. После сцены с приятелем Лагуны должности почетного освободителя Эштара выкачайте из источника «Death», вернитесь в здание и возьмите слева (в нижнем углу) «Weapon Mod 1st Issue». Преследуйте чуждаватого ученого до выхода из здания, где вас уже ждет футуристическая машина. В исследовательском центре убедитесь с дороги непонимающих горький опыт эштарцев, выкачайте из источника в конце комнаты «Double» и садитесь на странную конструкцию в центре. Нет, это не электрический стул... Воспользуйтесь источником с «Flare» (слева), входите в зал и сразитесь с последней на сегодня командой солдат. Обследуйте голубой экран в центре — вот где эштарцы держат Элло-

ну! Обследуйте панель управления справа, пока не отвороте дверь, после чего спуститесь пройденным путем обратно вниз и бегите к очередной романтической сцене... Пока вы занимались спасением всяческих детей в прошлом, а в настоящем к вашей команде успел добраться док Один, который без особых разговоров увезет всех в президентский дворец. Там, осмотрев бесознательную Риндо, он вынесет вердикт — в нашем случае поможет только транспортировка пациента в космос. Эх, нас бы так лечили (врачам из 131 поликлиники посвящается)... После беседы сыграйте с доком в карты, выйдите



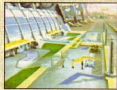
«Ward's Card» и покиньте затхлые коридоры власти. Ну как вам город? Красотища, а я знаю... На самом деле делать в городе по сюжету пока нечего, но я сильно рекомендую попробовать запомнить основную схему улиц, ну и посетить магазины и т.д...

[Быстренько пробежимся по сокращенному ствольному граду Эштар. Источники: «Blizzard» — перед дворцом, «Cuiraga» — вход на эстаду, в центре, «Quake» — около входа в лабораторию Одина. Если попытаться с «Johnny Shop», то он вскорости откроется, а если в «Chery Shop» — то есть шанс получить какой-либо подарок. Вдобавь несподружись, вернитесь в президентский дворец, где поговорите со служителем и после его ухода возьмите «Occult Fan IV».]

## ГЛАВА ОДИННАДЦАТАЯ: «СУДНЫЙ ДЕНЬ БОГОВ»

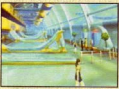
Покиньте футуристический мегаполис с картой, шагайте в «Lunar Gate». Прибыв на место, входите в здание и, проследовав за служащей, встретите Анджело, который сильно скажет по мозкам... Пройдите дальше и в диалоге со служащим космопорта выберите «It's do whatever it takes», после чего вам придется выбрать третьего члена вашей звездной экспедиции — Эддл вызовется охранять Эдью (пункт «Trust Zell»), так что выбор ваш будет из трех человек... Определитесь, щелкните на «Yeah...», входите в капсулу и наслаждайтесь заставкой.

Управляя Эдлом, покните Лунные Врата и поглядите еще одну ОГИ, как Лунная Пандора (Lunatica Pandora) впечатлительно плывет в закатном небе Эштара. Бегите в столицу, в Исследовательский Центр, где поговорите со служителем и, поднявшись на второй этаж (да, это та самая лаборатория из приключений Лагуны), щелкните крохи информации из перепалки Зелла и Одина — цепляющий гроб вскорости пролетит над столицей, чтобы проследовать куда-то и сделать что-то ужасное. Короче, надо браться за работу на абордаж. Переверив ситуацию, начинайте охоту за Пандорой. Она будет пролетать над тремя удобными для штурма местами города, в определенных промежутки (для текущей стадии нажимите  тек 20 минут, что Пандора будет в границах столицы вообще. На-



дась, вы успели неплохо запомнить город в наш последний визит...

[Ходят слухи, что если поговорить с абордажем и побегать по округе, где-то можно найти солдата, который отдаст вам «Combat King 004». Можете косяк поиметь, но я его не нашел... А журналы позже купите в эштарском книжном магазине.] Допустим, вы проявили чудеса спортивного ориентирования и настичи летающий ящик. Убив несколько солдат, которые пытаются остановить вашу диверсионную акцию, вы окажетесь внутри... Ууу, как здесь чисто. Выкачайте из источника у входа «Meteor», пройдите вперед до зала с лифтами (и источником «Cuiraga») и втискивайтесь в кабинку с номером 2. Идите до развилки, отсель налево и вперед, пока не увидите красную дверь с цифрой 3. Но нам вовсе не сюда, а вниз по лестнице справа-снизу. Не узнаете местность? А зря. Вспоминайте ваши хождения с командой Лагуны... Выкачайте из источника «Confuse» и в туннеле справа возьмите «Lvl.Lvl6». Если вы на первом диске активировали красный детонатор (вспоминайте, вспоминайте, склеротички), то сможете пройти через пропасть экраном левее, взять (из трех лешушек) «Power Generator», «Phoenix Action» и выкачать «Silence». А еще дальше по проходу можно взять «Combat King 005». Вот что значит доблестное прошлое... Вернитесь к красной двери и, поднявшись в главный холл, воспользуйтесь лифтом номер 1.



Шагайте налево до первого ответвления, возьмите там «Spd-J Scroll» и вскоре вы придете к неслабых размеров монстру... Впрочем, драки не будет — вас просто вышвырнут вон из Пандоры, сопроводив все это еще одной апокалиптической заставкой.

Дверсия окупированного гальбидиачами гроба не удалась, придется брать реванш в космосе. После красивой заставки и вашего прибытия на станцию переговоров с человеком в белом (его зовут Пит, Piet), с медиком, и обследуйте Ринно. Отнесите ее в криогенную камеру, сыграйте с Питом в Триаду — жадный космоплаватель держит карту Александра. Пройдите в командную рубку, где обследуйте монитор справа — получите наглядный образец, как надо вести себя с волшебницами. Поднимитесь по лестнице на второй этаж, в дальней комнате (не забудьте найти спрятанный источник с «Meteor») предложите Эллоуе партию в карты. Кроме уже известных правил, вас ждет еще и один из самых силь-



ных игроков, но зато приз высок — карта Лагуны... После победы поговорите с девушкой, и Скволл уговорит ее пойти с ним. Однако толку от этого не будет — на полпути вас настигнет сирена, знакомые красные лампочки и сообщение о том, что Ринно вышла из-под контроля... Нестеснитесь к медблоку, но помочь тут уже ничем нельзя. Идите в рубку, где при всем честном народе ованченна демонами девушка снимет с волшебницы Адель печать. Ну, началось... Положитесь в любимый правый монитор, поднимитесь на этаж выше (короткая заставка) и входите в комнату экипировки астронавтов. Обследуйте кабину в центре, сбегайте в ней и бегите за Ринно в космос. Догнать Ринно вам поможет заставка шлюза, так что вернуться к ошарашенным коллегам и посмотреть, как ваш нанимательница разблокирует печати Адель. Кошмары прошлого возвращаются... Отважные космопроходцы решат эвакуироваться — последуйте за ними. Говорите с Эллоуе на всем пути до спасательных капсул, пока не начнется долгая череда заставок и сюжетных сцен.

(Во время парения в скафандре от вас улетела Ринно? Ну, беда... Просто держите ее в центре экрана и почаще жмите кнопку X.) В конце концов, спасе любимую тетенку, Скволл обнаружит вполне миленький космический корабль, к тому же незапертый. Оказавшись внутри, закройте шлюз нажатием кнопки слева и пройдите вперед, чтобы герои освободились от скафандров. Сохраните игру, войдите в следующий зал и осознайте, что вы не одиноки на этом празднике жизни. Спуститесь по лестнице вниз и примите бой.

• **BOSS:** «Propagator», 42 уровня, 5020 HP. Если вы ни малое количество хит-пойнтов, эта тварь могла бы представлять реальную угрозу. А так — просто обрушьте весь ваш атакующий потенциал и не затягивайте бой. Тройей — один из восьми видов «Stole», Кража — «Wizard Stone». Сусть сказки такова: чудно надо убивать попарно. То бишь по очереди: если положили красного, следом надо убивать тоже красного. Иначе они будут бесконечно воскресать и портить вам интимное свидание. Всего пар четыре: фиолетовая, красная, желтая и зеленая. Эргономичную стратегию отлова и убийства тварей выбирайте сами...

Кроме «Чужих», на челноке имеются два источника — «Life» и «FullLife». Вытравив с просторов Рагнарека (Ragnarok, так зовется ваш корабль) последнего поганого монстра, шагайте к лифту и планируйте в рубку, где обродованные службы слежения с планшета начнут помогать Скволлу приземлить челнок... А вы приготовьтесь слушать великую песнь «Eyes On Me», за которую отдали, вероятно, половину бюджета России в долларовом эквиваленте...

По окончании романтики и грусти (Ринно заберут штырцы, как потенциально опасную волшебницу), вернитесь обратно на борт, где вас настигнут все остальные герои и хоронько промоют Леонарда мозги... Делать нечего, придется освобождать нанимательницу. Грузите



Рагнарек дрочами и летите к «The Sorcerer Memorial Hall». Страха у ворот может пустить вас свободно, а может и замянуть (в таком случае выберите «Force your way in»). Внутри ученые уже собрались делать с вами ладную что-то мрачное. После сцены утешения пройдите к Ринно, обследуйте установку блокировки магии и глотайте еще одну порцию любви и моркови... А вот на выходе из комплекса вас ждет самая суровая реальность — оряд зитарских солдат. Но совершить подвиг вам не дадут — придет таинственный мужчина немалых размеров и отзовет охрану...

**ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ: «ДЕКОМПРЕССИЯ»**

Внутри Рагнарека в чьей-то светлой голове родится идея посетить Эдаю, как волшебницу со стажем, и попросить у нее моральной помощи. Летите... Около входа вас встретит Анджело — следуйте за ним в боковой проход к еще одной, на этот раз действительно роман-



тической сцене. Заключит ее неотесанный Зелл со своими новостями. Покиньте эдаю, и около выхода из местности вас заловит миссис Краукер, и докато выходя из комнаты вы увидите главному герою...

- Громоздите в Рагнарек и летите в Зштар (удобнее всего садиться в «Airstar»), далее бегите в президентский дворец. Охрана вас пропустит, и в главном зале вас встретит... Вард, Кирос и сам Президент Зштара — Лагуна Лойр!!! Вот так встреча... В беседе с ним возможны следующие темы:
- 1) «Explain the mission to defeat Ultimecia» — выбирайте этот пункт в последнюю очередь. Док Один с помощью Лагуны объяснит вам свой генеральный план по убийству Ультимеции (или Алтмеша, если хотите), великой ведьмы из будущего и источника всех наших бед в настоящем. План прост и гениален — найти и зарезать. Как всегда...
  - 2) «Where's Ellone?» — рассказ о том, что произошло с Эллоуе со дня ее спасения и до сих времен;
  - 3) «Tell me about Raine» — а вот на эту тему президент говорить не будет...
  - 4) «What are you doing here?» — обязательно посмотрите этот топик Долгий, но увлекательный рассказ о том, как Лойр выбыл из зштарского приключения в президента самого сильного государства в мире.

Когда все проблемы будут обречены, сцена переключится на кают-компанию Рагнарека, где Лагуна держит речь с целью поднятия морального духа ваших бойцов. Прослушав слич, сыграйте с ним в Триаду — президент держит у себя в колесе вашу (Squall) карту — последнюю из нашей коллекции. Теперь настало время штурмовать Пандору — сплот гальбидиачев по главе с Сейфером и снайдер (пока) Адель. Летите к «Tears Point» и смотрите заставку о прорыве линии Маннергейма. Покиньте крей-

сер — снаряды вас уже ждут...  
 • **BOSS:** «Rajin», 43 уровня, 22200 HP, слаб против Яда, абсорбция Грома, «Fujin», 43 уровня, 17900 HP, слаба против Яда, абсорбция Ветра.

Рейота очень хотит помочь Сейферу, но вот сил у них мало... Как обычно, начните бой вызовом Думтриага, после чего призывает Хранитель или просто рухляком боем снесите злопущую парочку. Советую начать с Фуджин... Тройей — 2 «Str-Up», «Megalix», Кража: Райджин — 2 «Str-Up», Фуджин — «Megalix». Шагайте вглубь вражеской территории, пока не увидите еще один старых знакомых — Велда и БигЗа. Но им совсем не до вас... Пройдите еще дальше и вспоминайте походы команды Зелла по Пандоре — вам нужен зал с лифтами, а конкретно первый из них, который отвечает за к новому противнику...

• **BOSS:** «Mobile Type B», 41 уровень, 42300 HP, слаб против Грома; два «Probe» по 9100 хитов. Вот это уже посерьезней... У этой машины убийства есть два состояния — когда атакуют основную часть (довольно слабенько) и когда два охранных дроча опускают на вас тонну чувствительной магии... Если совсем заняты боем, можете нарваться на спец. атаку «Corona», снимающую все HP до 1000.





Не тратьте время на борьбу с дроидами, лучше рубите носителя (предварительно привязав «Thundaga» к «Etem-Atk-J») и время от времени призывая Каззакотта. Трофей — 2 «Laser Cannon», Кража: «Mobile Type B» — «Laser Cannon», «Probe» — «M-Up» из каждого.

Отбиваясь за позор Динта с товарищами, бегите дальше, и пред вашими очами предстанет Сейфер, а также неразлучная пара — Райджин и Фулдон, держащие в заложниках Эллену. Но тут и вас ждет небольшой праздник — неизменные соратники Алмази выразят все накопившееся неудовольствие, отдадут вам заложника и уйдут... Но наш вечный враг так легко не сдастся...

• **БОСС:** «Seifer», 45 уровень, 34500 HP, слаб против Яда. Последний бой с искателем своей мечты, Сейфером Алмази. Если в вашем распоряжении есть Один, то он в начале боя бодро выскочит и тут же... падет жертвой гонимейца рыцаря колдуньи. Делать нечего, придется разбираться своими силами. Тем более, особых проблем не возникнет — извечный ненавистник Скволла так и не научился хорошо драться... В конце боя появится Гилгамеш (Gilgamesh) и отнесит Алмази смачный удар. Один ушел, но оставил хорошего преемника... Трофей — «Hero», Кража — «Hero».

И как всегда, радоваться еще рано — раненый, но живой Сейфер схватит Риноа и потащит ее к печати Аделя...

## КОНЕЦ ТРЕТЬЕГО ДИСКА



## ДИСК ЧЕТЫРЕ

Вернитесь на два экрана назад и по чему-то, напоминающему строительный кран, вскарабкайтесь наверх (по пути — источник с «Slow»).

• **БОСС:** «Adele», 46 уровень, около

25000 HP; «Rinoa», 46 уровень, 9036 HP.

Относительно тяжелый бой, из-за своей необычности, Аделя приковала к себе Риноа, так что все групповые атаки (магия, Хранители, многие лимиты) будут наносить урон и атаки соратницы. Плюс изредка элзастная волшебница станет выплывать из заложницы около 750 HP. Потому лучшая тактика — выбрать в команду главных рукошляников и обрушить на врага град простых атак, не забывая лечить Риноа. Трофей — нет. Кража: Адель — «Samantha Soul», Риноа — B «Megalix».

После смерти айтиарской ведьмы Риноа примет ее силу и, в свою очередь, будет поработана магией Ульtimeции. Прибегут Лагуна с Эллоной и приведут в действие задуманный план. Компрессия времени началась... Посмотрите весьма неплохую заставку, вы окажетесь в Делинге, на месте первого свидания Риноа с Здаей. Придите вперед (все сейв-пойнты, кроме начального, фальшивы) и готовьтесь к бою.

• **БОСС:** «Sorceress 1», 45 уровень, шесть штук по 3390 HP каждая; «Sorceress 2», 45 уровень, пять штук по 4496 HP каждая; «Sorceress 3», 45 уровень, более 200000 HP.

Тот же занятый бой — вам надо будет убить двенадцать волшебниц подряд. Одиннадцать штук будут легкими (хватит и пары ударов), а вот последняя уже представляет опасность. Не тратьте время на Думтран или иных Хранителей, з просто в который раз воспользуйтесь проверенной силой оружия, и долгий полове творь не выдержит. Трофей — шестнадцать разных «Stone», Кража — еще больше этих же самых предметов.

Оказавшись у искомой точки — дома Здаи, пройдите к спуску на пляж, и все вокруг изменится... Как вам замок Ульtimeции?

Идите дальше (по пути встретится источник с «Triple») и карабкайтесь по огромной щели к злойшей цитадели Волшебницы. Что за двери слева? Это порталы, ведущие в разные части мира (Гальбадио, Центру и лед) для ускорения ваших передвижений. Если у вас остались незаконченные дела, вперед... Иначе бредите по щели дальше, выкачайте из источника «Flare», сохраните игру, и у ворот замка вас догонят остальные члены команды. Скволл решит разделить соратников на две равные группы. Постарайтесь сделать их равнозначными по мощности, хотя я просто разделил героев по половому признаку...

ВНИМАНИЕ: автор данной статьи никоим образом не является женонавистником. Он их любит! От всей души! Пишите ему письма, девушки...

Первая команда (назовем ее «Альфа») будет состоять из Скволла и двух других героев, вторая (назовем ее «Бета») из трех бойцов по нашему выбору. Смена команд (или героев меж них) будет происходить в местах зеленого свечения (не бойтесь, не пройдите мимо), возьмем их МЗС. Как только вы войдете в замок, приспешники Ульtimeции закроют вам доступ почти ко всем взаимосвязям вашей команды. Чтобы вернуть себе честно добытые умения, придется этих самых приспешников мочить в сортире...

**ГЛАВА ЧЕТЫРНАДЦАТАЯ: «ЦИТАДЕЛЬ»**  
АЛЬФА. Пройдите чуть вперед, и на лестнице вас ждет первый бой. • **БОСС:** «Sohnkaug», уровень неизвестен, примерно 20000 HP, Ничего, кроме рукопашного боя, у вас не будет, так что особых изысков тут не придумаешь... Когда маска офанса взорвется, знайте — вы на полпути... Трофей — «Megalix», Кража — нет. После каждой победы над противником вы можете вернуть себе обратно любое умение из возникающего списка. Тут каждый выбирает, исходя из своей тактики игры, так что я лишь могу посоветовать... Первым делом стоит включить магию (Magic). Шагните направо, на следующем экране спуститесь по спиральной лестнице и мимо МЗС входите в дверь — окажетесь в двухэтажном зале с картинами. Суть этой, вероятно самой сложной головоломки в игре, в том что вам надо выбрать название для большой картины слева на первом этаже. Ну чтож, давайте решать... Сначала осмотрите все картины (их двенадцать, не забудьте выключить на бумажку все латинские названия), после чего со второго этажа (кстати, там источник с «Meldtdown») посмотрите на пол, где нарисованы большие

тактика. Куда смотреть стрелки? Если не на «VIII», «VI» и «II», то советую сходить к офтальмологу...

Теперь глядим на бумажку с выписанными названиями картин, и выкидываем из них все буквы кроме «I», «V», «X». Нам надо выбрать три слова, которые после буквенного оксюления стали максимально близки к значению стрелок на часах. Честно говоря, думать можно долго, поемму лучше бегите к главному полотну и выбирайте три слова-ответа — «VIVIDARIUM» (VIII), «INTERVIGILIUM» (III), «VIATOR» (VI). Если встанет между слов частица «ET», то можно получить фразу, в двойном переводе звучащую как «В саду спит посланник...» Лингвистка — это конечно хорошо, но после того, как загадка будет решена, в картинной галерее появится новый страж замка...

• **БОСС:** «Trauma», 56 уровень, 34114 HP, слаб против Ветра; «Droma», 56 уровень, 3128 HP, слаби против Ветра. Не отвлекайтесь на охранных дроидах босса — он может заниматься их призывом бесконечно. Лучше накастуйте на него «Meldtdown» и опять крушите противника врукопашную. Для улучшения эффекта можете связать «Tomzad» к «Etem-Atk-J», хотя и без этого будет не так уж тяжело. Трофей — «Etem-Atk», Кража: «Trauma» — 2 «Meteor Stone», «Droma» — «Meteor Stone» из каждого.

посмотрите на пол, где нарисованы большие тактика. Куда смотреть стрелки? Если не на «VIII», «VI» и «II», то советую сходить к офтальмологу... Теперь глядим на бумажку с выписанными названиями картин, и выкидываем из них все буквы кроме «I», «V», «X». Нам надо выбрать три слова, которые после буквенного оксюления стали максимально близки к значению стрелок на часах. Честно говоря, думать можно долго, поемму лучше бегите к главному полотну и выбирайте три слова-ответа — «VIVIDARIUM» (VIII), «INTERVIGILIUM» (III), «VIATOR» (VI). Если встанет между слов частица «ET», то можно получить фразу, в двойном переводе звучащую как «В саду спит посланник...» Лингвистка — это конечно хорошо, но после того, как загадка будет решена, в картинной галерее появится новый страж замка...

• **БОСС:** «Trauma», 56 уровень, 34114 HP, слаб против Ветра; «Droma», 56 уровень, 3128 HP, слаби против Ветра. Не отвлекайтесь на охранных дроидах босса — он может заниматься их призывом бесконечно. Лучше накастуйте на него «Meldtdown» и опять крушите противника врукопашную. Для улучшения эффекта можете связать «Tomzad» к «Etem-Atk-J», хотя и без этого будет не так уж тяжело. Трофей — «Etem-Atk», Кража: «Trauma» — 2 «Meteor Stone», «Droma» — «Meteor Stone» из каждого.

Лучше накастуйте на него «Meldtdown» и опять крушите противника врукопашную. Для улучшения эффекта можете связать «Tomzad» к «Etem-Atk-J», хотя и без этого будет не так уж тяжело. Трофей — «Etem-Atk», Кража: «Trauma» — 2 «Meteor Stone», «Droma» — «Meteor Stone» из каждого.

Лучше накастуйте на него «Meldtdown» и опять крушите противника врукопашную. Для улучшения эффекта можете связать «Tomzad» к «Etem-Atk-J», хотя и без этого будет не так уж тяжело. Трофей — «Etem-Atk», Кража: «Trauma» — 2 «Meteor Stone», «Droma» — «Meteor Stone» из каждого.





Что освобождать? Либо «Draw» (в замке много ценной магии), либо «Safe» — боев впереди немало, пригодится. Из нижнего этажа галереи пройдите на север и игнорируя лестницы по бокам, вперед, после чего в правую дверь. Нормальная средневековая пыточная камера... Возьмите из руки мумифицированного монте-кристо ключ («Prison Key»), и в камере появится еще одно живое (ну, наверное) существо...

• **BOCC:** «Red Giant», 52 уровень, 30000 HP. Данный слугитель Ультемии отличается великой защитой против обычных атак, так что вариант боя не слишком — либо чистой магией (ОЧЕНЬ хорошо работает «Demn»), либо ослабленной защитой «Meltdown»-ом. Ну а если вы до сих пор не освободили магию, предметы или хотя бы Хранителей, то это просто национальное бедствие... Трофей — «Diamond Armor». Кража — нет.

Выберите «Command Ability» — сильно пригодится в следующих боях. Или «Item» — если заканчивается магия лечения... Покиньте мрачный склеп тем путем, что пришли, и на эскадре с двумя лестницами смените команду...

БЕТА: подойдите к месту боя с первым боссом, сверните налево и бегите до огромной люстры, которая под вашим весом ронет вниз силовую ласточку. Обследуйте люк в центре комнаты, выберите «Yes» и, спустившись по спиральной лестнице, готовьтесь к очередному бою...



• **BOCC:** «Tri-Point», 51 уровень, 22400 HP, очень слаб против Огня, абсорбция Грома. Главное в этом бою — скорость, с которой вы его выигрываете. Для лучшей леготы свяжите «Thundaga» с «Elem-Def-J» и любую огненную магию с «Elem-Atk-J». На каждую вашу атаку тварь будет отвечать «Mega-Spark» (с элементом Грома), но это еще не самое плохое — через пару минут после начала драки стрелкоз просканирует вас и начнет использовать сильно нехорошую атаку «Onrush». Так что поспешите... Трофей — «Rocket Engine». Кража — нет.

Теперь можете освобождать все, что захотите, но начать советуем с Лимитов — скоро придут уже серьезные бои... Выкачайте из источника (за боками) «Алга», вернитесь по лестнице наверх и проследите через северную дверь к фонтану. Обойдите его левую сторону — найдите «Treasure Vault Key», выкачайте из источника «Slow» и входите в центральную дверь. В глубине храма имеется плавание — подойдите к нему и, в ответ на предложение сыграть что-либо, нажимите восемь кнопок: ширфы (все L и R кнопки, для тех, кто из друзей) и всю правую часть джойстика. Какая какафония... Но так надо. Теперь по лестнице взойдите на крышу и бегите хватать ключик на шатком мостике. Упал? Уп, досада. А ведь его можно было взять, если не бегать, а тихо подползти... Хе-хе. Вернитесь в зал с люком, где переклочите команду.

АЛЬФА: опять пройдите вперед и в стоичной канаве (правой ее части) подберите «Armor Key». Входите в правую дверь — это и есть оружейная комната. Выкачайте из источника «Ultima». Видите мрачную року, торчащую в конце комнаты? Нам туда... • **BOCC:** «Yuzare», 100 уровень, 21000 HP, слаб против Святости, «Lefty» и «Righty», 100 уровень, по 13800 HP каждый, слабы против Святости; «Gargantua», 54 уровень, 15400 HP.

Относительно простой бой, если выбрать правильную тактику. Сначала вырежьте обе руки (вероятно, либо магией «Holy», либо плотной защитой головой (в своей, она и так уже в порядке), после чего встрекните основного босса — Gargantua. Эта тварь уже оглашено — часто использует изменяющие ста-



туса атаки (готовьте «Treatment») и контратаку на каждый ваш удар. Если в захватах Родины осталась магия «Holy», смело добейте нежить... Трофей — «MAGIC ARMLET». Кража: «Vysage» — «Lightweight», «Lefty» — «Rune Armlet», «Righty» — «Wizard Stone».

Вернитесь на излобленный экран с лестницами и переклочите команду.

БЕТА: через крайнюю левую дверь и длинный коридор вернитесь в самый первый зал и идите вперед через еще один длинный зал (слева будет дверь в хранилище ценностей, но пока не вникайте в оборудование, напоминающему весы). Заходите на левую чашу и еще раз переклочитесь на соратников АЛЬФА: уа! Наконец-то можно воспользоваться лестницами. Подвигайтесь, шагните по длинной лестнице налево, мимо источника с «Sage» и сейв-пойнт к правой чаше весов. ВНИМАНИЕ: механикам работает, только если ваши команды соответствуют схеме веса. Из этих возможных комбинаций героя три работают. Моя любимая «девочка/мальчик». После того как



другая команда перенесется наверх, опять воспользуйтесь МЗС.

БЕТА: пройдите чуть влево, в библиотеку, где возьмите «Water Gate Key» и выкачайте магию из источника «Sugaga». Вернитесь на восток и меняйте активную партию. АЛЬФА: пройдите ДОЛГИЙ путь к помещению с дверями в оружейную и склеп. Около последней при внимательном исследовании может обнаружиться рычаг — опустите его два раза и увидите, как сходит вода в канавках (миллион как...). Бегите обратно к люстре, гадайте вместе с ней и, подойдя к МЗС, заблокируйте ладонью гадского канделябра. Опять переклочите команду...

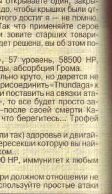


БЕТА: вспомните, где вы видели длинный коридор с окнами слева, и бегите туда — в центре него, опять же по левую руку, будет дверь в сокровищнице. Ценности там так не найдете, разве что четыре гроба люк источник «Holy». Идем с коромысла для покойников довольно просто — когда вы открываете один, закрытый другой.

А вам надо, чтобы крышки были открыты у всех. Увы, как этого достичь я — не помню. Но довольно быстро. Так что применяйте серое слизкое вещество или зовите старших товарищей... Когда загадка будет решена, вы об этом пожелаете... • **BOCC:** «Catoblepas», 57 уровень, 58500 HP, слаб против Земли/Воды, абсорбция Грома. Выглядит чудично довольно круто, но держится не очень, особенно если присоединить «Thundaga» к «Elem-Def-J». А вот если поставите на связи атаку «Water» или «Quake», то все будет просто захватывающе. Одно «но» — после своей смерти Catoblepas использует «Meteor», так что берегитесь... Трофей — «Status Atk». Кража — нет.

Попробуйте свое пошатнувшееся (если так) здоровье и двигайтесь к стабильной теперь ластре, пересекти которую вы найдете балкон с еще одним противником.

• **BOCC:** «Crysta», 44 уровень, 16000 HP, иммунитет к любым формам Холода. Еще одна красная тварь, которая при должном отношении не вызовет особых осложнений. НЕ используйте простые атаки — иначе получите хорошую оплеуху в качестве отплат. Лучше используйте магию или Хранителя, а еще лучше — «draw/cast» систему с кристовской магией «Holy». Результат — на лицо... Трофей — «Elem-Guard». Кража — нет. Устали от бесконечных боссов? Понимаю... Ничего, осталось немного... Собрав волю в кулак, бегите к ближайшему МЗС. Вы знаете, что делать дальше...







Имя	Уровень	HP	MP	Сила	Магия	Скорость	Удача	Крит. Урон	Крит. Процент
Барретт	50	10000	1000	100	100	100	100	100	100
Кваркс	50	10000	1000	100	100	100	100	100	100
Клиффорд	50	10000	1000	100	100	100	100	100	100
Клиффорд	50	10000	1000	100	100	100	100	100	100
Клиффорд	50	10000	1000	100	100	100	100	100	100

**АЛЬФА:** [разли чуть ранее «Water Gate Key»? Тогда самое время получить один ценный предмет! Шагните ко входу в храм [что за фонтаном] и оттуда сверните в правой коридор, который в итоге приведет вас сначала к «Rosetta Stone» и к двери в скелет. Если ничего не получается, попробуйте опять сыграть замечательную мелодию «в ксило» на органе...]

Поднимитесь на второй этаж храма, переискусно забавно шагнув/искусно мостик и через малозамечательную дверь входите в башню. Бегите все время вперед, пока не увидите подожженный коллосал. Запрыгните на него (с левой части лестницы, кнопка [L]) и после короткой поездки окажетесь на террасе с свей-пойнтом и большим крылатым монстром.

• **BOCC:** «Tiamat», 58 уровень, 896000 HP, сильная защита от Огня/Грома, иммунитет к Ветру. Девятого злобная тварь, должен вам сказать! Сверху экрана будут появляться различные латинские буквы, которые в итоге сложатся в слова «Dark Flare», а значит вам будет БОЛЬНО. Единственный способ избежать гнища (или даже абсорбировать его), это связать «Flare» (или «Flaga» (или «Thundaga») к «Blam-Def-J», Трофей — «Sisact Guard». Кража — нет. Выкачайте из источника «Triple», вернитесь к винтовой лестнице, поднимитесь вперед и через комнату с часовым механизмом (и источником «Stop») пройдите на свежий воздух. Пробежите по громад-



ным стрелкам налево и спуститесь по двум лестницам до длинной эстакады, в конце которой вас ждет свей-пойнт и дверь. За ней сидит виновница всех ваших страданий, страх и потерь — жестокая волшебница Ультимеция... Произведя последние приготовления, максимально увеличьте силу команды (советую сосредоточить все связи на трех самых сильных героях), семь раз перекреститесь и, подойдя к двери, выберите пункт «Get it over with!! Fight here now!». Час финальной битвы настал. Death or glory!!



• **BOCC:** «Ultimicia», 65 уровень, 43000 HP, слаба против Яда, иммунитет к Святоги. После долгих и мрачных разговоров Ультимеция выберет троих бойцов случайным образом и начнет мочилово. Конечно, можно попытаться изо всех сил держать «пустых» (без связей к Хранителям) героев, но лучше



• **BOCC:** «Ultimicia — True», 65 уровень, около 600000 HP. «Ultimicia — Generator», 65 уровень, около 200000 HP. «... All existence denied». Хорошая фраза... Но для вас хуже всего будет звучать слова «Hell's Judgement» и «Apocalypse» — две самые сильные магии последнего в этой игре босса. Обычными способами у Ультимеция выиграть тяжело, так что каснитесь на нее «Meldown», на своих бойцов — «Aiga» и ждите зветного шанса обрушиться на волшебницу грод Лимитов. Трех скарловских «Lion Heart»-ов будет более чем достаточно...

подождают, пока на их месте появятся те, которые вы накачали, и уже тогда начать наш последний и решительный бой. Призовите Дултрайя, после чего бейте, чем сочтете нужным. Долгого боя телка не выдержит...

• **BOCC:** «Griever», 65 уровень, около 350000 HP, иммунитет к Земле, абсорбция Яда. Помните кольцо Сковолла? А львиноподобное чудовище на нем? Это именно оно... Гривер — самый сильный Хранитель в мире. В традициях своей хозяйки любит носить целый (случайно выбранный) вид магии, так что молитесь, чтобы связки не затрунул... Лучшая стратегия — «Meldown» и простые, но быстрые атаки. Ближе к своему концу тварь разродится «Shockwave Pulsar»-ом, так что задумайтесь заранее...

• **BOCC:** «Ultimicia — Griever», 65 уровень, около 350000 HP. Самого сильного Хранителя мы с дочерью убили, но Ультимеция до последнего не хочет расставаться с любимым зверьком и свяжет себя с ним... Основное оружие данного ичества — относительно быстрое использование магии типа «Ultima» и «Meteor». Время от времени также будут появляться магические спирали (Helix), на четверть усиливающие вражеские заклинания, но лучше на них не обращать внимания, а методично отешивать парочку трюфельов. Где-то на 80% урона у чудовища отвалится нижняя половина и усилятся обычные атаки, будьте на страже...

• **BOCC:** «Ultimicia — True», 65 уровень, около 600000 HP. «Ultimicia — Generator», 65 уровень, около 200000 HP. «... All existence denied». Хорошая фраза... Но для вас хуже всего будет звучать слова «Hell's Judgement» и «Apocalypse» — две самые сильные магии последнего в этой игре босса. Обычными способами у Ультимеция выиграть тяжело, так что каснитесь на нее «Meldown», на своих бойцов — «Aiga» и ждите зветного шанса обрушиться на волшебницу грод Лимитов. Трех скарловских «Lion Heart»-ов будет более чем достаточно...

откинутся в кресле, взять гнию и свести за тем, что станет с героями дальше. История «Последней Фантазии 8» не закончится до самого последнего экрана с надписью «The End». Тогда можете выключить измененную приставку и вернуться к обычной жизни. Но те два (минимум) дня чистого игрового времени, что вы провели в мире FFB, вряд ли когда-нибудь забудутся. Лично для меня это были одни из лучших дней за все время, что я посвятил видеоиграм...

## ГЛАВА ПЯТНАДЦАТАЯ: «END OF ALL DAYS»

Вот и все. Последний противник повержен. Компрессия времени началась, а вам остается лишь удобно

откинуться в кресле, взять гнию и свести за тем, что станет с героями дальше. История «Последней Фантазии 8» не закончится до самого последнего экрана с надписью «The End». Тогда можете выключить измененную приставку и вернуться к обычной жизни. Но те два (минимум) дня чистого игрового времени, что вы провели в мире FFB, вряд ли когда-нибудь забудутся. Лично для меня это были одни из лучших дней за все время, что я посвятил видеоиграм...

Конечно, выйдут еще новые части «Final Fantasy», и мы вновь и вновь окунемся в мир мечей и магии, любви и ненависти, добра и зла, но такого уже не будет. И причина этому проста, даже тривиальна — каждая Фантазия от «Squaresoft» по-настоящему Последняя...

Lord Hanta





Когда в далеком 1996 году «крестный отец» серии Street Fighter Акира Ниситани, дистанцировавшись от CAPCOM и основав собственную контору под названием ARIKA, выпустил на игровых автоматах первый трехмерный SF EX, и позже, в '97, когда эта шумевшая игра с кучей дополнений была переведена на PlayStation, ни у кого, кто сколь-нибудь знаком с политикой CAPCOM в области хитовых игр, не возникло сомнений, что же будет дальше. Естественно должно было продолжение продолжение (уж что-то, а продолжения клепают CAPCOM мастак!), которое закрепило бы позиции Street Fighter в мире трехмерных файтингов. Так оно и случилось. Уже весной '98 на выставке Tokyo Game Show на стенде CAPCOM был анонсирован SF EX2. Правда, на тот момент у Ниситани из новой игры были готовы только один видео-ролик поединка Гайла и Доктрин Дарк и много обещаний. Роллик по сравнению с первым SFEX был более чем впечатляющим, а обещания легендарного японца сулили немислимые красоты обновленного движка, 20 с секретным «гаком» персонажей, среди которых должны были появиться как совершенно новые, так и уже полюбившиеся герои уличного боя, плюс ко всему в боевой системе должны были произойти некие, едва ли не революционные, нововведения. И, конечно же, обещалось просто море удовольствий от самого игрового процесса. Поэтому игру ждали. У истинных поклонников файтингов вновь праздник — в 2000 году наблюдается второе массированное вторжение CAPCOM на PlayStation. На этот раз мы встречаем не трио, как было с первой волной (SF Alpha 3, Darkstalkers 3 и MSHvsSF), а дуэт. Но зато какие это игры! Практически одновременно, загода создавая радостное весеннее настроение ценителям калкомовских файтингов, на PSX вышли два таких шедевра как Marvel vs Capcom и Street Fighter EX2 Plus. Последняя на сегодняшний день часть VS-серии заслуживает отдельного и детального рассмотрения, которое вы найдете на 26 странице, а в этой рецензии мы подробней остановимся именно на втором шаге «уличного бойца» в третьем измерении. Первое, что бросается в глаза —

# STREET FIGHTER PLUS



ARIKA уделила чуть больше внимания самому оформлению игры. Это видно уже из начальной заставки, которая, хотя и выполнена на движке игры, но не в пример качественней и красивей того, что мы видели в первой части SFEX. Правда, в игре практически отсутствуют финальные ролики, вместо заставки — текст (у меня, так вообще на японском) и рисунок героя. Минимализм, однако... Хотя это все равно на порядок лучше, чем то уродство, которое показывали победителям в первом EX.

Что касается героев, то Ниситани честно выполнил свои «выставочные» обещания. На экране выбора перед нами ровно 20 звезд вселенной Street Fighter. Причем среди них такие яркие светила, как неразлучные бойцы школы шоютокан — Рю и Кен, агент Интерпола Чун-Ли, капитан ВВС Гайл, йог Далсим, огромный русский борец (нет, не Карелин!) — Зангиов, и главный ридиска сериала Бизон — закаленные



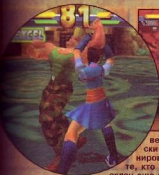
**Garuda.** Чтобы управлять этим самураем необходимо в режиме Expert Mode всеми 20 первоначально доступными персонажами пройти все испытания категории «E». Также запустить его можно, пройдя до конца режим Arcade любыми 10 персонажами.

**Sadow Giest.** Этот персонаж откроется, если всеми 20 первоначально доступными персонажами пройти все испытания категории «D» в режиме Expert Mode или пройти до конца режим Arcade любыми 5 персонажами после открытия Гаруды.

**Kain.** Брат Хокуто будет доступен, когда выдержите все испытания категории «B» в Expert Mode всеми персонажами включая Гаруду и Тень, или же, когда вы пройдете режим Arcade всеми 20 первоначально доступными персонажами, а также встретите и победите стального Бизона.

**2 дополнительные бою-игры.** Чтобы они стали доступны, надо в режиме Expert Mode всеми 20 первоначально доступными персонажами пройти все испытания категории «D».





ветераны практически всех «уличных» турниров. Также остались те, кто освещал нам небосклон еще в первой части: диверсант Д. Дарк, арабская принцесса Пуллум и ее телохранитель Дарун, серьезная японская девочка Хокуто, страшилка Скалломанья и «весь в белом» Кракер Джек. Среди новичков есть как впервые выступившие в категории 3D, но более чем известные уличные бойцы: тайский боксер Сагат, торсадор Вега и мутант Бланка, так и восходящие звезды EX-серии: Вулкан Россо, разыскивающий виновника смерти своей возлюбленной (разумеется, все тычет немтыми пальцами в Бизона), очкастая Ареа — дочь изобретателя, прикутившего на руку своей девочке не детских размеров пушку, сексапильная рыжая Шерон, прячущая где-то в отбегивающих шортиках армейский пистолет и штурмовую винтовку M16 и очередная «сакура» — Накаса, которая, идя в ногу с новейшим веянием тотальной вооруженки, захватила на турнир боевой шест. Теперь относительно обещанного секретного «гака».



В закромах игры, до поры до времени сидят недоступные: древний самурай Гаруда, брат Хокуто — Каэри, мистический Тень (Shadow Geist) и супер-усиленный стальной Бизон. Кстати, заметил такую забавную вещь — все



персонажи на экране выбора разделены на две линейки, в первой — родные «стритфайтеровские» герои, а во второй встречаетесь только в EX-серии. Просто случайность? Теперь насчет графики. Движок игры, хотя и капитальнейшим образом переработанный, но тот же, что и в первом SFEX. В этом нет ничего страш-

ного. При грамотном подходе, разумеется. Tekken, например, прошел всю историю PSX на одном и том же движке, все время оставаясь хитом, и даже ушел с этим engine на вторую PlayStation, и ничего. Так вот в EX2, благодаря внесенным изменениям, количество полигонов на боях увеличилось раза в два-три. Теперь у них на теле никаких торчащих углов и острых ребер, как это было в первой части, а линии фигур стали настолько правыми и приятными (особенно у Шерон), что просто дух захватывает.



Также появилась такая новомодная фишка, как динамическое цветное освещение. Помните как это было в Quake II? Так здесь почти то же самое: если Сагат пускает свой файерболл, или электричество коротит Бланку, то красноватый свет от спуска энергии или голубоватый от молний будет подбегивать как самого персонажа, так и его противника, причем настолько ярко или бледно, насколько далеко находится этот файерболл или молния. Прибавьте к этому великолепию постоянно вспыхивающие с подобиным эффектом «звездочки» от ударов и вашим глазам предстанет просто феерически-красивое зрелище боя.





Одним словом, в плане графики действительно заметен существенный шаг вперед. Сама же игра состоит из 5 режимов: Arcade Mode — «сюжетное» прохождение, Versus Mode — игра для двоих, Training Mode — это именно то место, где вам предстоит проходить испытания, чтобы открыть секреты игры, Bonus Mode — настоящие бонус-игры, как в далеком SFIII! Развиваем бочки, разрушаем спутник ARK-99 и избиваем Циклоидов из первого EX. Круто! Мною очень любимым Watch Mode из предыдущей части, к сожалению, в чистом виде во вторую часть не попал. Здесь есть его некоторое расширенное и усложненное переопределение — Director Mode. Вообще-то, если разобраться, очень занятная штука. Позволяет самому снимать небольшие фильмы о подвигах уличных бойцов.



Примеч, здесь не только сам себе режиссер, но и сам себе сценарист и актер (все удары исполнить придется самому) и даже оператор (сам выбираешь любой ракурс камеры). Ко всему еще свое творение можно записать на метры сдг и показывать друзьям.

Жаль только, что первая PSX не поддерживает модем и Интернет, а то можно было бы утверждать всемирную «стритфайтер»-кинопремию «EX-Оскар» за лучшую актерскую, режиссерскую или операторскую работу.

Единственное, с чем несколько перегнул палку обещаний Акира Ниситани на памятной выставке, так это о революционности нововведений в боевом процессе. Вся революционность заключается в появлении «тройных» Супер-атак (использующих за раз всю линейку супер) и новой системы — Excel combo (силP+снH), позволяющей той же супер-линейки связывать в комбо любую последовательность ударов и специальных приемов, не сбивающих противника с ног. Хотя и эта система, по сути дела, не такое уж новшество. Нечто подобное было еще во второй «Альфе», только называлось custom-combo. Но как бы там ни было, Excel-combo добавляет в игровой процесс крупную такую изюминку,



которая в сочетании с потрясающими по красоте «тройными» Супер-атаками и известными с прошлой части Пробиваниями Блока — Guard Break (силP+силH) придает игре особенно своеобразное, удачно дополняя классический «стритфайтеровский» стиль боя.



К слову...

Тем временем у плодотворного Ниситани готов SF EX3. В нем будет реализована оригинальная боевая система, в чем-то схожая с системой tag-team в VS-серии, которая позволит играть одним бойцом против трех противников. Среди героев, в основном перешедших из EX2, была замечена Сакура (гил-гил-ура!) и несколько новичков. Выйдет все это великолетие, к сожалению, только на PS2. Так что копите денежки...



На момент написания статьи в Японии уже начались продажи Samurai Showdown: Warrior Rage 2 на первом(!) PSX. Это продолжение неудачной первой части трехмерных самураев, вышедшей на Neo-Geo. Новая самурайская история, повествование нам в этой игре SNK, развивается через 20 лет после последней части дуэльных «самураев» — \$54. Хаомаду к этому времени отстал, наконец, борodu и в числе еще 10 персонажей огнем и мечом будет помогать нам раздвигать 12 первоначально скрытых героев. По отзывам «вражеских голосов» игра — полный отстой, что-то на уровне первого Toshinden'a. А я завихрился буржуазным верить не склонен — все-таки SNK... К моменту выхода номера, я думаю, игра уже должна появиться и в Москве.



На аркаде ожидается пополнение истории легендарного Юнго-Города. SNK выпускает двухмерный файтинг Garou: Mark of the Wolves, в котором, кроме Терри Богарда, не осталось ни одного известного ранее героя. Причем изменился и сам Терри. Он зачем-то сменил культовую красную куртку с оборванными рукавами на поповский кожанный «бомбер» с меховым воротником, а свою фирменную бейсболку забыл надеть вовсе. Что подделка — старлет... Кроме него, достойны внимания: Рок Ховард — сын погибшего (!!!) Гиза и два новых таежководиста (я так думаю, это подросли сыновья Кима, которых тот брал с собой на все турниры). Короче, кадры из игры мне понравились и даже очень, а вот персонажи что-то не сильно впечатляют.



Также на аркаде выходит очередной турнир The King of Fighters: Dream Match 99, являющийся своеобразным отчетом за прошедший год. Особенных изменений, кроме состава героев, при повторном знакомстве я не заметил. На данный момент информации о переводе на другие платформы нет, но будем ждать, поскольку первую PlayStation эта игра явно под силу.

Благодаря роскошному «букету» достоинств, завернутому в яркий сверкающий целлофан современной графики и подвизанному гарантийной файтинг-качества от таких монстров своего дела, как CAPCOM-ARIKA, игра Street Fighter EX2 plus по праву может считаться, на сегодняшний момент, одним из лучших 3D-файтингов на PlayStation.







Каждый геймер играл или хотя бы в общем виде представлял игры серии Road Rash. Впервые этот симулятор мотоцикла с элементами файтинга появился на Мегадрайве, но затем переполз на более мощные платформы: 3DO, PC, PSX. Electronic Arts выпустила целых четыре игры этой серии, но слишком отличающихся друг от друга. Но настал момент, когда стало ясно, что пятая игра этой серии уже не принесет разработчи-

кам должных прибылей. А хочется! И тогда в EA решают усилить элемент аркадности в мотогонках и выпускают игру Moto Racer. Таких лавров, как Road Rash, она не снискала, но все же не дала любителям этого жанра забыть гонки и подготовила базу для более успешной Moto Racer 2.



Игра получилась существенно круче, чем ее предшественница, улучшилась графика (а уж по сравнению с Road Rash 3D — темного), Гонки сопровождаются тяжелым роком, «родной» музыкой крутых байкеров. Для трасс своими территориями с разработчиками игры поделались куча стран, которые наверняка надеются, что Вы лично помните их своим присутствием. Гонки происходят в любую погоду (туман, дождь, снег) и время суток. Кстати, в начальном меню есть опция EDITOR (редактор трасс), по-

типа состязаний, несмотря на обилие байков, разница между ними сводится едва ли не к различию в цветах. Нет, конечно, вроде бы у них и максимумы скорости разные, и тормоза, и способность брать виражи, но в гонке это как-то не очень чувствуется. Даже при выборе коробки передач у всех байков ручную стоит брать только на HARD'e. Зато для любителей разнообразия и демонстрации своего мастерства во всех видах гонок предусмотрен режим DUAL SPORTS, где вы будете завоевывать первые места по очереди на каждом из двух типов «железных коней»: спортивном и кроссовом.

**Григорий Козлов**  
**и Виталий Кнапик**  
 г. Нерюнгри, респ. Саха-Якутия



Случилось так, что именно третья часть популярной в Японии тактической RPG от Square Front Mission оказалась первой частью серии, локализованной в Соединенных Штатах. И, следовательно, имея в своем распоряжении англоязычную версию FM3, широкие слои геймеров, наконец-то получили возможность приобщиться к этой игровой серии. Что вдвойне приятно, поскольку именно FM в отличие от прочих тактических ролевешек способна полюбоваться даже игроку, не являющемуся фанатом данного жанра.

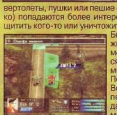
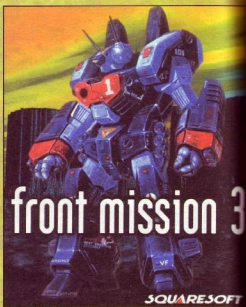
Действия FM3 разворачиваются в 2112-ом году, то есть спустя десять лет со времен событий предыдущей части. Главный герой игры — пилот боевого робота (в FM подобные роботы именуются Вензерами) Каэки Такамура. Он вместе со своим другом Ринго Казамэ должен был доставить двух экспериментальных Вензеров на военную базу в Йокосука. В момент их прибытия на базе произошел загадочный взрыв, который и ознаменовал начало приключений. Что касается сюжета в целом, то лично мне он кажется чересчур мрачным и местами даже циничным. Но это мое личное, никому не навязываемое мнение. Сюжет nonetheless: игра имеет целых два отдельных сценария. Какой из них достанется вам, зависит от вашего поведения в самом начале.



Игра состоит из множества миссий. Обычно целью миссии является уничтожение войск врагов, будь то роботы, танки,

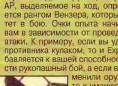


вертолеты, пушки или пехие солдаты. Но иногда (очень редко) попадаются более интересные задания, к примеру, захватить кого-то или уничтожить какой-то конкретный объект. Битвы ведутся в пошаговом режиме. В вашем распоряжении может одновременно находиться до четырех роботов, которыми вы управляете поочередно. После перемещения выбранного Вензера по прямоугольной карте перед вами появляется меню,



возможнее следующее действие: атаковать врага, посадить пилота, использовать предметы, посмотреть статус своего робота или, не предпринимая никаких действий, завершить ход. Если вы решили атаковать врага, то будьте готовы к тому, что он, скорее всего, даст сдачи. Но надо помнить, что на каждый ход Вензеру дается определенное количество энергии, называемой AP (Active Points), которая тратится как на ходьбу, так и

на атаку. Поэтому если вы прошли по карте слишком много шагов, то, скорее всего, не сможете воспользоваться некоторыми видами оружия, например, ракетницей. Количество AP, выделяемое на ход, определяется возрастом Вензера, который растет в бою. Очки опыта начисляются вам в зависимости от проведенной атаки. К примеру, если вы ударили противника кулаком, то и Exp+ добавляется к вашей способности вести рукопашный бой, а если вы при-



менили оружие — то к умению пользоваться конкретным оружием. В сражении пилот может обучиться и специальным приемам. Чтобы такие спец. приемы применялись им чаще, нужно занести информацию о них в бортовой компьютер. Как вы, наверное, уже поняли, ваш робот вовсе не монолитный истукан. Он состоит из следующих основных частей: корпус, руки, ноги и, собственно говоря, пилот. Каждая часть тела имеет отдельные HP.







**В**новь Capcom оправдал все наши самые смелые ожидания! Вновь нам, истинным поклонникам неувядающего жанра двумерных файтингов подарили ИГРУ. Игру с большой буквы, которой до нее не доставалась разве что SF Alpha 3. Игру, способную своей интересностью, продуманностью и глубиной привнести в однообразные серые будни видеобойцов те яркие веселые моменты радости, которых нам не хватало со времен третьей «Альфы». Итак, встречайте — очередное пополнение популярной капкомовской серии «VS», и, на сегодняшний момент, бесспорно лучший ее представитель — Marvel vs Capcom!

**Capcom vs PlayStation**

Интересно, на мой взгляд, то, что эту игру на PSX до последнего времени всерьез не ждали. По той простой причине, что после появления зимой прошлого года аркадного MvsC (об этом писал А. Купер в №42) в любви PSX'у отказали сами капкомовские программисты. Тогда сразу была анонсирована только Dreamcast-версия, а заставшим в немом вопросе «счастливым обладателям» старичка PlayStation гении из Capcom, окинув придирчивым взглядом характеристики приставки, сразу заявили: «Не по Сеньке шапка, мужики...» Дело в том, что приставка от Sony не лучшим образом позволяет реализовать главную фишку VS-серии — Tag Team, так называемую командную игру, при которой игрок попеременно (а зачастую даже одновременно) управляет двумя героями, постоянно в бою переключаясь между ними. Два плейстейшнских мегабайта «оперативки» никак не могли ужиться с четырьмя разными героями, а в Marvel vs Capcom разработчики добавили еще и пятого, и шестого, позволив игроющему в MvsC манипулировать уже небольшой армией! В этом-то, видимо, и была главная причина первоначального отказа в трансляции: с одной стороны — понимание, что в аркадном виде игру, ну, никак не запихать в серую «сониевскую» коробочку, с другой — боязнь подходить к трансляции со слишком уж большими ножницами, разом лишающими новую игру всех ее новшеств...

**Capcom & PlayStation — 4ever!**

Однако, свершилось! И PSX-версия вышла исключительно качественной и быстродействующей. Что там греха таить, мы бы проглотили и менее качественную трансляцию и были бы довольны, что на PlayStation вообще появилась такая игра, как MvsC... Но знаю, что успех обеспечен заранее, зная, что перевод можно выполнить задней левой ногой, как это было у Acclaim с X-Men: COTA, зная, что игру в любом случае ждут хорошие продажи, программисты Capcom, несмотря ни на что, проделывают пор-



сто титаническую по сложности и фантастическую по своим результатам работу. Вышедшая из-под их пера игра, при всей своей продвинутости и новаторчности, не только не страдает от «тормозов» или потери кадров движения (мы бы простили и это...), но, напротив, своим быстрым действием и детальной прорисовкой соперничает с третьей «Альфой»,

причем кое-где ее даже превосходит! Чтобы можно было нагляднее представить все выше сказанное, обратимся к примеру из повседневной жизни, столь животрепещущему для приставочек, как Loading. Вы только себе представьте — загрузка в игре длится всего лишь 4-5-7-1-р-е (!) секунды. Я сам засекал. Всего лишь — раз, два, три, четыре — и начался следующий бой. Просто мечта любого файтера! Согласитесь, это уже полагивает Namco «вскими чудесами». Причем сам Loading обставлен просто великолепно. Совершенно по-аркадному на экране съезжаются

портреты героев, выполненные лучшими капкомовскими художниками, что уже само по себе подарок истинным ценителям. Кстати, именно для них, истинных ценителей таланта художников есть в самой игре даже специальная галерея — Illustration, но об этом чуть позже. А сейчас хороше-ва CAPCOM!!!

**Мы выбираем, нас выбирают...**

Серьезным недостатком предыдущей части VS-серии — игры Marvel Super Heroes vs Street Fighter — некоторые считали полное отсутствие новых персонажей. Лично мне на это было ... все равно, главное ведь, чтобы игра была хорошая, но кое-кто придавал это серьезное значение. Так вот, последних хочу сразу успокоить, 6 из 15 основных выборов

портреты героев, выполненные лучшими капкомовскими художниками, что уже само по себе подарок истинным ценителям. Кстати, именно для них, истинных ценителей таланта художников есть в самой игре даже специальная галерея — Illustration, но об этом чуть позже. А сейчас хороше-ва CAPCOM!!!

**Мы выбираем, нас выбирают...**

Серьезным недостатком предыдущей части VS-серии — игры Marvel Super Heroes vs Street Fighter — некоторые считали полное отсутствие новых персонажей. Лично мне на это было ... все равно, главное ведь, чтобы игра была хорошая, но кое-кто придавал это серьезное значение. Так вот, последних хочу сразу успокоить, 6 из 15 основных выборов







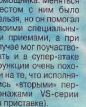
героев совершенно новые, а из 22 «специальных» помощников новых ровно половина. То есть никто из них прежде не встречался ни в сериях Street Fighter, ни в X-Men: COTA, ни в Marvel Super Heroes, но все они так или иначе связаны со вселенными игр от Capcom и комиксами Marvel. Название игры обязывает.

Костяк сборной команды Capcom, конечно, составляют бойцы из Street Fighter — это бессменный Рю, гонимый с приставкой «Три-В-Одном», потому что может перевоплощаться в Кена и Акumu, русский мужик Зангиев и

Чун-Ли в костюмчике из SFII. Компанию им составляют: сумбух Морриган из Darkstalkers, Дзин Садомото со своим роботом — Блюди из Cyberbots, а также Мегамен (он же Рокем), Страйдер Хиро и Калиган Команда из двух одноименных бродилок и культового капкомовского beat'em'up'a соответственно. Отстаивать честь Marvel Comics Group будут: Человек-паук, Халк, Капитан Америка, все из Marvel Super Heroes, два мутанта — Волерейн из X-Men:COTA и Гамбит из X-Men vs Street Fighter, злейший враг Человека-паука — Веном, а также друг и помощник (а иногда и точная копия) не участвующий в игре Железного Человека — Боевая Машина. Но и это еще не все, как говорят в телевизионных рекламках. В игре также есть 20 «специальных» помощников, среди которых Сэр Артур, Неизвестный Солдат, Циклоп, Тор, Джэджернат, Магнето, Ледяной Человек, Псайлок и Тень Чарли (Наша). Противостоять это парад звезд будет некоему духоному наследнику кибер-Акумы — механическому чудовищу в двух инкарнациях — Онслоту (Onslaught). Этот монстр на самом деле является легендарным вдохновителем и координатором команды Икс-менов — профессором Чарльзом Ксавьером, который победил Магнето и невольно впитал всю его силу — «magnétism», высвобождаясь после поражения заключенного врага Хз-людей. Такая вот забавная сюжетная интрига в игре Marvel vs Capcom. Кстати, сам Онслот — секретный выборный персонаж, так же как и сестричка Морриган — Лилит, злая Чун-Ли, усиленная Боевая Машина, подружка Мегамена — крошечная девушка Ролл Гастек и оранжевый Халк с Веномом.

По сути дела, в игре участвуют лучшие герои лучших игр от Capcom вместе с лучшими (супер) героями комиксов Marvel. В столь звездном составе безусловно каждый сможет найти себе персонажа по вкусу.

**Специальный прием «специального» помощника**  
Тут надо подробней объяснить, что значит основные и «специальные» персонажи, о которых говорилось выше. Дело в том, что на аркаде после выбора первого и второго героев, которыми можно было меняться в бою и выполнять совместные супер- и контрудары, надо было выбирать еще и третьего, так называемого «специального» помощника. Меняться местом с ним было нельзя, но он помогал своими специальными приемами, а при случае мог поучаствовать и в супер-атаке (функции очень похожи на те, что исполнялись «вторыми» персонажами VS-серии на приставке).



**«Специальные» помощники**

Все они в бою «вызываются» комбинацией — (срP+срH), а их действия можно посмотреть в опции Special Partner. Ниже приведен полный список всех «спец-помощников», а также все коды для режима Cross Over, которые помогут вам назначить именно того помощника, которого хотите вы, а не компьютер с его случайным выбором. Также для режима Cross

Over указаны лимиты «вызовов» каждого из героев-на-подхвате (в других режимах их помощь не ограничена).

**Unknown Soldier:** один из героев культовой капкомовской стрелки God of War; помогает: 4 раза; выбирается: слP.

**Lou:** персонаж капкомовской игры Star Gladiator; помогает: 8 раз; выбирается: срP.

**Arthur:** главный герой бродилки Shogun's Goblins; помогает: 8 раз; выбирается: слP+срP.

**Saki:** героиня капкомовской игры Nightgrove по Kiseki; помогает: 7 раз; выбирается: слP.

**Ton Pooh:** соратника Страйдера Хиро из игры Strider; помогает: 9 раз; выбирается: слP+срP.

**Devil:** пилоты огромного робота из Cyberbots; помогает: 5 раз; вызывается: срP+слP.

**Anita:** страшненькая девчушка из вселенной Darkstalkers на удивление без своего неразлучного Джованна Бейна; помогает: 5 раз; выбирается: слP+срP+слP.

**Pure & Fur:** один из талисманов фирмы Capcom; помогает: 5 раз; выбирается: слH.

**Michelle Heart:** героиня сериала Wings of Ales; помогает: 6 раз; выбирается: слP+срP.

**Thor:** популярный герой марвеловских комиксов, в которых есть целое направление, посвященное перенесению нашей реальности и скандинавской мифологии, из которой и заимствован прообраз Тора; помогает: 8 раз; выбирается: срP+слH.

**Cyclop:** лидер легендарной марвеловской команды мутантов X-Men, заслуженный ветеран VS-серии; помогает: 7 раз; выбирается: слP+срP+слH.

**Magneto:** засыпая враг всех Икс-людей, ветеран VS-серии, не пропустивший ни одной части сериала; в данном случае мы имеем дело с его душой, поскольку сам он в MVC5 повержен профессором X; помогает: 7 раз; выбирается: слH+слP.

**Storm:** со-лидер команды X-Men, смотрится на фоне остальных членов команды несколько старомодно, поскольку зачтена в VS-серии в своем старом костюме, а в игре она, как остальные Икс-люди в новых; помогает: 6 раз; выбирается: слP+слH+слP.

**Jubilee:** девчушка с «буль-гучком» — молоток по форме; член команды X-Men; помогает: 6 раз; выбирается: слH+срP+слP.

**Rogue:** еще один прекрасный представитель команды мутантов, до этого встречалась в X-Men vs Street Fighter; помогает: 7 раз; выбирается: слP+срP+слP+слH.

**Psylocke:** девушка-ниндзя с чудесной фигуркой, подружка Икс-менов и ветеран «марвеловской» серии игр; помогает: 5 раз; выбирается: срP.

**Juggernaut:** брат профессора X и давний противник команды X-Men, усамки невинный всех мутантов. Те же ему небезосновательно отдают «оно такой»; помогает: 3 раза; выбирается: срH+слP.

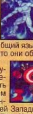
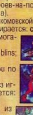
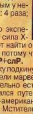
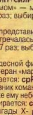
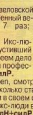
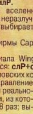
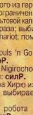
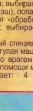
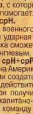
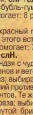
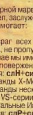
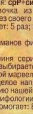
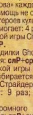
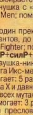
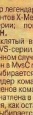
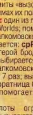
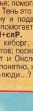
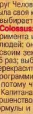
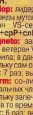
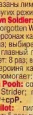
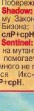
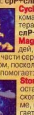
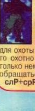
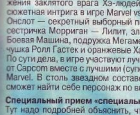
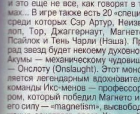
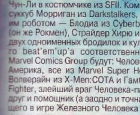
**Ironman:** он не только член пресловутой бригады X-Men, но и давний друг Человека-паука, с которым у него когда-то даже была своя команда; помогает: 4 раза; выбирается: срP+срH.

**Colossus:** жертва военного эксперимента и главная ударная сила X-людей; он наверняка сможет жать общий язык со своим земляком Зангиевым, потому что они оба из России; помогает: 5 раз; выбирается: срH+срP+слP.

**U.S. Agent:** идею перебрать Калигану Америку подкинул капкомовским программистам сами создатели марвеловских комиксов, потому что у них действительно есть столь похожий на Калигану герой; он получается путем взаимодействия усовершенствованной «капкомовско-американской» формулы и входит в команду Мстителей Западного Побережья; помогает: 5 раз; выбирается: слP+срH.

**Shadow:** Тень это Чарли (Наша), попавший в плен к Теневому Закону и подвергшийся «обработке» Бизона; помогает: 3 раза; выбирается: слP+срH+слP.

**Sentinel:** киборг, созданный специально для охоты на мутантов; поскольку он тупая машина, то охотно помогает и Онслоту, и его врагам; вот только немного не понятно, как к его помощи могут обращаться Икс-люди...? Помогает: 4 раза; выбирается: слP+срP+срH.



Таким образом эта система боя была реализована на игровых автоматах. На PlayStation она несколько трансформирована под реалии приставки. Вы по-прежнему выбираете себе первого героя, только затем вам предстоит решить, какой тип помощников будет вам ассистировать в бою. Это могут быть либо «Partner Heroes» — кто-то из уже знакомых вам 15 обычных выборных героев, либо кто-то из особых 20



«Special Heroes», доступных только для помощи во время боя. Другими словами, то, что на игровых автоматах шло через союз «и», на PlayStation реализовано через союз «или». Правда, все выше сказанное относится только к режимам «Battle» и «Versus». Что же касается режима «Cross Over», то это практиче-



ски полный аналог аркадного MvsC. Здесь, как и на игровом автомате, у вас будет сразу два основных героя, которых вы можете запросто поменять в любой момент схватки, а также еще и третий из числа «специальных» помощников. Только есть одно «но». В целях экономии ресурсов



памяти система выбора персонажей в «Cross Over» следующая: вы выбираете первого бойца, то же самое делает компьютер, после чего автоматически вашим напарником

**Знаете ли вы, что...**

- В игре есть секретная «Etc»-опция. Вызвать ее можно, наведя на надписи Орбол и нажав START с зажатой кнопкой SELECT.
- Чтобы управлять Боссом игры Онслотом, надо победить его в режиме Battle, после чего его можно будет выбрать, опустив курсор ниже Волерейна.
- У Зангиева есть злая инкарнация (хотя сн и без того сторожевой лес Теневого Закона...) Выбрать «злого» Зангиева можно любой клавишей, предварительно нажав кнопку SELECT.
- «Злого» Рю можно выбрать, если на экране выбора одновременно нажать START, L1 и R1.
- Успешная Боевая Машина будет доступна выше «карточка» Зангиева после прохождения режима Battle ее обычным вариантом.
- Лилит можно будет управлять после прохождения режима Battle ее сестренкой Морриган. «Карточка» Лилит появится ниже Боевой Машины.
- Рыжий Веном будет доступен выше «карточка» Чун-Ли после прохождения режима Battle простым Веномом.
- Чтобы управлять оранжевым Халком, надо победить в режиме Battle его обычным вариантом, после чего он появится выше Рю.
- Если пройти режим Battle Мегаменин, то можно будет управлять его подружкой Пола. Ее «карточка» появится справа от самого Мегаменина.
- Злой Чун-Ли (Shadow Lady) можно будет управлять после прохождения ее «добрым» вариантом режима Battle. Она будет доступна ниже Гамбита.
- В игре, кроме декораций предбанника Хонды, есть и сама баня. Чтобы в нее «пройти», надо проломить стену справа, во время боя кинув в нее два раза своего оппонента.
- На самом деле в игре не 20, а 22 «специальных» помощника. Один из скрывающихся — Шадоу (тень Чарли), другой — киборг Сентинел. Первый скрывается под Айс-меном, второй под Колоссом на экране выбора «спец.»-помощников. Доступны они будут лишь после того, как откроется в меню опция Special Partner, что, в свою очередь, случится после прохождения режима Battle без единого Continue.

**Управление**

- слР — слабая рука; срР — средняя рука;
- силР — сильная рука; слН — слабая нога;
- срН — средняя нога; силН — сильная нога;
- Двойной прыжок: ↓, ↑ или N3;
- Подскокить к противнику: → → или →+P3;
- Отскочить от противника: ←, ← или ←+P3;
- Смена героя: слП+силН;
- Командный Супер-Удар (только в режиме Partner Heroes и с супер-линейкой, заполненной до 2 уровня): ↓, ↓, → (силР+силН);
- Атака командой (необходим 3 уровень линейки суперпри выполнении можно будет 10 сек одновременно управлять двумя героями, у которых все это время будет безграничная супер-линейка): ↓, ←, ←+ (силР+силН);

ком становится избранный компьютер, а ему достается соответственно ваш. Таким образом поединки проходят между одинаковыми по составу командами, отличающимися только «специальными» помощниками, которых, кстати, за вас также случайным образом выберет компьютер. Но как бы там ни было, это настоящий аркадный Marvel vs Capcom.



**Продолжая нахваливать игру...**

Графика в игре безукоризненна — тщательно прорисованные персонажи, великолепная плавная анимация, интересные декорации, среди которых штаб-квартира легендарных Звезджеров, крыша издательства Дейли Багл, в котором работает Питер Паркер, и раздевалка знаменитой хондвской бани. Что касается музыки, думаю, говорить, что в игре хорошо прописанный качественный стереозвук, просто излишне. А вот что особо порадовало в саундтреке и привнесло в игру некоторые ностальгические нотки, так это интересно и грамотно ремикшированные музыкальные темы Рю, Чун-Ли и Зангиева из далекого SFII. Настоящий ценитель, думаю, это оценит. Также именно для неподдельных фанатов, намеревающихся пройти игру полностью, «от А» и «до Я», освоить всех доступных и раздобыть всех недостающих персонажей, есть специальная опция Gallery. В нее входят следующие разделы: Illustration — целая картинная галерея, которая будет пополняться по мере прохождения игры различными персонажами (кстати, злорадства ради, стоит отметить, что в версии для Dreamcast, которая в общем-то лучше PSX'ной, картинной галереи попросту нет); Ending Collection — здесь будут сохраняться все финальные заставки, чтобы потом на досуге была возможность все еще раз спокойно пересмотреть; и раздел Special Partner, где можно анимательно изучить действия всех своих «специальных» помощников, чтобы потом в бою грамотно влетать их действия в свои комбо.



Marvel vs Capcom, игра с великолепной графикой, безукоризненной постановкой боя и стильным оформлением имеет все шансы освоить звание лучшего двумерного файтинга за всю историю PlayStation у знаменитой SF Alpha 3 или, уж, во всяком случае, по праву разделить с ней первую ступень пьедестала почета.

# ВСЕ ПРИЕМЫ ВСЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ (включая секретных)



Стать "Кеном": → ↓ ↓ ← ← сРР  
 Стать "Акумой": → ↓ ↓ ← ← силР  
 Стать Ю: → ↓ ↓ ← ← сЛР  
 Файерболл (Hadoken): ↓ ↓ → Р  
 Атака вверх (Shoryuken): → ↓ ↓ → Р  
 Вертушка (Tatsunaki): ↓ ↓ ← Н  
 Атака сверху (у «Акумы»): в прыжке ↓ ↓ → Н  
 Телепортация (у «Акумы»): ↓ ↓ (← ↓ ↓) + Нх3 или Рх3  
 Супер файерболл (у Ю): (можно в прыжке) ↓ ↓ → Рх2  
 Супер атака вверх (у Ю): → ↓ ↓ → Рх2  
 Супер вертушка (у Ю): ↓ ↓ ← Нх2  
 Супер файерболл (у «Акумы»): ↓ ↓ ← Рх2  
 Демоническая серия (у «Акумы» с 3 уровнем супер-линейки):

сЛР, сЛР, → сЛН+силР

Супер файерболл в воздухе (у «Акумы»): в прыжке ↓ ↓ → Рх2

Супер атака вперед (у «Кена» и «Акумы»): ↓ ↓ → Рх2

Супер атака вверх (у «Кена»): ↓ ↓ → Нх2

Супер атака ногой (у «Кена»): ↓ ↓ ← Нх2



## (SHADOW LADY)

Файерболл:

← ↓ ↓ → Р

Защитный файерболл: → +силР

Серия ударов ногой: Н, Н, Н

Атака вверх: → ↓ ↓ Н

Шлагет с переворотом: → ↓ ↓ ↓ ← Н

Прыжок на голову: в воздухе ↓ ← сРН

Дрель (у злой): ↓ ↓ → Р

Ракеты (у злой): ↓ ↓ → Н

Защитное поле (у злой): → ↓ ↓ Р

Супер файерболл: ↓ ↓ → Рх2

Супер серия ударов ногами: ↓ ↓ → Нх2

Супер атака вверх: → ↓ ↓ Нх2

Супер серия: в прыжке ↓ ↓ → Нх2

Супер ракеты (у злой): ↓ ↓ → Нх3

Злая супер серия (у злой с 3 уровнем супер-линейки): ←, 2 сек, ← → Нх3



Падение с локтем: → сРР

Вертушка: Нх3 или Рх3

Голубая длань:

→ ↓ ↓ Р

Серия бросков: 270° + Н

Захват в воздухе:

→ ↓ ↓ Н

Бросок во вращении:

270° + Р

«Злой» Зангиев

(требуется 1 уровень супер-линейки): ←, ↓, ← Нх3

Огненное дыхание

(у злого): ↓ ↓ → Р

Супер бросок

во вращении: 360° + Рх3

Серия супер бросков

(требуется 3 уровень супер-линейки):

360° + Нх3



## MORRIGAN

(LILITH)

Файерболл (можно в воз-

духе): ↓ ↓ → Р

Атака вверх: → ↓ ↓ Р

Бросок во вращении:

→ ↓ ↓ ← Р

Супер пушка: ↓ ↓ → Рх2

Супер серия: ↓ ↓ → Нх2

Супер помощь Лилит

(у Морриган): → ↓ ↓ Рх3

Любовь Морриган (у Морри-

ган): сЛР, сРН, ←, сР, сЛН

Супер помощь Морриган

(у Лилит): → ↓ ↓ Рх2



Пламя: ↓ ↓ → Р

Огненный столб: ↓ ↓ ← Р

Атака вперед: ↓ ↓ ← Н

Помощь ниндзя Шо:

↓ ↓ → сЛН

Помощь мумии Женнет:

↓ ↓ → сРН

Помощь мальша Хувера:

↓ ↓ → сЛН

Лазерный меч команды:

↓ ↓ → Рх2

Супер атака Капитана:

↓ ↓ → Нх2



## MEGAMAN

## ROLL

Файерболл (у Мегамана): сЛР

Атака вверх (у Мегамана):

→ ↓ ↓ Р

Огненный файерболл

(у Мегамана): сЛР (3 сек)

Бонус-оружие: ↓ ↓ ← Н

(сЛ, сР, сЛН — разные бонусы)

Использовать бонус-оружие:

↓ ↓ → Р

Букет (у Ролл): → ↓ ↓, ← Р

Файерболл (у Ролл): ↓ ↓ → Р

Мега-сверлилка: ↓ ↓ → Нх2

Мега-леталка:

↓ ↓, ← Нх2 (затем +Н у Ролл)

Мега/Ролл-киборг: ↓ ↓ → Рх2



PS1

MARVEL VS CAPCOM

PlayStation

PLAYSTATION

**STRIDER HIRYU**



Атака вперед: ←, ↓, →+P  
 Удар мечом: →, ↓, →+P или H  
 Телепортация: ↓, ↓, ←+H  
 Стальной пес: ↓, ↓, →+H  
 Атака сверху: в прыжке  
 ←, ↓, ↓, →+P (или H)  
 Бомба: ←, 2 сек. →+H  
 (сл, ср, сил кнопки —  
 разная дистанция)  
 Файерболл:  
 ↓, ←, 2 сек. →+P  
 Защищаться за стену:  
 ↓, ←+P, затем H  
 Телепортация:  
 ←, ↓, ↓+любая кнопка  
 Супер-серия: →, ↓, →+Px2  
 Орда псов и птиц: ↓, ↓, →+Hx2  
 Роботы-защитники: ↓, ↓, →+Px2



**(Питер Паркер)**

Паутина: ↓, ↓, →+P  
 (сл, ср, сил кнопки — разная высота)  
 Летать на паутине: ↓, ↓, ←+H  
 Бросок паутиной: →, ↓, ↓, ←+P  
 Атака вверх: →, ↓, ↓+P затем H  
 Супер атака вперед:  
 ↓, ↓, →+Px2  
 Супер серия: ↓, ↓, →+Hx2  
 Супер бросок паутиной:  
 ↓, ↓, ←+Px2



**WOLVERINE**



Атака вперед: ↓, ↓, →+P  
 Атака вверх: →, ↓, ↓+P  
 Полет вперед: любое направление + (срП+слH)  
 Быстрая атака вперед: ↓, ↓, ←+P  
 Супер серия ударов: →, ↓, ↓+Px2  
 Супер атака вперед: ↓, ↓, →+Px2  
 Супер «X-удар»: →, ↓, ↓+Hx2



**(Джеймс Родес) GOLD IRON MAN (Тони Старк)**

Ракета: ↓+силP  
 Лазерный луч: ↓, ↓, →+P  
 Лучи вокруг: →, ↓, ↓, ←+P  
 Полет: ↓, ↓, ←+H  
 Атака сверху:  
 в прыжке ↓+срH  
 Бомбы: слH+срP  
 Лазер понизу  
 (только у «Золота»): ↓+силP  
 Ракета (только у «Золота»): ↓, ↓, →+P  
 Ракета понизу (только у «Золота»): ↓, ↓, →+H  
 Протоновая пушка: ↓, ↓, →+Px2  
 Ракетный комплекс «Тунгуска»: ↓, ↓, →+Hx2



**GAIBAN**



Карты вперед: ↓, ↓, →+P  
 Карты вверх: ↓, ↓, ←+P  
 Серия шестом: →, ↓, ↓+P  
 Кувырок в воздухе: ↓, 2 сек. ↑+H или P  
 Супер карты: ↓, ↓, →+Px2  
 Супер кувырок: ↓, ↓, → (или ↓, ↓, ←) +Hx2





**HULK****(ORANGE HULK)**  
**(Брюс Баннер)**

Таран: ← 2 сек. →+H  
 Атака вверх: ↓ 2 сек. ↑+H  
 Захват и бросок: ↓, ↓, ↓, ←+P  
 Землетрясение: ↓, ↓, ↓+P  
 Метеорит Халка: ↓, ↓, ←+Px2  
 Супер землетрясение: ↓, ↓, →+Px2  
 Метеоритный дождь: ↓, ↓, →+Hx2

**VENOM****(RED VENOM)**  
**(Эдди Брок)**

Атака вперед: ↓, ↓, →+P  
 Бросок паутиной: →, ↓, ↓, ←+P  
 (сл. ср. сил кнопки — разная высота)  
 Атака из-под земли: ↓, ↓, →+H  
 (сл. ср. сил кнопки — разная дистанция)  
 Челюсти Венома (только у красного): ↓, ↓, →+P  
 Полет на паутине (только у красного): в прыжке Px3  
 Защита красного Венома (только у красного): ↓, ↓, →+H  
 Паутина Венома: ↓, ↓, →+Px2  
 Супер атака понизу: ↓, ↓, →+Hx2



Огненное торнадо: ← 2 сек. →+P  
 Дзин-взрыв: ↓ 2 сек. ↑+P  
 Атака Дзин: ↓, ↓, ↓, ←+H  
 Кулак Блодия: ↓, ↓, →+Px3  
 Пулемет Блодия: ↓, ↓, ←+Px2  
 Супер торнадо: ↓, ↓, →+Hx2

**IRON MAN****COMBAT****(Стив Роджерс)**

Бросок щита: ↓, ↓, →+P  
 (сл. ср. сил кнопки — разная высота)  
 Атака вверх: →, ↓, ↓+P  
 Атака вперед: ↓, ↓, →+H  
 Кувырок: →, ↓, ↓, ←+P  
 Супер серия: ↓, ↓, →+Px2  
 Супер атака вверх: →, ↓, ↓+Px2  
 Супер таран: ←, ↓, ↓, ↓, →+Hx2

**ПЕРВАЯ ИНКАРНАЦИЯ**

Гравитационный захват: → ↓ ↓+P  
 Помощь Сантинела: срП+ срН  
 Атака вперед: ↓ ↓ ↓+H  
 Телепортация: ↓ ← ←+H  
 Метеоритный поток: ↓ ↓ ↓+P  
 Супер лазер: → ↓ ↓+Px2  
 Огненные столбы: ↓ ↓ ↓+Hx2  
 Смена героя (требуется 2 уровня супер-линейки): ↓ ← ←+Hx3  
 Вернуть Онслота: ↓ ↓ ↓+Px3  
**Вторая инкарнация**  
 Гравитационный захват: → ↓ ↓+H  
 Сантинал-бомбардировщик: любая H  
 Таран клешней: ↓ ↓ ↓+H  
 Столб огня: ↓ ↓ ↓+P  
 Супер огненные столбы: ↓ ↓ ↓+Px2

**IRON MAN****EX**49  
1  
P  
L  
A  
Y  
S  
T  
A  
T  
I  
O  
N

MARVEL VS CAPCOM

PLAYSTATION

## ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ЗАМОК ЗЕРКАЛЬНЫЙ

Итак, Алукард телепортировался в новый мир. Здесь все детали предыдущего замка предстали перед ним в зеркальном отображении: пол, по которому раньше твердо ступали его сильные ноги, теперь стал потолком, а там, где в прошлом висели летучие мышки, нынче прыгает и веселится всякая нечисть.

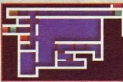
Перед выходом из зала Дракулы спуститесь в проход, который вы открыли еще в самом начале первого замка. Разбейте белые статуи, чтобы найти Суперсердце (Heart max up), амфору — восстановитель жизни (Life max up), Королевскую накидку (Royal Cloak) и Меч разбойника (Bastard Sword).



Выйдя из зала и увидев зомби, словно мяч гонящего свою голову, прикончите его и бегом в проход слева — там разбросано множество полезных бутылочек. После туманом или мышкой летите в область над залом Дракулы. Пройдите до

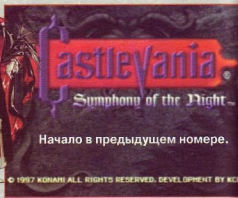
упора направо и, разбив стену, найдите Железный шар (Iron Ball). Теперь поднимайтесь перпендикулярно вверх и, заметив Волшебное колечко (Zircon), пробейте стену под ним, чтобы завладеть Магическим мечом (Sword of Dawn). Далее заходите в самый верхний левый проход и, никуда не проваливаясь, ступайте в комнату слева — найдете Броню Грома (Lighting Mail). Заскочите в дверьку сверху-слева, чтобы открыть телепорт. Сохранившись (см. карту), маршрутируйте в область над сейв-комнатой. «ЧТО, НЕ ЖДАЛИ?»

• **Босс — Darkwing Bat** (600 HP / 1200 Exp). Сразу после начала битвы максимально используйте магию Магического меча (↓, ↘, →, □). Наштамповав себе армию помощничков, которые своими атаками точно снимут добрую половину здоровья босса, уходите от опасных вырежів летучей мыши. А когда враг начнет применять атаку



«Вихрь», вставьте под него и активно закидывайте цель топорами. После победы над боссом, вы получите артефакт — Кольцо Влада Дракулы (Ring of Vlad). Этот артефакт, соединенный с другими четырьмя, находящимися у прочих боссов Зеркального замка, позволяет проникнуть в логово темного священника Шафта, контролировавшего разум Рихтера.

Сохранились и двигайтесь дальше налево, проверив на устойчивость в последующих двух комнатах абсолютно ВСЕ сте-



Начало в предыдущем номере.

© 1997 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPMENT BY KCEI

ны. В результате в вашем инвентаре должны оказаться несколько сюрикиенов, окорок (Pot Roast) и Лунный посох (Moon Rod). На пути повстречаете очень мощных противников — Взрывников (Bomb Knight). Если дело будет совсем плохо, вам понадобится Библиотечная карточка (Library Card), телепортирующая героя в Библиотеку обычного замка. Снова маршрутируйте и, пробив стену напротив, заходите в образовавшийся тайный проход. Чтобы открыть тайник в часовом механизме, предварительно экипироваться Щитом медузы (Medusa Shield). Процесс открывания секретной двери описан в первой части прохождения. В тайнике найдете Алмаз (Diamond), Яблоко жизни (Life Apple) и Солнечный камень (Sunstone), улучшающий ваш статус при солнечном свете.

Выйдя из башни, переведите дух и обыщите все близлежащие пространство. В левой нижней комнате найдете Шлем дракона (Dragon Helm), лохматый у вас Смертью. Выйдя из помещения, поднимайтесь вверх и, проследовав в верхнюю левую дверь, вы окажетесь на территории «Внешней Стены». Поднимаясь вверх, зайдите в первую красную дверь, чтобы активировать телепорт. Поднявшись еще выше и зайдя в еще одну дверь, вы ступите в область «Зеркальной Библиотеки».



### Карта зеркального замка





(Rib of Vlad). Проверив комнату справа от зала, где только что происходила схватка с боссом, зайдите в дверь, что сверху-справа от фонтана. Маршируйте в коридор с шилами (яход в правой стенке), экипировав героя «Шипастой» броней (Spike Breaker). Находка должна вас обрадовать — Черная накидка вампира (Twilight Cloak), похищенная Смертью. Облавив первую башню, бегите налево ко второй. По дороге опасайтесь Черных пантер (Black Panther) и Головок чеснока (Balloon Pod), выбрасывающих вверх вредные для здоровья хлопья. Ешьте несколько шагов и пред вами огромное чудовище.

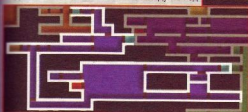


• **Босс — Medusa** (110 HP / 2500 Exp). Одев на Алукарда Зеркальную кирасу (Mirror Cuirass) и Щит медузы (Medusa Shield), держитесь поближе к боссу в положении сидя и постоянно орудуите мечом. Так же не мешало бы задействовать в схватке одного из своих подручных — пусть им будет Меч (не ниже 50 уровня). Возьмите третий артефакт, Сердце Дракулы (Heart of Vlad), устанавливающий вам иммунитет к проклятию Curse. Снова топайте налево, в телепорт, который вы открыли в самом начале прохождения второго замка. Алукарду надо переместиться в комнату с изображением змеиной морды (территория Внешних Стен). Поднимайтесь в самый верхний проход и встречайте...

• **Босс — Creature** (1100 HP / 2500 Exp). Местное «творение Франкенштейна» располагает парой атак и достаточным потенциалом жизненной энергии. Тактика следующая: колесим босса, пока тот стоит на ногах и размахивает здоровым молотком, а когда здоровяк начи-

Из Летящей головы (Schmoo) постарайтесь выбить очень нужный приз для прохождения второго замка — меч Крисаегрим (Crissaegrim). Вещь дровяно полезная, так что не пожалейте ни времени, ни сил. Побывав во всех закоулках Библиотеки и тем самым «окрасив» в синий цвет карту, бегите назад к Внешней Стене. Заберитесь на самый верх локации, где расположены две комнаты, и в одной из них разгромите стену в верхнем правом углу — найдете Три горшочка (Dim Sun Set). Затем спуститесь в коридору, ведущему в перевернутую «Мраморную Галерею». По дороге к огромному циферблату соблюдайте предельную осторожность, потому что в нишах бывшего потолка замаскированы механические ловушки, снимающие по 600 хит-пойнтов. В комнате перед циферблатом Алукарду повстречается гвардия Дракулы — пара огромных мощных рыцарей. Выносятся парни тремя сериями ударов меча Крисаегрим.

**ВНИМАНИЕ!** Все последующее описание игры будет построено в расчете на то, что у вас в инвентаре есть уже несколько раз упомянутый меч Крисаегрим. По пути не забыв обшарить два прохода в потолке, около больших часов воспользуйтесь своим второстепенным оружием — часиками, чтобы сходить в область слева. Также обследуйте ход



посредине. После всех продланных действий идите направо-вниз. В зале с невидимым рыцарем не пропустите секретное отверстие в стене слева. Двигайтесь налево вниз, где из Летящего монстра (Malachi) при удаче можно выбрать Темный щит (Dark Shield) — еще один щит, позволяющий и защищаться им, и атаковать. Спускайтесь вниз, затем направо и, когда окажетесь на воздухе, тщательно обследуйте все близлежащее пространство. Помните, что слева от фонтана есть вход в комнату, где лежит ваша броня (Alicard Mail), а в проходе справа в полу можно проделать отверстие (см. первый замок). Приз — Восстановитель сердца (Heart Refresh). Соберите все ложики и ступайте к боссу, нацепив на Алукарда броню Синего рыцаря (Axe Lord Armor).

• **Босс — Akmodan II** (1200 HP / 2500 Exp). Не медля, подбегайте к Мумии и лупите ее, что есть силы. Улетучившись, босс оставит вам второй артефакт — Кость Влада



нает резко кататься из стороны в сторону, прыгает через него, при этом ударяя по цели мечом. Наградой за проявленное мужество станет четвертый артефакт — Зуб Дракулы (Tooth of Vlad). Теперь, вернувшись в зеркальную Мраморную Галерею, двигайтесь ко второму проходу в потолке (где разбегавшиеся краснотелые плиты). Поднявшись наверх и открыв сияющую красную дверь, вы окажетесь в реверсных «Подземных Пещерах». На самом верху по широкой «яме-стакану» топайте направо, обследовав все попавшееся свободное пространство. Когда экран сменится, вы увидите проход наверх, поднимайтесь туда. В перевернутом «Заброшенном Руднике» сохранитесь в комнате сверху-справа, а затем проходите в пасть страшному зверю. После короткой беседы со Смертью, начнется битва...



• **Босс — Death** (888 HP / 4444 Exp). No comments, как говорится... Хорошо прокаченный друг — вот ключ к успеху! Глаз Влада (Eye of Vlad) будет вам призом. В принципе, после взятия последнего артефакта можно спокойно идти к огромным башенным часам в Мраморной Галерее зеркального замка. Но ЛУЧШЕ продолжить обследование оставшейся территории.



491  
PLAYSTATION 2

CASTLEMANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



PLAYSTATION

## Предметы, «выпадающие» из врагов в процессе всей игры

Название врага	HP	EXP	Выпадающие предметы	
Dracula	600	0	нет	нет
Blood Skeleton	9	0	нет	нет
Bat	1	10	Potion	Monster Vial 2
Stone Skull	?	10	нет	нет
Zombie	1	5	\$100	Cloth tunic
Merman	10	12	Zircon	Monster vial 1
Skeleton	9	10	Shield potion	Monster vial 3
Warg	32	10	нет	нет
Bone Scimitar	19	15	Short sword	Rod staff
Merman (красный)	10	12	Zircon	Monster vial 1
Spittle Bone	18	20	нет	нет
Ax Knight	32	10	Axe	Bronze cuirass
Bloody Zombie	24	15	Cloth Tunic	Basard
Singer	10	12	Leather Shield	Knight Shield
Culia table	20	20	Morning set	Barley tea
Skeleton	18	15	Fire boomerang	Boomerang
Thornweed	12	20	Grapes	Strawberry
Galoon	200	200	нет	нет
Ghost	11	10	\$400	Antivenom
Marionette	20	30	Smart drug	Circlet
Sigra	200	200	нет	нет
Diplocephalus	80	50	Pentagram	Tart
Flea man	11	17	Takemitsu	Cheese
Medusa head (зеленая)	12	20	Resist stone	Medusa shield
Blade soldier	16	20	\$400	Nskamura
Bone musket	24	20	Magic missile	Talisman
Medusa head (красная)	12	20	Resist stone	Medusa shield
Palis lord	90	90	Iron ball	Noutron bomb
Stone rose	60	60	Leather shield	Meal ticket
Clute	20	10	Pentagram	Bat pentagram
Bone archer	10	50	\$400	Magic missile
Bone pillar	64	30	Antivenom	Bat/oom mask
Doppelganger 10	120	500	нет	нет
Owl	26	30	нет	нет
Phantom skull	15	30	Felt hat	Resist dark
Scylla Worm	130	100	нет	нет
Skeleton ape	10	30	Banana	TNT
Spear Guard	20	70	Javelin	Iron cuirass
Spell book	26	30	\$1,000	Pentagram
Winged guard	15	30	Iron shield	Javelin
Exoplasm	18	70	Uncurse	Mana prism
Sword lord	61	80	Cutlass	Beikotowa
Toad	10	20	Blue knuckles	Pizza
Armor lord	84	100	Rapier	Sabre
Carner guard	48	30	Cutlass	Damascus sword
Dhurin	32	50	Hide cuirass	Rapier
Frog	2	20	Knuckle duster	Pizza
Frozen shade	16	40	Ice mail	Ice cream
Magik lome	22	35	\$2000	Sabre
Skull lord	80	50	Scimitar	Skull shield
Black owl	15	50	Zircon	Pork bun
Corpseweed	18	100	Antivenom	Potion
Flai guard	36	50	Morningstar	Poi roast
Flea rider	17	50	Turkey	Ham & eggs
Spectral sword	90	80	Broadsword	Bastard sword
Bone halberd	30	40	Javelin	Ham & eggs
Scylla	200	500	нет	нет
Hunting girl	88	70	Were bane	Cheesecake
Mudman	15	50	нет	нет
Owl knight	180	50	Cutlass	Medal
Spectral sword	100	100	Broadsword	Bastard sword
Vandal sword	120	100	Holy sword	Muramasa
Flas armor	18	40	High potion	Iron cuirass
Hippogryph	800	800	нет	нет
Psantrhopus	100	50	Gauntlet	Ring of wards
Sling	82	50	нет	нет
Blade master	65	80	Shotel	Cross shuriken
WereSkeleton	33	50	Strength drug	Gamut
Grave keeper	123	60	Miso soup	Natou
Grimin	100	60	Resist fire	Fire mail
Harpy	26	70	Apple	Wonder drug
Minotaur	300	400	нет	нет

Название врага	HP	EXP	Выпадающие предметы	
Werewolf	260	300	нет	нет
Bone ark	250	40	Monster vial 3	Skull shield
Valhalla knight	161	100	Estoc	Claymore
Cloaked knight	65	80	Flamberg	Heaven sword
Fish head	70	50	Resist ice	Icebrand
Lesser demon	400	100	Obsidian sword	Holben dagger
Lossoth	99	50	Sirlin	Fiebrand
Salmon witch	180	80	Gold circlet	Shorlake
Bald	360	100	Hunter sword	Gold plate
Gurkin	120	400	Combat knife	Gold plate
Hammer	250	110	Hammer	Gold plate
Discus lord	450	140	Chakram	Jewel sword
Karasuman	500	1000	Resist dark	Ring of fearor
Large slime	64	100	нет	нет
Hellfire beast	380	150	Lightning mail	Fire mail
Cerberos	800	1500	нет	нет
Killer fish	120	100	Aquamarine	Sushi
Oirox	666	500	нет	нет
Succubus	666	2000	нет	нет
Tombstone	5	88	Katana	Green tea
Venus weed	100	150	Coral circlet	Heart refresh
Lion	150	1000	Gauntlet	Fist of Tulkas
Scarecrow	120	1000	Javelin	Muramasa
Granfellow	400	3000	нет	нет
Schmo	50	1000	Ramen	Crisssegrim
Tin man	48	1000	Lunch a	Mojo mail
Balloon pod	3	88	нет	нет
Yorkick	10	300	Monster vial 3	Skull shield
Bomb knight	46	140	TNT	Dynamite
Flying zombie	190	50	Shuriken	Flamurter
Bitter fly	4	28	Luck drug	Magik wandant
Jack O'Bones	20	150	Shuriken	Flame star
Archer	300	140	Heart refresh	Vorpal blade
Werewolf	260	200	Iron fist	Yasutsuna
Black panther	35	600	Meal ticket	Masumne
Darwing Bat	600	1200	нет	нет
Dragon Rider	120	150	нет	нет
Minotaur	320	250	Sirlin	Fury plate
Nova skeleton	20	444	Monster vial 3	Terminous est
Croutoutous	200	150	Karma coin	Lapis lazuli
White dragon	260	150	нет	нет
Fire warg	200	160	Turquoise	Karma coin
Rock knight	160	250	Jewel knuckle	Platinum mail
Sliper of Goth	50	200	Magic missile	Brilliant mail
Spectral sword	540	400	Gurthing	Mablung sword
Ghost Dancer	30	160	Buffalo star	Stone mask
Warg rider	120	160	нет	нет
Cave troll	88	333	Neutron bomb	Nauglarin
Dark octopus	280	120	Sushi	Green tea
Fire demon	320	666	Fire shield	Blade sword
Gorgon	240	555	Hammer	Stone sword
Malachi	450	666	Dark shield	Dark armor
Alkomad II	1200	2500	нет	нет
Blue venus weed	100	1000	Zwei handler	Heart refresh
Doppelganger 40	777	2001	нет	нет
Medusa	1100	2500	нет	нет
The Creature	1100	2500	нет	нет
Fake Grant	800	1200	нет	нет
Fake Trevor	1200	1000	нет	нет
Inp	43	66	Luck drug@RNG's stone	нет
Fake Sypha	1000	1500	нет	нет
Beetlezebub	2000	4444	нет	нет
Azagh	330	700	Covenant stone	Murneblade
Frozen half	118	600	Necklace of J	Opal circlet
Salome	210	450	Wizard hat	Mana prism
Richer Belmont	400	0	нет	нет
Dodo bird	2	111	Heart broach	Rune sword
Galatmoth	7	9999	нет	нет
Guardian	500	1500	Great sword	God's garb
Death	888	4444	нет	нет
Shaft	1300	0	нет	нет
Dracula	?	0	нет	нет

Итак, активировав маленького Демона, маршируйте налево. Он снова найдет на юнкую слева, там самый открытый секретный проход. Подобрав в секретной области всякую мелочевку, разбейте стену слева. Выйдя из секретной комнаты,

заберитесь наверх и в коридоре справа отыщите еще одну украденную вещьку — Меч Алукарда (Alucard Sword). Открыв телепорт в проходе слева, вернитесь в перевернутые Подземелья Пешеры<sup>®</sup>. Идите до места вашего поднятия из «ямы-стакана». Там поднявшись выше и пролив потолок в правом углу, осмотрите секретную территорию. В конце найдите Силу эха (Force of Echo). Снова вернитесь к месту подлеме из «стакана» и двигайтесь направо, пока не увидите перевернутый водопад.

Now Loading







Помните! Перед тем как заходить в помещение с большими часами, убедитесь, что вы открыли ВСЮ карту и рассекретили ВСЕ тайники. Лишь только Алукард пожелает в комнате с башенными часами, сработает магия пяти артефактов и, когда колокол прозвучит 13 раз, вам откроется доступ в самую ответственную часть игры.

Пробравшись наверх обследуйте комнату слева и займитесь в правой. Теперь вам лишь остается ступить на подъемник и нажать ↑ ...

В Финальной комнате, забравшись наверх, найдете темного епископа по имени Шафт (Shaft), контролировавшего Рихтера в первом замке. Из разговора станет понятно, что идея сделать Рихтера лордом нормального замка принадлежит самому графу Дракуле.

• **Босс — Shaft** (1300 HP / 0 Exp). В битве с епископом ваш «козырный туз» — меч Криса-игрим. Если боссаря не скончигится после двух серий ударов, примените «Soul Steal», чтобы окончательно прикончить его.

После победы пред вами распахнутся врата хаоса, и Алукард перенесется на битву со своим Отцом. Сын и отец очень долго не видели друг друга и, соответственно, им надо о многом поговорить, многие рассказать. В конце концов, выяснится, что Дракула хочет наказать своего отрока за то, что тот помогал людям и разрушал все планы, связанные с Рихтером.



По окончании разговора быстро включите паузу, доставайте, а затем и используйте Библиотечную карточку (Library Card). Зайдите к библиотекарю и рассмотрите тактику боя с Дракулой, предварительно за-



готовив 10.000 золотом. Затем возвращайтесь к оставленному палаше. Еще раз прикончив Шафта, приступайте к Последнему Боссу...

• **Босс — Dracula** (HP неизвестно / 0 Exp). Как это ни печально, но Алукарду придется прикончить своего отца, который, в свою очередь,



попытается убить его. Существует способ очень легкой победы над данным боссом — им-то мы и воспользуемся. Одените на главного героя две следующие вещицы: Щит Алукарда (Alucard Shield) и Стальной посох (Shield Rod). Этот прут активировать скрытую мощь вашего фамильного щита. Во время боя вам всего лишь надо будет вытащить щит и только им атаковать гигантского монстра. После чистой(!) победы вы можете увидеть две разные концовки — все зависит набранных к концу игры процентов: если их меньше 200, то Алукард, попрощавшись с Рихтером и сестрой его, удалится навсегда, а если ваш процент превзойдет отметку 200, то Мария решит повторить поступок матери Алукарда. Лично, и выйдет замуж за полувампиря-получеловека. Рихтер на прощанье скажет, что выйдя за Алукарда, Мария будет присматривать за ним, чтобы тот больше никогда не вспомнил вампирских привычек и не стал бы причинять вред людям! Happy end...???

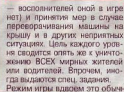
## Супер секреты.

1. При входе в замок, в том месте, где Алукард пробивает проход в камне на пути, имея Soul of Wolf, Power of Wolf и Skill of Wolf или Soul of Bat, станьте справа перед пробитым камнем, обратитесь в волка (или мыша) и сделайте резкий рывок вперед. Внизу откроется проход в секретную комнату, где есть яблоко и Jewel Sword.
2. **Сенсационный секрет.** Если тот же трюк проделать в Зеркальном замке, Алукард уйдет вниз, и вверх откроется секретная комната, где вы найдете Berry Circle, обладающий уникальным свойством: в схватке с Galamoth-om его удары не только не будут причинять урон Алукарду, а, напротив, пополнят его проценты (Restore of Lighting Damage)!
3. Если вы не можете выбить «Axe Armor» из шипастого шара, попробуйте поступить иначе. После нахождения «Gravity Boots», позволяющих высоко прыгать, пойдите в левую нижнюю часть библиотеки. Там увидите отверстие в потолке. Прыгните в это отверстие и вы... ударитесь головой прямо в заднюю библиотеку. За этот доблестный поступок вы получите горшочек, который прибавит вам 5 HP. Продолжайте прыгать, нанося удары головой библиотекарю по мигкому месту, и в конце концов старый хрыч расщедерится и даст вам «Axe Armor».

Дмитрий и Александр Щукины, г. Москва

G.Funk & Firefox

All maps and screenshots done by G.Funk



— восполнителей оной в игре нет) и принятия мер в случае переворачивания машины на крышу и в других неприятных ситуациях. Цель каждого уровня сводится опять же к уничтожению ВСЕХ мирных жителей или водителей. Впрочем, иногда выдаются спец. задания. Режим игры вдобав к обычному deathmatch, соревнования по проезду по чек-пойнтам и то, что переводчики назвали «Собаки и лисы» — этикие салки. Постоянно мигающий «водящий» должен как следует протаранить оппонента, чтобы осалить его. Сюжета как такового нет. Предположу, что однажды некий мультимиллионер решил устроить

**С**armageddon — это PSX-версия популярных на PC автогонок на выживание. Незнакомым с этой игрой сразу поясню, что сутью этой игры является «бей-круши-ломание» и все на машинах. В игре 30 (!) персонажей со своими совершенно разными (!!) бронированными автомобилями и 12 просторных зон сражений. В самом начале игроку доступна только часть всего этого богатства, но по мере прохождения будет постоянно открываться что-то новое. Каждая зона буквально напичкана всевозможными трамплинами, заборами, мостками, очень опасными взрывающимися ящиками и многим,



всемирное гладиаторское шоу с автомобильными боями. Ради навару и собственного удовольствия, конечно. А чтобы привлечь участников, он объявил приз ни много ни мало в 999999 зеленых. Не кино, да? Рассмотрим теперь, какие изменения претерпела игра при переводе с PC. Графическое оформление немного пострадало. Остался лишь один ракурс камеры, что очень неудобно при игре большими драндулетами. Появились некоторые баги типа прожарки сквозь стены и противника (это прекрасно получается на большом синем биг-



многим другим, в том числе и призами (броня, турбо, баксы). Тут и там бродят ни в чем не повинные человечки и тем более не повинные коровы, овцы и иная живность, которых можно (и нужно!) давить... Все уровни в Carmageddon идут на время. Оно, а также денежки будут прибавляться за:  
1) угробленных пешеходов (их можно убивать особым оружием типа смертоносного электрошока);  
2) бортovanje других драндулетов (именно бортovanje, никаких ракет или пулеметов);  
3) при взятии определенных призов.

Раз уж упомянул деньги, поведаю вам их предназначение. А нужны они для покупки новых машин, пополнения энергии (призов и прозрачных объектов. А в остальном, и пикорректные машины, и выходящий из них черный дым, и взрывы — все сохранилось, красиво и реалистично. Звуки и музыка замечательны. Хардрок в сочетании с шумом двигателя, скрипами, рычанием, бу-у-мами и тарарамами — это, скажу я вам, круто. (А ежели кто не согласен, пусть врубит старый добрый плеер с любимым музюном). Управление сложновато. Но тем более я не завидую психишкам, которым приходилось рубиться с клавиатуры. Вообще-то маневренность и легкость вождения отчасти зависят от выбора «железного коня». Хорошо управляемых немного, поэтому



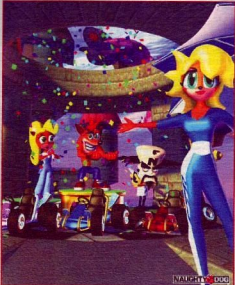
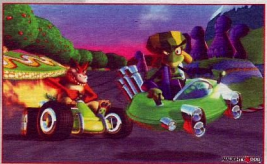
**Вульф «Smasher» Сэйбров**  
г.Воскресенск, Московская обл.

Сейчас, стоя на пороге нового тысячелетия и оглядываясь на все те годы, проведенные мной в компании геймеров уже старушки PlayStation, я невольно начинаю вспоминать игры, в которые мне посчастливилось сыграть за это время. Да, для PSX сделано много великолепных игр, но недаром символом этой приставки считается рижий зверек из семейства бандикутов по имени Краш. Именно он каваяет мне самые приятные воспоминания. И, я думаю, не только мне, ведь популярность его в народе может сравниться разве что с популярностью Соньки или Черяка Джима. Но время неумолимо, и не секрет, что PSX уже доживает свой век, ведь на смену ей грядут сверхмощные игровые системы нового поколения. И, по всей видимости, любимый нами Краш тоже скоро станет достоянием истории, поскольку Sony давно уже объявила о том, что для PlayStation 2 будет придуман новый талисман. Печально, но факт. Поэтому программисты из Naughty Dog решили, что последняя часть серии должна чем-то существенно отличаться от предыдущих и собрать вместе наиболее ярких персонажей. Одним словом, игра должна послужить итогом всех приключений Краша Бандикута.

Идея создания гоночного симулятора с участием популярных героев игр сама по себе не нова. Пример подавала фирма Nintendo, выпустив игры «Mario Kart» для своих приставок Super Nintendo и Nintendo 64. На 64-битной платформе эта игра получила особую удачливость, и с тех пор многие разработчики пытались повторить ее славу, выважив лишь жалкие подобия бывшего хита. Так было до тех пор, пока за дело не взялись талантливые люди из Naughty Dog.



Как вы уже поняли, Краш и его друзья (ну и враги тоже) уехали в карты, чтобы устроить грандиозное гоночное соревнование. Но, надо сказать, сделали они это не по собственной воле. Дело в том, что к нам на Землю вторгся страшный, злой и некультурный пришелец с неизвестно какой планеты по имени Нитрус Оксид. Вторгся он, значит, и говорит: «Ничтожные земляне, я, Нитрус Оксид, с легкостью порабощу всю вашу цивилизацию, потому что я супер-пулер крутой пришелец, и все такое! Но у вас, ничтожных землян, все же есть один шанс на спасение: если на ва-



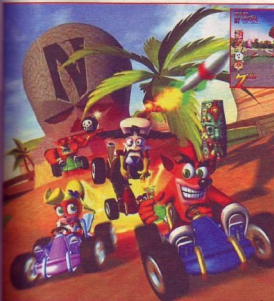
шей ничтожной планетке найдется кто-нибудь, кто сумеет обогнать меня в гонке один на один, то я подарю вас. В противном случае вы все станете моими рабами! Выслушав накала, обитатели голубой планеты в лице Краша, его друзей и недруга слегка оторопели, поскольку никак не могли взять в толк, как это он один их поработит, но все же, дабы не искать судьбу, согласились на его условия и организовали чемпионат. Победитель этого чемпионата и должен будет сразиться с Оксидом.

Начальное меню предлагает игроку несколько режимов игры, а именно: Time Trial — заезд на время; Arcade — вы выбираете себе трассу и гоняете по ней, сколько влезет; Versus — заезд на пару с приятелем или приятелями (при наличии линк-кабеля одновременно могут скреститься до четырех игроков); High Scores — здесь вам покажут рекордное время для каждой трассы и Battle — от двух до четырех игроков помещаются на арену, заполненную оружием: побеждает тот, кто определенное количество раз «поджарит» своего оппонента. Но все вышеперечисленные режимы игры являются лишь тренировкой перед решающим испытанием — режимом Adventure. Вот на нем мне бы и хотелось остановиться поподробнее.

Первое, что необходимо сделать, посмотрев красочную заставку, это выбрать персонажа, которым вы будете проходить игру. Всего их восемь. Кроме Краша Бандикута и его сестры Коко, в соревновании принимает участие доктор Нео Кортекс — главный злодей предыдущих трех частей игры, Крошечный Тигр — первый босс третьей части, Н. Гин — коллега Кортекса, Двухдвигль — второй босс третьей части, Пура — тот самый тигренок, на котором Коко каталась по Великой Китайской стене, и Поляр — белый медвежонок из второй части.







Риппер Ру — один из боссов первой части игры, Палу-Палу — первый босс первой же части, Комодо Джо — один из боссов второй части и Пайнстрип — предпоследний босс первой части. Босс, естественно, считается побежденным, если вам удастся его обогнать. Сложность в том, что каждый из них имеет бесконечный арсенал какого-либо оружия. Одолев босса, вы получаете ключ, который откроет дверь в следующий мир и в то же время позволит вам заработать рэлки и жетоны CTR в уже пройденных трассах. Делать это стоит только в том случае, если вы вознамерились пройти игру на все сто процентов.

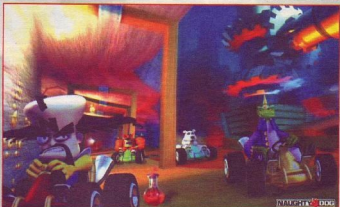
У каждого персонажа есть три характеристики: скорость, разгон и умение вписываться в повороты. Улучшить эти характеристики впоследствии нельзя, так что отнеситесь к выбору героя со всей серьезностью. И не беспокойтесь, ваш выбор никак не повлияет на сюжет игры.

Определившись с персонажем, вы попадете в первый мир — N. Sanity Beach. В каждом из четырех миров имеются четыре основные трассы, одна дополнительная и одна арена кристаллов (о ней чуть позже). На каждой из основных трасс можно заработать три вида призов: золотой трофей, рэлик (в третьей части серии они назывались «анкнами») и жетон CTR. В самом начале доступны лишь звезды на золотой трофей, где от вас потребуются обязательно прийти к финишу первыми. При этом вас никто не осудит, если для достижения своей цели вы будете пользоваться разбросанным по трассе оружием. Золучив все четыре трофея, вы откроете дорогу к боссу мира. Всего миров четыре, и боссов, следовательно, тоже четверо (если не считать Оксиду):

Чтобы получить рэлик, необходимо проехать трассу за отведенное время, а чтобы заработать жетон, надо отыскать на трассе буквы, составляющие аббревиатуру CTR, да к тому же занять первое место. После сбора определенного количества рэликов откроется еще одна трасса, в которой можно заработать дополнительный рэлик. Но, кроме обычных трасс, имеются и игра и арены кристаллов. Если, попав на такую арену, вы за определенное время успеете собрать все 20 раскрашенных по ней кристаллов, получите дополнительный жетон. Собрав же все 20 жетонов, вы сможете участвовать в пяти Алмазных Кубках, каждый из которых включает в себя четыре трассы. Награда за победу — алмаз соответствующего цвета. Если же вы не имевте желания проходить игру на сто процентов, достаточно собрать лишь золотые трофеи и после победы над четвертым боссом отправиться напрямик к Нитрусу Оксиду.

Визуально игра выполнена на очень высоком уровне, поскольку графический движок, очевидно, остался неизменным со времен Crash Bandicoot Warped. Но одно в CTR немного расстраивает — уж только игра короткая. Даже прождав ее на сто процентов займет не больше трех дней. А ведь так хотелось бы растянуть удовольствие надолго.

**Mac Fank**



Т а дорога, на которую сейчас свернул Need for Speed, и послужила толчком к этой статье. Итак...



... на ринг приглашаются: в красный угол уже засветившийся на страницах нашего журнала (см. №47) легендарный Gran Turismo 2 (далее GT2) от Sony, в качестве его оппонента в синий угол ринга выходит отпрыск не менее знаменитой игровой серии от Electronic Arts Need for Speed: Porsche Unleashed (далее NFS5). Совсем недавно возможность такого спарринга стояла бы под большим вопросом. Но сегодня после

появления последней игры из серии «Жажды скорости» — пожалуйста. Игры обеих серий как были, так и остались разными и далекими друг от друга, как два полюса. Несмотря на различие схожих черт, игры относятся к различным жанрам. GT2 является автосимулятором, а NFS5 аркадной погоней. Впрочем, с чертами симулятора, хотя это почти не заметно. Но есть то, что объединяет нынешних соперников — исполнены обе игры классно, профессионально. А потому бой будет не любительский, из трех раундов, а до полной победы.

**Раунд 1**  
Вот ответьте мне на вопрос, что обычно является самым слабым местом у симуляторов? Правильно, графическое оформление. И в данном случае оно опустило чашу весов в пользу NFS5. К чести GT2 будет сказано, что он яростно сопротивлялся, упираясь в грунт всеми колесами. Но, к несчастью, пробуксовывал. Показывал превосходные модели машин, которые ни в чем не уступали «нидфоспи-



не окружающего мира. У NFS5 оно много лучше. Больше красок, больше объектов вдоль дорог и, главное, разнообразие места проведения звезд. Ну и для полного калуга GT2 в графическом плане, можно добавить отсутствие погодных эффектов. Ах, какой пушистый снег в немецких горах! 1:0 в пользу NFS5.

**Раунд 2**  
Но восприняв GT2, размахнулся и... представил

во всей красе свой автомобильный парк. Каких машин там только нет. От производителей со всего мира, различных классов и временных эпох. А чем может контрагировать NFS5? Что? Семейство «Порше», говорит? Как страшно. Ну и что с того, что присутствуют все линейки машин, ах с 1948 года? Правда, кому-то этого будет вполне достаточно, и они получают удовольствие от этих машин. Ведь на протяжении всей истории марки «Порше» велись эксперименты с дизайном и другими характеристиками машин. Но все равно, такого разнообразия, как в GT2, вы не получите. А так как очень важно разнообразие, то, без сомнения, лидерство здесь держит GT2. 1:1.



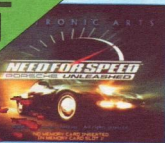
В природе существуют две версии Gran Turismo 2. Японская и европейская (NTSC и PAL, соответственно). Разница между ними как ни как, но существует. В «японскую» версию внесли несколько существенных изменений. Во-первых, это музыкальное сопровождение к игре (саундтрек). В японской версии музыка более подходит к игре, чем произведение the Cardigans и Garbage. Но на акус и цвет, как говорится... Второе: сложность немного понизили, что позволяет, не затрачивая особенных усилий, побеждать всех и во всем. Плюс к заниженной сложности прибавили немного измененную физику. Не знаю, что там сотворили, но управляется машина намного проще, чем в японской версии, и стало возможным выделять элементы высшего пилотажа даже чайнику. От себя хочу добавить, что дралская версия намного симпатичней (одна заставка чего стоит) и если бы не обилие иероглифов на месте важной информации, то был бы просто отпад.



довским», а может и превосходили. На моделирование кузовов машин в обоих случаях упрощено до фига полигонов. Но NFS5 показал, что он может во всей красе отражать реализм поврежденной машин, и, как понимаете, дальнейшие пререкания отпали сами собой. К тому же GT2 подвело оформле-

**Раунд 3**  
Совершенно разные эмоции вызывают трассы. Даже само их построение различно. У GT2 классические автодромы с грамотным положением маршрута. Они заставляют вас действительно почувствовать себя пилотом прекрасного спорткара и выжмут из вас все соки прежде, чем вам удастся пройти несколько чемпионатов. У NFS5 дело обстоит немно-





го по-другому. Все трассы находятся в пересеченной местности и являются набором кусков дорог общего пользования со сменой покрытия, что заставляет на одной и той же трассе приспосабливаться к различным способам управления. Ближайший аналог такого построения трасс — Road Rash 3D. Этакие экстремальные состязания в городах и их окрестностях. Правда, имеющиеся и закодированные — для проведения гонок на немногих спор-

твейская модель, к которой надо привыкать для достижения результата, но нет ограничений в остальном. А в NFS5 на вас набрасываются и повреждения с ремонтом, и погода, вести машину приходится аккуратно, не делая никаких ошибок. Но само управление при этом в ней легче. 2:1, вновь повел Need for Speed: Porsche Unleashed.

### Раунд 5

Для того чтобы удержать геймеров возле телевизоров, в обеих играх существуют различные режимы. GT2 занимает два диска, на первом из которых разместились аркадный режим игры. Да-да! Надо же разнообразить и внести остроту в классику автосимуляции. Идея хорошая, но вот сам режим ничем не примечателен: в него входят заезд в одиночку или с другом и time battle. И это на целый диск?! NFS5 в отместку предлагает quick races, состоящий из заезда, заезд одному или с напарником, захват флага и знаменитый режим chase (погоня). Больше разнообразия, не правда ли? Но это не все, самое главное дальше. То, из-за чего ковался GT2, расположено на втором диске. Практически полная симуляция гоночного мира. Деньги, машины, куча запчастей, множество состязаний и немалое количество времени, которое придется потратить на прохождение.

Отвечает NFS5 на это своим режимом evolution. На протяжении более 50 лет (игрового времени, конечно) вам придется покупать машины, участвовать в заездах, побеждать и копить деньги на будущее. И со временем вы станете настоящим ценителем Porsche. Кажется, все. Нет, стойте! Чуть не забыл. Есть в NFS5 режимчик один, который мне очень понравился. Называется он factory driver, и придется в нем вам быть тест-пилотом самого концерна. Будете проводить квалификации и тестировать машины и треки. Что против этого имеет GT2? Только получение лицензий, которые довольно скучны и монотонны. 3:1, и тренеры GT2 выбрасывают полотенце на ринг.

### РАЗДАЧА СЛОНОВ

Сегодня на ринге встретились две отличнейшие игры. У каждой существует своя армия фанатов, которая может меня порвать на куски, если им что-то не понравится. При условии, конечно, что они это вообще прочтут. Многие не дадут соврать, что несколько месяцев назад я бежал с возгласами: «GT2 forever!». Но как мудро заметил наш редактор: «Венного нет ниче-



тивных авто из знаменитого немецкого семейства. Так что обе игры по этому пункту вызывают нескрываемую злость радости. Браво! Ничья! Счет остается прежним.

### Раунд 4

Прежде чем заговорить об управляемости машин, следует разобраться с физической стороной игры. Как известно, GT2 является симулятором. Соглашусь, пуская с парой оговорок, но соглашусь. Прекрасно проработанные физические модели. Именно модели. Их в игре две: одна для асфальтного покрытия, а вторая для галлийных трасс. Конечно, управлять машиной вы сможете и без прав в кариане, но хорошо управлять, не потренировавшись — никогда. NFS же изначально был абсолютной аркадой. Однако с выходом литой части все немаложко поменялось. NFS5 по-прежнему является аркадным, но его разработчики немного больше уделили внимания физике. Управление машиной стало приятней, пропала грубость и условность гонок. Теперь машину можно сильно помять(!). И не только помять, а потом отремонтировать, но и снизить ее характеристики прямо во время заезда (!!!). Ушли в прошлое бешеные гонки и бешеные скорости. С машин теперь хоть пиль сдувай. Отсюда вывод: хоть в GT2 и сложная физи-



го». Вот и получилось, что поддал он мне мысль сделать ринг. Появившийся немногим позже глтыый NFS действительно во многом превосходит своего оппонента. К тому же он рассчитан на более широкую аудиторию, что нельзя оставить незамеченным.

Вывод: Need for Speed: Porsche Unleashed придется по вкусу большинству игроков.

Огромное спасибо Lord-у Hunt-e.



«Очень даже неплохая игра по мотивам японского аниме-фильма. Жаль, что отсутствует автоприцеливание во время схватки с противником. Это может здорово отпугнуть от игры геймеров».

*Сентиментальный маньяк*

Да, вынужден согласиться с ним. Игре здорово досталось от зарубежных журналов, но тем не менее она достаточно интересна, особенно, если учесть, что сделана она на базе отличного мультфильма о проблемах общения вампиров и людей между собой. Освоившись с управлением, я прошел игру по одному из сценариев (нелинейный сюжет), который и решил представить вашему вниманию.

Начинается все с рисованной заставки, где главного героя нанимают за деньги отправиться в замок вампиров. Там он должен отыскать и вернуть нанимателя его похищенную дочь Шарлотту. В случае удачи дополнительно к авансу была обещана астрономическая сумма наградных. Наниматель честно объяснил, что такой высокий гонорар объясняется тем, что вы не первый — родственник нанимателя уже отправляла в замок других охотников на вампиров, но Шарлотты так и нет. Расслабьтесь, глядя на великолепную 3D-заставку, а затем установите уровень сложности (я выбирал не слабее нормального) и прослушайте небольшую лекцию о событиях, предшествовавших игре. И пора, наконец, познакомиться с главным героем.

Имя — Даниил (Dunreal), разрешает фамильярно называть его Ди (D). Профессия — охотник на вампиров. И это при том, что он сын вампира-дворянина и сам наполовину вампир. И еще у него есть левая рука — его партнер, умеющий говорить и обладающий магией.

**УПРАВЛЕНИЕ**

Управление и впрямь не слишком удобное: крестовина заставляет героя бегать, а чтобы ходить спокойно, нужно удерживать L1. Быстрое двойное нажатие на крестовине ← или → позволяет сделать отскок от опасностей. X — прыжок, ▣ — использование магии руки или использование предмета (если он выставлен в инвентаре). Магия бывает трех видов и переключается кнопкой SELECT (при этом предмет убирается из инвентара). Вид магии показан слева внизу экрана.

Изображение синей спирали означает, что при использовании этого вида магии можно съесть вашего врага (если он ослаблен и принципиально съедобен). Чтобы противник ослабел, обычно достаточно трех предварительных ударов мечом. При завтраке врагом магия не только не тратится, а наоборот — восполняется вся трехуровневая шкала.

Изображение красных фэйрболлов — самонаводящийся огонь из руки (не действует на боссов). Рекомендую, воспользовавшись магией огня, сразу переключаться на поедание и периодически нажимать кнопку руки. При этом можно (если врагов в комнате много) и сэкономить здоровье Ди, и полностью восстановить шкалу магии.

Зеленые звездочки — магия лечения. Восстанавливает здоровье и лечит от яда.

Атака или лечение требуют, чтобы полностью была заполнена хотя бы одна шкала.

Кнопка ▲ — достать или убрать меч. Если Ди вытащит меч на бегу, он сделает мощный режущий выпад



мечом вперед, неожиданный для врага. Этот удар практически не блокируется и приблизительно эквивалентен по мощности двум обычным ударам мечом.

Кнопка ● при вытаскивании меча — атака мечом. А так постоянно брать предметы и открывать двери.

Шифт R1 — закрыться плащом, защита от некоторых видов атак противника.

Нажатие L2+R2 — мгновенный поворот на 180°.

Кнопка START — войти в инвентарь, где нужный предмет можно сразу использовать кнопкой ●.

В инвентаре, нажав ▲, можно активировать карту памяти, причем сохранение возможно в любом месте.

Нажатие L1 позволяет увидеть карту уровня (если она у вас есть).

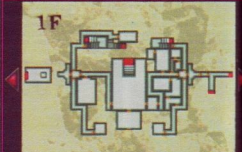
Выход из инвентаря осуществляется кнопкой ●.



Подобрав в дворике в сундучках карту уровня и снадбье (Potion), заходим в замок. Сначала идем прямо, проходим по лестнице и у портрета вампириессы Кар-

миллы берем красный ключ (Red Key). Заодно от руки слушаем историю этой самой Кармиллы, прославившейся такими кровавыми оргиями, что навлекла на себя гнев правителя вампиров! По сторонам и сзади портрета находятся закрытые пока двери. Спускайся теперь обратно и через красную дверь пройдите вправо (если ориентироваться по карте).

Left Hand Oh, yummy! Feed me more







ответив на наши вопросы. Идем к девушке, обдумывая проблему — спасти ее или... Я гуманист, выбрал первое, как-то сентиментально к прекрасному полу отношусь. Может и зря. Лейла (так зовут спасенную), оказывается, состоит в братстве Маркус (Markus Brothers), которое задалось целью уничтожить всех, кто не является человеком с нормальной кровью. Ладно, не будем ждать от девушки благодарности (а то еще у нас решит проверить кровь на нормальность) и пройдем через другую дверь.

За ней оказался склад (Store House). Подкормив встречными зомби левую руку и собрав трофеи из ящиков, быстро бежим обратно в коридор, а оттуда через ближайшую дверь в кабинет (Study). Здесь находим на столике синий ключ (Blue Key), а в шкафу — притаившегося здорового зомбика (четыре стандартных ударов мечом, и обед для руки готов). Снова через коридор, на сей раз в зальчик (East Small Hall). Идите прямо на террасу N1. Подвиньте статую в нишу и запомните код: MANKIND. Дверь за столбом пока заперта, потому

вернитесь в холл и вниз, в восточную галерею (East Gallery). Бегите до конца — вам надо посетить игровую комнату (Play Room). Запомните, сколько времени на больших часах (2:25) и куда повернута композиция с птицей.

Возвращайтесь в главный зал с портретом Кармиллы и через синюю дверь войдите на территорию «West Passage». Загляните в часовню (Chapel), где познакомитесь с очередными кроссо-

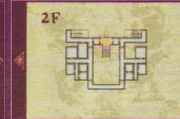
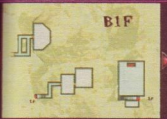
сом. В честь встречи угостите его файерболом. Заберите предохранитель (Power Plug), кровавую пилюлю (Blood Pill) и зелье. На террасе N2 повторите процедуру со статуями, станет доступной надпись на столбе «VAMPIRE». Теперь ваш путь из западного зала вниз, в коридор «West Gallery». Будьте осторожны — здесь вам впервые встретятся длиннорукие охранныцы с желтыми мечами. Дамы с легкостью блокируют обычный удар мечом и тут же переходят в атаку. Против них неплохо работает прием с выхватыванием меча на ходу, но лучше не ввязываться в рубку, а пустить файерболл из руки. Крилатые демоны, как и иные летучие мыши как-то проще в обращении — их можно рубить в прыжке.



Комната со статуями (Statue Room). Скрываясь от охранной системы вампиров, запрыгните на карниз на краю комнаты. Подберите дротики (Dart of Plainwood), которые вам очень пригодятся при встрече с боссами, бомбу-парализатор (Flash Bomb) и зелье (Potion). Теперь через другую дверь выходите в коридор (East Aisle). По дороге потренируйтесь в поединки рукой противника, благо пока они не серьезные.

Эге! Голоса за дверью! Похоже, девушке влетело за упрямство. Зайдите туда обязательно. Знакомьтесь — это Майер Линк, знатный вампир. Но почему он похитил Шарлотту, вроде бы люди не специальность г-на Линка?

И против вас он слаб. Не используйте дротики, прикрывайтесь от его атак плащом и наносите удары мечом. Легкая победа, но враг смеявался, так и не





0 button moves the long hand by 5 minutes.  
 A button moves the short hand by one hour.  
 X button lets you exit the screen.

Снова игровая комната, зеркальная копия первой, восточной. Установите на часах время, такое же как на нормальных, и поверните птицу клювом из угла в центр комнаты. И вот вам призы: «Elemental Stone» (восстанавливает магию руки), «Blood Pill» и карта второго этажа «Map Level 2». Бегом в коридор «Path to West Stairs», а оттуда по лестнице в энергокомнату «Power Room». Охранницу и большого зомби успокойте парализующей бомбой. Возьмите новую бомбу и карту первого этажа подземелий (Map Underground 1). Активируйте панель в центре комнаты на стене. Электронные системы замка заработали. Вернитесь по лестнице в коридор «Path to West Stairs» и наберите на кодовом замке у двери в середине коридора «VAMPIRE». Зайдите, порубайте летучих мышек и с магией огня врывайтесь в коридор «Path to West Staircase». Вам доступна дверь в коридор «West-shaped Hall».



Не зацепите инфракрасную охранную систему, иначе рискуете навлечь на себя гнев стражников. В комнате Большого зеркала (Room of Big Mirror), при попытке ее покинуть, повстречаете одного из охотников братства Маркуса. Бр-р! Жуткая гибель! Нам здесь делать нечего. Через U-образный коридор идем в «East-shaped Path» и попадаем в... ловушку в комнате, подобной зеркальной. Так поμαστεсь!

Итак, наш Ди в подземелье. Кругом вода, а Ди наполовину вампир и в воде долго без защиты находиться не может. Пробегаем по карнизу вперед, перепрыгиваем воду и далее в «Stream Control Room».

Остерегайтесь ядовитого дыхания встречающихся по дороге водяных. Когда водяной начинает дышать в вашу сторону, забегайте сбоку и бейте мечом. Три удара и можно заглядывать вражью тушу.

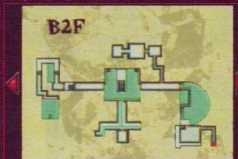
Но вот вы в комнате управления. Для начала нажмите левый рычажок и выйдите из нее в соседнюю (слева от входа), где подберете «Map Underground 2». Идите влево по карте в «Sewage Pool», где возьмете ключ «Wrench». Вот теперь вновь вернитесь в комнату управления и правым рычажком переключите воду. Затем загляните в другое жуткое место, которое называется «Crematory» — почему-то именно там карта третьего этажа. Да и Elemental Stone вам не будет лишним. Через проход «Waste Drainage» идем в лифтовую «Lift Room». Вот здесь вам и пригодится ключик. Поверните на панели центральный рычаг, затем задвиньте на подышащуюся площадку ящик. После переключите левый рычаг, предварительно задвинув рукой (кнопка ●) ящик на вторую площадку. С этим ящиком проделайте еще

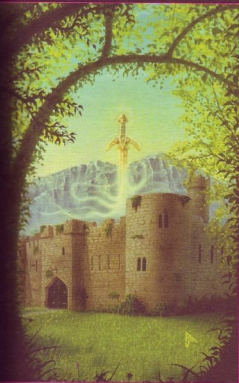


следующие манипуляции: сдвиньте его со второй площадки на возвышение и продвиньте на третью площадку. Теперь активируйте последний рычаг. Все, пора отсюда убираться.

Пройдя коридор «Hidden Path» с очередным кровососом, Ди вылезает из люка, замаскированного в... гробу, и оказывается в морге!

Своим внезапным появлением Ди напугал и, одновременно, заинтриговал Боргоффа — лидера братства Маркус. Хотя Лейла и рассказала братьям-охотникам о помощи со стороны нашего героя, после всего, что произошло с двумя «братьями», борцы с вампирами решили уничтожить Ди (так, на всякий случай, он же наполовину вампир). Ведь до появления Ди охота на вампиров велась без неудач, а тут уже двое из братства погибли жуткой смертью...





Бегите к лестнице, ведущей вверх, около нее спрячьтесь за колонной и... ждите. Когда Боргофф окажется перед вами, используйте прием выхватывания меча на бегу. И пока противник ошалевает от вашего некального наскока с выпадом, нанесите еще несколько ударов мечом, а после бегите обратно. Уберите меч в ножны, затем повторите процедуру до полной победы. Обругав вас от бессилия последними словами, лидер братства убежит вверх. А вы сходите в закуток под лестницей, прикончите затаившуюся там охранницу с желтым мечом и найдите серебряную пластину (Silver Plate). Теперь по лестнице вверх, на кладбище (Grave). Калитка пока закрыта, так что нам в двойные двери.

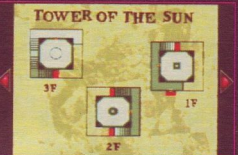
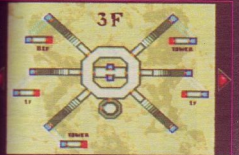


Spider Joint 2 / Green. Через лифт попадаем на территорию Joint 1. Тут вам встретится куб-охранник, так что сразу выхватывайте меч и рубите, не давая новому врагу проявить свои таланты. Теперь — в комнату управления, у дверей которой стоит очередная куб, да еще с собачкой. Не зевайте! В комнате управления активируйте серебряную пластину, чем сразу разблокируете несколько других комнат. Идите в холл с лифтами (Elevator Hall): лифт, помеченный синим, доставит вас вниз, к портрету Кармиллы (Main Hall). Двери слева и справа, на сей раз, разблокированы. Идите в восточную дверь, в комнату, где была ловушка с призраком Шарлотты, и отыщите антидот (противоядие). После через разблокированный проход возле этой комнаты пройдите в комнату для гостей (Guest Room), найдите двух пауков и ключ от Башни Солнца (Key-Tower of the Sun). К этому моменту у Ди должно быть достаточное количество магических камней и здоровья. Идите к лестнице, ведущей к двери с кодовым замком (VAMPIRE), а оттуда в комнату рядом с проходом, ведущим в зал, где включали энергосистему (там вам впервые встретился паук). В этой складской комнате (Stock Room) найдете немало добра. Почаще бы так. Впрочем, и в комнате для гостей на втором этаже (Guest Room 2) можно разжиться камнями для любимой левой руки и зельем, но здесь есть ненужные свидетели вашего обогащения: пара охранниц и здоровенный зомбара.



Вам пора возвратиться к портрету Кармиллы. Но вот, ведь, непраха! При попытке воспользоваться лифтом вырубается электроэнергия. Снова придется идти в энергокомнату. Оказалось, это проказничает наш старый знакомый Майер Линк. На сей раз он решил заняться бомбометанием. Ну а мы ему дротиками! Ослабел мужик и сознался, что всю энергию он посылал в определенную часть замка. Интересно, что там? При выходе из комнаты Ди снова ожидает встреча с Лейлой. На сей раз она более общительна, но тут появляется призрак Груба — еще одного охотника. Он сообщает, что неведомый враг перебил чуть ли не все братство. И в качестве описания происшедшего следует сценка с броневиком, на котором охотники прорывались в замок.

Возвращайтесь к лифту, войдите в дверь, помеченной значком, напоминающим «Ф» и сходу начинайте себя лечить, используя магию. Зачем? Сейчас поймете: вам предстоит знакомство со стражем Башни Солнца Бенгом Варваром, обладающим весьма скверным чувством юмора. Результат знакомства — потеря левой руки. И хотя Бенг тоже недолго обливает прием с выхватыванием меча на бегу, но в ответ ловко использует свет искусственного солнца, направляя его на вас.



Завершают битву удар колом в сердце Ди и торжество врага над вашим распростертым телом. Эге, да ведь он служит не Мейеру Линку, а кому-то другому! Кому?

Тем временем ваш друг левая рука ползет в гор-



дом одиночества и натывается на Лейлу. Вот приз для тех, кто последовал моему примеру и спас охотницу. Теперь какое-то время можно играть за нее. С огнестрельным оружием, которое автоматически наводится на ближайшего врага, Лейла идет к лифту, что рядом с портретом Кармиллы. Поднявшись на нем, Лейла встречается с якобы похищенной Шарлоттой. Это новое открытие — Мейер, оказывается, не похищал девушку, она сама с ним ушла. Влюбилась в вампира?

Выйдите через правую (по карте) дверь и войдите в дверь, помеченную знаком «П». Там найдете демона, сломанный лифт, дробитки и план Башни Солнца. Такой вот букет. Но еще лучшая находка ожидает Лейлу за дверью со знаком «Г»: свежезарытый Ди с колом в груди. Нет проблем, рука тут же Ди оживляет. Снова отправляйтесь в Башню Солнца, пришло время мести. Быстренько разберитесь с охранниками и активируйте панель. Ба, что-то шлепнулось на этаж ниже. Хран с ним, после разберемся... Бенг неприятно поражен этим визитом, тем более, что рука успела сожрать искусственное солнце, чем полностью восстановила шкалу магии. Дело сделано, враг повержен, можно выбираться отсюда. Заглянув в комнату Галактики (Room of Galaxy), вы находите упавший предмет. Оказывается, это ключ от Зеркальной комнаты. Пригодится. На четвертом этаже за дверью, которую сторожит паук, два возвышения с камнями, переливающимися всеми цветами радуги. Ударьте один из камней мечом и оставьте его на определенном цвете. Рубаните по другому так, чтобы его цвет совпал с цветом первого камня. Возникнет пол, по которому мы пройдем в покои Шарлотты. Девушка навзничь предпологаля, что здесь ни ей, ни Мейеру ничего не грозит, но таинственный враг настаивает ее и похищает, можно сказать, на глазах у всего честного народа. Ди сигает за ним в окно и оказывается на крыше Башни Луны. Прихватив содержимое ящиков, Ди влезает в окно комнаты Луны (Room of Moon), выходит на балкон (сценарий А), затем возвращается в комнату и настаивает наглого похитителя. Им оказывается Магиря, самый натуральный оборотень — вервольф. Вы на удивление легко с ним расправитесь, но тут же от него последует предложение типа: «А ну, выйди!» Подобрать с пола ключ-карту «Key-tower of the Moon», вы проследуете на балкон, чтобы повторить схватку с Магирой, уже принявшим свое звериное обличье. Этот поединки стоит потраченного на него времени! Bay!! Красиво! Файерболлы такие мощные, что даже плащ не спасает. Тем не менее, пяти дробитков и приема с выхватыванием меча вполне хватает волчаре.

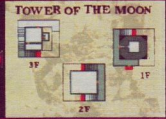
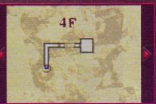
Если вы до первой схватки с Магирой пошли сначала не на балкон, а в другую незапертую дверь, получите еще одно разветвление сценария — В. Сценарий В. Теперь сходим в эту самую незапертую дверь. Бог с ним, с Магирой и балконом, на котором он вас заждался. В комнате вы обнаружите девушку, а в противопо-



ложном углу кое-какие вещички и карту Башни Луны. Появится Лейла и поможет отнести Шарлотту в ее покои (откуда ее спор волчара). Оставив отважную охотницу охранять девушку, Ди, после осмотра комнаты (найден Elemental Stone), снова отправляется в Башню Луны. На первом этаже включите «планетарий» и заберите еще один магический камень. На втором аккуратно пройдите по световой до-

рожке и возьмите золотую плиту (Gold Plate). Теперь отправляйтесь в комнату управления на третьем этаже. Пароль вам нужен правый — REIGNS OVER (давайте, почему). На мониторе мы видим Шарлотту, куда-то направляющуюся.

А где Лейла? А Шарлотта-то опять похищена! Снова придется обследовать уже ставшими доступными территории.



Если вы до первой схватки с Магирой пошли сначала не на балкон, а в другую незапертую дверь, получите еще одно разветвление сценария — В. Сценарий В. Теперь сходим в эту самую незапертую дверь. Бог с ним, с Магирой и балконом, на котором он вас заждался. В комнате вы обнаружите девушку, а в противопо-





Перед тем как покинуть ремонтную, заберите из ящика около старого космического корабля пурпурную гемму (Purple Gem). Снова к портрету вампирессы и от него налево в еще не обследованную комнату «Red Tube». Заберите там ключ от музыкальной шкатулки (Key for Music Box) и отправляйтесь проводить другие комнаты. Прослушайте мелодию из музыкальной шкатулки, а после повторите ее на устройстве около двери с изображением паука (если вам медведь на ухо наступил, и вы не в состоянии повторить пять нот, я бессилен). Продолжайте путешествие и отыщите водяную плату (Plate of Water) и плату ветра (Plate of Wind). Через знаковую восточную галерею около первой игровой комнаты пройдите в последнюю в этой части замка неисследованную территорию «IF Living Room». Подобрать магический камень для руки, войдите в комнату свечеликов (Room of Candles). Успокойте взволнованных вашим появлением летучих мышей, ударом меча загасите светильники — дверь и откроется. И вот вы в спальне (Bed Room). Там, понятно, царит полумрак. Удар меча по светильнику на короткое время заставляет его включаться, но, тем не менее, двигаться надо осторожно. Среди трофеев получите зеленую гемму.

Вернитесь на третий этаж и пройдите в дверь со знаком ч, и вы проникните на территорию «Passage to



Lodge». Активируйте на панели ваши геммы, и Ди получает плату огня (Plate of Fire). Идите к портрету Кармиллы, за ним тайной проход. Активируйте найденные платы, но... одной не хватает! На лифте спустится Лейла, а чуть позже появится Боргофф. Ну, фанатик! Придется с ним опять драться. Не стойте на месте, а то схлопочете по голове энерготреугольником. Можно чуть-чуть использовать дротики, но минимум два десятка сохраните. Пригодятся. Заберите у поверженного охотника плату земли. Но когда вы повернетесь к Боргоффу спиной, он попытается вас ударить по-предательски низко. И тут Лейла сделает выбор... Спасибо за помощь, дорогая, но за секретной дверью опасно. Посиди тут, пока.

За дверью лифт. На первом этаже Ди находит проход к той самой старой комнате, но находка на третьем этаже более занятна. Там Майер Линк, припленный колом к стене, однако разговорчивый. Ди узнает от него, что Кармилла воспользовалась любовью Майера к Шарлотте и уговорила подготовить космический корабль к полету. Захватив девушку, вампиресса собирается ее кровью снять заклятие, наложенное на нее правителем вампиров. После этого Кармилла улетела бы в город Ночи, там получила сверхмогущество, а людям на земле устроила бы кровавый ад. «Ди, пожалуйста, спаси Шарлотту! Вытащи из влюбленного простака осину, идем опять спасать Шарлотту и мир. Дверь к спасению справз от Майера.

Опять прирак Кармиллы. На этот раз не угрозы, щедрые обещания. «Присоединяйся ко мне, Ди. Поделись своим будущим могуществом. Ты же наполнишь вампир, зачем же защищаешь этих неблагодарных смертных, для которых ты навсегда останешься монстром!» В общем, верно, но спасибо левой руке, напомнила Ди, что он наполнил человека. Короче, послан он Кармиллу лесом.

Вот и покой Кармиллы. Если вы не встречались с Магирой во второй раз, то он появится здесь. После того как оборотенец успокоится, последует бой с Кармиллой в ее истинном обличье. Чуть не опоздал. Меч повелителя вампиров, который своей

магией не давал вампирессе вылезти из гроба, падает аниз, и Кармилла предстает перед нами во всей своей красе. Сначала рубите левое и правое запястье, которыми Кармилла пыталась вас ударить. При ее атаках лучше стоять у самой двери, где запястья вас не достают. Потом подбегите вплотную к постаменту, на котором она стоит, и в прыжке рубите. Не забывайте лечиться.

Вот и все. Кто ты, Ди, почему меч повелителя вампиров послужал тебя?

Мейер поднимает с пола спасенную Шарлотту и исчезает с ней. Ди идет к космической ракете, опять появляется неугомная Лейла (кстати, вовремя). Разговор с Майером, и последний бой.

Дротики, удар с залета, и Линк повержен. «Ди, почему ты не добил меня?» «Ну, ты чудило, — отвечает Ди. — Улетай в город Ночи со своей любовью, а отцу Шарлотты я сообщу, что она погибла. Хэппи энд». Замок рушится (как в Кастлевиани). Ди и Лейла наблюдают, как из руин взлетает корабль со странной парочкой влюбленных. Вампир и земная девушка. Но ведь и Ди — сын вампира и обычной женщины...

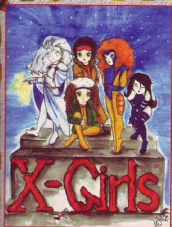
С наилучшими пожеланиями, охотник на зомби и вампиров

**Fire Fox**

P.S. Игра пройдена по одному из сценариев, другие пробуйте сами.



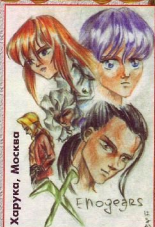




Love, Санкт-Петербург



Провоторов Роман, г. Курчатов



Харука, Москва

漫 MANGA ZONE 画



Guiver III, г. Нальчик



Александр Рыжов, г. Ленинград



К. Н. О., Москва



Иришка, Санкт-Петербург

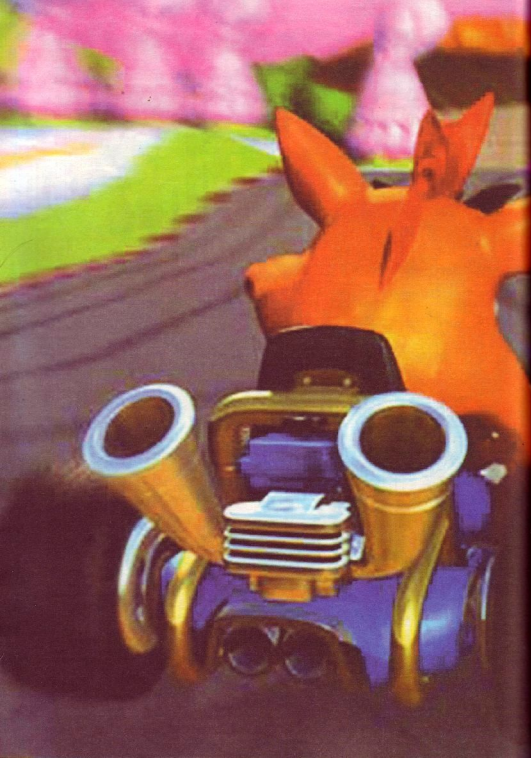


Иришка, Санкт-Петербург



Снепов Сергей, р/п Шилово

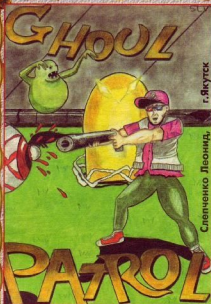
Картинная ГАЛЕРЕЯ





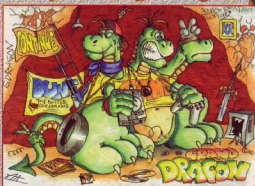


NAUGHTY DOG



г. Якутск

Слепченко Леонид,



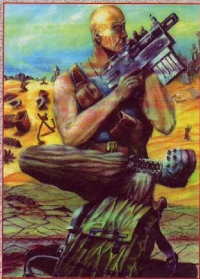
Анохин, Москва



Крючин Алексей,  
Москва



Савченко  
Эдуард,  
Москва



Савченко Эдуард, Москва



Анохин, Москва

**Картинная ГАЛЕРЕЯ**

# PHANTASY STAR II

## AT THE END OF THE RESTORATION

Темнота не рассеялась после гибели монстра, она лишь утратила свою сверхъестественную плотность, став чем-то привычным, обыденным. Фигуры победительницы в мерцании обожженного клинка еще на несколько мгновений застыли, готовые в любой момент продолжить битву, затем расслабились. Все, кроме одной. Просторная накидка скрывала телодвижения, но выражение лица, которое могло в равной степени принадлежать как юноше, так и девушке, не прикрыто свидетельствовало — владельца его все еще творит волшебу, расходуя на это последние силы. Товарищи мага безмерно устали, но ждали терпеливо, готовые к худшему. Наконец Луц открыл глаза и изрек:

— Все кончено. Зло покину наш мир, друзья. Но оно еще вернется...  
В марте 1989-го геймеры Японии получили отличный подарок от фирмы Sega — продолжение любимейшей

многих ролевых игры Phantasy Star, созданное для набравшего тогда обороты Миргадрайва. Будучи весьма разочарованными в том, что действие сиквела разворачивается почти тысячу лет спустя после подвигов Алины Ландри и ее друзей, а события первой части упоминаются лишь вскользь, поклонники все же были восхищены как полным драматическим поворотом сюжета, так и качественным исполнением игры. А последовавшая вскоре следом англоязычная версия, хоть и была местами попорчена переводчиками, завоевала признание сотен тысяч игроков по всему миру, навсегда оставившись для многих лучшей в жанре для этой платформы. Российские фанеры не стали исключением — напротив, в результате прироста нашего рынка лишь немногие из нас смогли поиграть в грандиозную четвертую (и пока последнюю) часть серии, качество же работы у многих вызывает сомнения. И вот результат — мы получили не один десяток писем читателей с описанием PSII, дополняющих друг друга (разве мог кто-либо сказать все, касающееся представительности такого сложного жанра?), и было очень непростой задачей выбрать для публикации наиболее достойное. Неослабевавший интерес к игре привел нас к непростому решению — на осно-

ве одного из писем (автор — уважаемый Andy Jr из Москвы) я попытаюсь изложить по возможности все интересные и полезные факты, касающиеся героев и событий PSII, используя фрагменты остальных описаний.

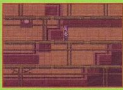
Самое, пожалуй, заметное отличие игры от первой части, описанной в номерах 47 и 48 — лабиринты строений, которые теперь представлены в слегка изометризированном виде, что сильно упрощает ориентацию. Впрочем, их запутанность и размеры многократно увеличились, так что любители бродилок будут в восторге. Найти путь, нарисовав карту, практически невозможно! Но куда большее влияние на играбельность оказывало великое разнообразие предметов снаряжения (отныне можно расставаться и с экипированными вещами, которые делаются на голой убор, обувь, броню и удерживаемые в двух руках предметы) и заклинаний, переименованных в «техники», а также способность составлять команду, выбирая главному герою до трех спутников из семи очень разных особ — оставшиеся в доме могут хранить полезные вещи, не поместившиеся в камеру хранения. К сожалению, никакие лобочные квесты на этот раз нет, но и без того прохождение занимает массу времени.

Сильно изменился боевой процесс. Декорация одна на всю игру, зато сами монстры выглядят и анимированы просто великолепно! Всего три босса, но рядовых врагов в два раза больше, чем в первой части, и большинство может атаковать в группе с представителями другого вида. К сожалению, шкалы здоровья нет ни у одного из монстров, а для двух последних не указывается даже размер наносимого урона. (Для таблицы bestiaria эти значения пришлось долго оклеивать с обеих сторон). Количество заслуженных побед и экзотов делится поровну на всех участников битвы, что тоже способствует путанице. Боевое меню упрощено до двух пунктов — Fight (повернуть назначенные ранее действия) и Order — подлущены Run (бегство) и Strategy — раздача приказов героям в графическом подменю: команды «меч» или «шкура» позволят выбрать вид существ, которые будут атаковать в следующей фазе боя экипированным оружием или выбранной техникой, «сумка» — предмет для использования (еще одно заметное новшество — некоторые предметы снаряжения эквивалентны весьма полезным техникам, но при этом не тратятся и ничего не расходуют!), а «щит» повысит защитные свойства персонажа (всегда выбирайте его перед попыткой отступления). Лишняя кнопка управления (A) используется для осмотра заданий и разговора. Кнопки C и B соответственно вызывают подменю и отменяют этот вызов. Нажатием C на паузе можно также локально прервать действие. Перемещаясь с заклат Turbo-A, вы сильно снижаете вероятность встречи с противником, что особенно полезно, когда герои находятся на последнем издыхании. Показатели HP/SP и семь характеристик при наборе уровней возрастает весьма случайно. Постоянно пытаться выбрать наилучший прирост, записываясь перед решающим боем, неоправданно усложнит игру. Но каждый персонаж при

переходе на уровень определенной периодичности развивается в разы быстрее обычного. Уяснив сию закономерность, можно своевременно селектировать прирост, выведя для этого лишнюю слот памяти. Максимальный уровень 50-й, из-за аккуртного прохождения хватит и 20-го. Тексты англоязычной версии, как обычно, сильно различаются от изначальных — в основном, в сторону упрощения. Я буду следовать латинизированному допотопным фэнзми японскому варианту, а в таблицах приведу также английские названия в скобках.

переходе на уровень определенной периодичности развивается

Городские жители к вашим услугам



Вот такие футболки украшают японских фэнов игры



В 843-м году AW ужасная катастрофа сотрясла всю звездную систему Лло, когда три планеты и светило выстроились по одной линии! По прихоти физических законов оси вращения всех небесных тел изрядно сместились, в череде последовавших землетрясений и цунами исчезла большая часть городов и строений на Парме и Мотаби, чьи орбиты в результате смещения даже поменялись местами! Меньше всего пострадал скамьяний лядом Дезорис. Часть населения спаслась в заблаговременно выстроенных убежищах и в космосе. Но королевский штат погиб, а с ним и практически все потомки династии Ландлинов...

Через два года небывалых мощностей суперкомпьютер неизвестного происхождения вступает в контакт с правящими кругами на Парме. За 23 года сооружается планетарная сеть: все аспекты жизнедеятельности парманянцев, от правых до экономических, отныне контролируются мудрой Главой (Mother Brain). Оптимизация использования ресурсов приводит цивилизацию на порог нового Золотого века! Пустынная Мотаба вскоре превращается в планету-сад, и обитатели, избавленные от трудоёмкого и рутинного труда всевозможными механизмами, проводят дни свои праздно и безмятежно.

Четыре века спустя все внезапно меняется. В 1261-м году обширные шахты Дезориса, в которых со времен Совершення добывалась лакония, замалываются ядовитым газом, влияющим на генную структуру парманянцев, что вынуждает правительство срочно эвакуировать колонию (раса местных жителей к газу невосприимчива). В 1264-м погибает весь персонал лаборатории Биосистемы — всеобъемлющего хранилища данных по всем известным живым существам, используемых для создания новых видов растений и домашнего скота. За два года, прошедшие с тех пор, порожденные бесконтрольным сооружением чудовища заполняют каждый уголок Мотаби. Мало того, Дожденоситель (внедренная Главой погодная служба) также выходит из строя, в результате чего гигантское озеро планеты пересыхает и сельское хозяйство постепенно приходит в упадок. Но десяток поколений творческого бездействия пагубно сказались на желании людей бороться за выживание — призывки, что обо всем заботятся компьютеры. Однако гибель близких и про-

В таблице для каждого предмета указаны: 1. Название и порождаемые его использованные техники, если они имеются (R — Grestia, G — Grubuta) 2. Цена 3. Параметры 4. Инициалы героев, способных его экипировать (З — Зен, М — Эмпа, = — все, кроме Ней). Выделены инициалы героев, владеющих предметом изначально. 5. Место обретения предмета (в заднем круглом значке). **Обозначения локаций:** Мотаба: Paseo — A, Oputa — E, Kuerl — I, Red Dam — M, Arima — B, BoSye — F, Pista — J, YellowDam — N, Shure — C, Zema — G, Uzo — K, Blue Dam — O, Nido — D, Rloron — H, Clmabrot — L, Green Dam — P, arroyer Shlat — Q; Дезорис: Skure — R, Zosa — S, Ryoun — T, Aukoa — U, Esper — V, Menobe — W, Guron — X, Iurto — Y, Naval — Z.

**Оружие:** параметры — атака/защита (выделены для двуручного)

Sword	1200	36/6	Ю	BE
Ceramic Sw	3200	60/10	Ю	GHSU
Laser Sw	5400	100/18	Ю	J
Sw Ang	290	116	Ю	M
Lacorian Sw	22000	124/14	Ю	T
Neisword		150/48	Ю	V
Bow Gun	300	16	ЮРХК	A
Sonic Gun	640	17	ЮРХК	AB
Knife	100	5	=	AT
Cer Kn	2800	20/3	=	BE
Las Kn	4400	28/5	=	GU
Steel Claw	80	7/2	H	AB
Cer Claw	1200	27/2	H	EHL
Las Claw	3100	38/3	H	LUL
Vulcan	12600	56	P	JT
Las Cr	20000	60	P	JT
Pulse Cr	32000	70	P	UY
Pls Vulcan	48000	76	P	S
Neishot		120	P	Y
Carmon	2200	36	PK	GH
Shotgun	800	20	PK	BE
Las Shot	6200	40	PK	LUU
Dagger	200	5/1	РХШЗ	AB
Lac Dag	18400	4/22	Ш	TY
Silentshot	920	20	Э	EI
Blazer Staff_Foi	670	32/11	З	MY
Scalpel	180	7	ЭХ	AE
Poison Shot	1700	15	ЭХ	GF
Acidshot	4800	25	ЗК	US
Lac Mace	16800	40/6	ХК	USY
Boomerang	490	12	M	IS
Slasher	2000	17	M	G
Whip	1400	20/2	M	G
Las Sish	6700	30	M	IT
Fire Sish	340	36*	M	M
AC (Lac) Sish	24000	42	M	US
Neishish		60*	M	Y

**Обувь:** параметры — защита/скорость/атака

Leowr Shoes	240	3/2	=ЮХШХ	Г
Sandals	180	3/3	H	U
Lv Boots	1900	7/3	=PM	U
Knifsets	4200	7/5/7	HM	L
Long Bt	6800	7/7	M	JS
Heilthen Bt	9800	7/7	Ш	U
Schiera Bt	7500	7/10	МШ	SQ
Guarder Bt	12400	15/8	ЮРХК	T

# СНАРЯЖЕНИЕ

**Броня** для головы, тела и рук: параметр — защита

Для головы			Ю	R
Magi Cap	2		Ю	R
Magi Cap	2		=	R
Headgar	120	3	=PM	A
Fiber Gr	430	6	=	E
Titanium Gr	1400	14	=	G
Crscsent Gr_R	290	14	P	K
Storm Gr_Glazin	300	16	K	O
Lac Gr	28000	27	PK	X
Lacmet	29000	29	PK	S
Timmet	3700	16	ЮК	С
Neimet		50	ЮК	W
Silver Cw	470	14	ЭМШ	J
Jewel Cw	4600	17	ЭМШ	Q
Snow Cw_Deband	490	17	Э	Э
Neicrown		48	Э	W
Rainbow Cv_Shurea	130	17	M	O
Wind Sandans_Zan	120	17	Ш	OW
Ribbon	80	3	H	H
Silver Ribbon	380	12	H	ET
Jewel Ribbon	4700	21	H	JL

**Для тела**

Prison Clothes	2		=H	
Carbon suit	128	4	=ЮХШХ	A
Fb Coat	300	8	ЮРХК	AE
Cb Vest	120	4	H	H
Fb Vest	280	6	H	EL
Amber Robe_R	170	20	ЮК	XK
Tit Chest	5400	21	ЮК	Y
Cer Cat	10000	46	ЮК	XK
Crystal Cat_G	670	60	Ю	K
Lac Cat	28000	80	Ю	TR
Tit Arm	5600	24	PK	I
Cer Arm	11700	48	PK	J
Crs Harness_G	630	60	PK	M
Lac Hrn	35000	65	PK	ST
Neigarm		95	PK	X
Fb Filiria	420	8	ЭМШ	U
Tit Fbl	6300	28	ЭМШ	I
Cer Fbl	12400	56	ЭМШ	J
Crs Fly_G	840	62	ЭМШ	MX
Lac Fbl	36000	70	M	SU
Neifield		88	ЭШ	X

**Для рук**

Cb Sid	540	8	ЮРХК	A
Fb Sid	1200	15	ЮРХК	E
Mirror Sid	4800	32	ЮРХК	G
Cer Sid	8300	39	ЮРХК	I
Lac Sid	13000	65	РХК	UT
Sacred Sid_R	1200	32	ХК	К
Neishild		95	ХК	Z
Cb Emel	420	7	ЭМШ	A
Fb Emel	1360	17	ЭМШ	G
Mir Emel	5120	30	ЭМШ	IZ
Lac Emel	9700	40	ЭМШ	U
Cer Emel	12000	68	ЭМ	ST
Nei Emel		118	МШ	Z
Truth Sleeves_R	720	59	Ш	PE
Green Sh_Shingro	840	63	M	PE



чие бедствия быстро привели к развитию у части потерпевших забытых способностей, а высокий уровень науки и технологий позволил вложить в руки охотников-мстителей мощное оружие. Монстры в окрестностях городов чуть поубавилось, но помимо убийств начались грабежи и похищения! Бездействие Главы вынудило жителей вновь вернуться к организации службы безопасности. А командующий ей губернатор Мотаби решает докопаться до причин происходящего и отправляет Юзиса, лучшего своего агента, на поиски черного ящика-лаборатории — прибора, фиксирующего все в ней происходящее.



Процой, Парма!..



Ваш загадочный помощник-эскер, объявляющийся в конце игры, вызвал серьезную дискуссию в мировой общезначимости — тот ли самый это Лул, что в первой части. Или однофамилец?..







### PSII Text Adventures (TA)

Когда-то давным-давно в Японии существовала служба поддержки модема (!) для Меландрайн, которая распространяла в числе прочих серию любопытных тактико-игровых историй для каждого из персонажей PSII. Игры эти по большей части были тексто-



вые (на японском), а при расчете ранений участников биты учитывалась только сила атакующего и показание брошенного прищавкой кубика. Служба та исчезла несколько лет назад. Но на волне популярности четвертой части все восемь игр TA-серии вышли на двух компактках для Sega CD, а на карманной Game Gear появилась скромная того же типа PS Adventure, вообще практически не связанная с серией.



### Ваши кровные враги

Герои игры (в скобках — имя из англоязычной версии)  
 Указаны: дата рождения, средние показатели HP/SP на 20-м уровне и требуемое количество EXP для его достижения и период супер-уровня.



### Юзис (Roif) 17/09/63 172/78 110999 4

Родился на Палме, в 10 лет потерял родителей в катастрофе космического корабля, после которой Глава наложила запрет на все средства передвижения, кроме контролируемой ею службы транспортировки. Был воспитан в интернате на Мотабии. Закончил академию, два года прослужил в СБ. Отлично владеет джурчичным мечом и боевыми техниками.

Главный персонаж не может сидеть дома, пока товарищи воюют, а если и отлучится в мир иной, ваше продвижение в ряде мест будет приостановлено до его воскрешения.

ТА: История взросления героя. Любопытно — монстры уже существовали...



### Ней (Nei) 30/08/63 88/43 3799 4

Была создана в последние дни работы Биосистемы путем слияния человеческих клеток и животных, во время катастрофы сбежала. Семь месяцев назад, будучи еще совсем ребенком, чуть не погибла от рук нагуганых и озлобленных Юзисом, но спасена Юзисом и воспитана как его сестра. Подлестунный метаболизм позволил ей повзрослеть за столь краткий срок и стать отличным бойцом, молниеносным и отчаянным. Поскольку устает тоже быстро, носит лишь самые легкие одежды и сражается только арукопашную, зато развивается в два раза быстрее любого нормального человека. Привязавшись к своему спасителю, вынудила его взять себя в команду, готова отдать жизнь за «брата». Также не отъемлемая часть команды, чье присутствие в ключевой момент необходимо по сюжету.

ТА: Оказывается, до Юзиса ее пыталась удочерить одна бездетная пара, но пала жертвой бандитов. А Ней, продолжив скитания, повстречала Руджера...



### Руджер Штейнер (Rudolf Steiner) 01/07/49 181/0 121291 3

После гибели жены и дочери Руди стал охотником, истребляющим монстров. Силен, а потому и броню способен носить самую толстую, и пушку самую мощную. А пушки — они и нескольких гадов за раз могут отстрелить, и каков-нибудь толстокожее чудинце свалить наземь! Вот только техник варень совсем не знает...

ТА: Будни охотника за биомонстрами.

### Энн Сара (Amy Sage) 26/04/61 98/87 132538 6

Выпускница медицинского факультета жаждет помочь героям, чем может. Что ж, по части врачевания с ней, пожалуй, никто не сравнится. Но вот нанести вред противнику она вряд ли сумеет. Самое действенное оружие — парализатор, однако не всегда срабатывает.

ТА: До встречи с Юзисом и командой Энн чуть не погибла, пытаясь добраться до раненых в соседнем городе.

### Хьюи Ризин (Hugh Thompson) 14/06/64 119/76 128673 3

Еще один интеллигент — талантливый биолог. В бою чуть лучше Энн, и лечить не умеет, зато хорошо калечит монстров особыми техниками! При этом убежденный пацифист, но готов встать на защиту невиновных.

ТА: По просьбе декаана университета Хьюи с подружкой и приятелем расследуют причины появления монстров в подвале «Альма матер».



Те из ваших вражков, кто получит возможность расквитаться с вами в четвертой части игры

## Кайнц Джи Эн (Josh Kain)

09/12/63 132/71 124938 7



Отличный дополняющий Кайн ровесник, инженер-недоучка. Навострился круто ломать механизмы. Вместо того, чтобы чинить, при этом и с оружием неплохо ладит. Тайная любовь к Ней — одна из причин его прихода в команду.

**ТА:** Кайнц зашикает все отшельническое жилье от набегов роботов Главы.



Большая часть техник в игре представлена в трех вариантах разной мощности: обычная, Gi- и Na- по возрастающей (например, Fo, Gfo и Nfo). При этом некоторые действуют не на одно существо, а на группу существ (") или разня (V) вида. Часть может быть нацелена лишь на монстров (M) или роботов (P). В списке перечислены все доступные в игре техники и указаны:

1. название;
2. число требуемых SP для каждого из вариантов мощности;
3. инициалы героя и уровень развития, на котором он изучает этот вариант техники (четыре наиболее популярных техники расписаны в отдельной таблице);
4. вызываемый эффект. Для атакующих техник приведен средний урон наносимый врагу. Great Хьюм в бою не действует.

Fanbi	2	M16	8
Foi	2/6/12		15/40/130
Gaj	1/5/15	K7/10/17	20/60/150
Tsu	6/13/20	E5/11/20	30/80/150
Zan	*4/7/20		20/30/100
Gra	+6/12/20		20/40/80
Sag	+3/15/27	K13/22/28	20/60/150
Gen	1/3	X3/5	M20
Eija	*4	K4	P20
Voi	8/16	X15/24	M500
Broie	8	K25	P500
Megid	+55	E35	400, у всех героев здоровье оплоупнивается
Shu	3/8	32/15	Увеличивает параметр защиты героев до конца боя
Ner	2/6	M6/325	То же для скорости
Shift	5	M8	То же для атаки
Deban	4	34	Создает непрочный защитный барьер вокруг героев
Shirb	4	X5	M, использованные монстры могут убежать
Doran/Forsa	2	X2/K1	M/P, противник чаще проваливается
Rimt/Rimet	3	X2/K7	M/P, парализует противника
Shiza/Corte	6	X6/X9	M/P, противник не использует техники
Sak	1/*1	N20/24, 310/12	Герой умирает, чтобы восстановить HP товарищей
Arti	2	N16, 35	Вне боя — прекращает действие яда
Res	3, 7, 13		Восстанавливает 20/60/80% HP героя
Sar	*13/29/53	39, 27, 30	Res для всей группы
Rever	30	E30, 324	Вне боя воскрешает героя и дает 30 HP
Minas	40	E7, 109	Вне боя — телепортация к выходу из сооружения
Ryuika	8	E4, 106	Вне боя — телепортация в город, где в последний раз записывались (не действует в сооружении)



## Ширука Левинна (Shir Gold)

01/04/63 130/38 114328 3



Взращенная в семье богача девушка все время ищет острых ощущений. И хотя ни техниками, ни ведением боя она похвастаться не может, интересно погулять с

ней по магазинам — инвентарь пополнится бесценными вещичками! В комнате хранения Ширука, будучи возрадена до десятого уровня, украдет ценнейший прибор, позволяющий сохранять состояние игры в любой мирный момент! Да и лучшие из лечебных средств с ее помощью добываются. Но необходимость возразить за ней в дом героя после каждой такой «самоволки», возможно, побудит игрока нагрузить барыню всякой мелочевкой до упора, чтобы не возникло желание пополнить карманы в далеких от Пасео магазинах.

**ТА:** Великая зорька решает наложить ручки на шевер Опа-Опа стоимостью в миллиард месет!

**Примечание.** Странности локализации первой части ввели меня в заблуждение — разумеется, в 342-м году после воядения Уэйда Алисе было лишь 15 лет, и, следовательно, все даты рождения героев, приведенные в 47-м номере, должны быть увеличены на 58 лет!

В PS3 тоже наблюдается хронологический беспорядок — в инструкции утверждается, что действие игры происходит в AW 1284. Но тогда становится непонятным, кто создал Ней и откуда в файлах лаборатории взялись записи за 85-й год?..

## Эмия Амирски (Anna Zirski)

??/??/?? 126/43 117758 В

Женщина-загадка, хранительница покоя, преследовавшая бандитствующих охотников. В тех-

никах не сильна, зато в овершортен владеет слайсерами — весьма мощным оружием наподобие бумеранга.

**ТА:** По приказу СБ Эмия

преследует группу воров, перехвативших сводку данных Главы.



## ПОПУЛЯРНЫЕ ТЕХНИКИ

Для каждого героя сообщаются уровни, на которых он изучает варианты их мощности

	Ю	Н	Э	Х	М	К	Ш
Foi	1/5/14	0	5/12	9	1	1	1/15
Zan	7/16/24	0	0	18/36	32	10/127	18/730/33
Gra	10/28	0	39	27/33	0/??	14	24/36/??
Res	8/16	1	1/6/15	8/30	0	0	12/30



Такой двойник нашей Лей — виновник налетающих на нас бедствий.

танков погибших), портал транспортной сети (основной недостаток этого чуда, дарованного Главой взамен защенного личного транспорта — необходимость клиента четко представлять себе образ места назначения) и, разумеется, магазины, теперь уже трех видов — оружейный, сплочедежды и аксессуаров. В родном городе Юэиса также расположено его дом (сюда приходят со временем новые члены команды и ждут, если их услуга пока не нужна; меню позволяет просмотреть их характеристики и сменить состав героической группы — порядок указывает, кто будет на передовой атаковать чаще) и главная башня с комнатой хранения (здесь можно двадцать ячеек для вещей удобнее в доступе, чем инвентарь отдыхающих героев), библиотекой (заведующий напоминает задание и предостерегает от кражи курс алговедения) и кое-чем еще на крыше...

**Расходуемые вещи** (помимо действия или теории-аналога приведенная сумма, за которую вещи можно продать, и места, где они продаются за в два раза большую сумму)



- Монетами: Res 10  
 Димойт: Giras 30  
 Тримойт: Nares 80  
 Антидог: Anti 5  
 Звездный атомайзер (Star Mist): Nasar 500 Шир  
 Лунный атомайзер (Moon Dew): Fever 3000 Шир  
 Окарина (Музыкальный инструмент типа свирели) странствий (Telarpe): Ryuka 65  
 Окарина выхода (Escarpine): Minas 35  
 Окарина скрытности (Hidapipe): — 140



Последняя вещь в списке в течение недолгого времени отлучает мелких врагов, облегчая продвижение.

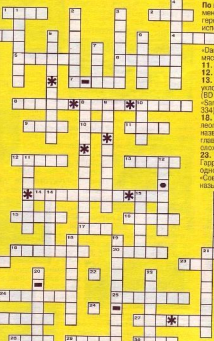
Исчезающая с получением видеоплеера необходимость копить уровни (спорно, что быстрее — часто сохраняется и рестартируется или бродит с зажатой турбо-кнопкой, но в любом случае постоянные поединки отнимут больше времени) облегчает исследование запутаннейших лабиринтов игры, накачать же команду киллеров для финальной «чистки» проще всего в самом конце, когда по мановению руки и абсолютно бесплатно герои смогут сразиться с толстыми монстрами, тут же восполняя и здоровье, подрыву которого и так прелятствуют найденные на лотках предметы, и магические способности. Так что торопыгам и пашифистам придется напрячься лишь для недолгой муштры поступившей в их распоряжение Шируки — продавца краденого во городе быстрее экипируетеесь для битвы с первым боссом и удачного старта предфинального накопления. Но в любом случае прохождение займет в разы больше времени, чем первая часть, при еще большей увлеченности процесса. Ну а в следующем номере желающие найдут решение всех проблем, что могут при этом возникнуть.

## Eler Cant

**Секрет:** музыкальное оформление игры столь замечательно, что многих игроков несомненно порадует ускорение музыканта



Автор — Wood Elf, г. Москва  
 Все ответы на английском языке.



**По горизонтали:** 1. ... Trek (BD №№ 31-32, 43-44) 2. Антонин «Сати» в меню карты памяти. 3. Кто такой Балу? (КГ № 7). 4. Имя секретного героя из игры «Mortal Kombat 4». 5. Персонаж Final Fantasy Tactics, использующий колья. 6. Мифологический персонаж. В игре War Craft 2 работает подвыжимком у орков. 7. Дети Атома. 8. Жанр одной великой игры — «тактико-циклопический эдаш» (BD №42). 9. Есть «Dark ...» есть «Blood ...» (BD №37, 40). 10. Он набрал ускорением на мотоцикле, пока не узнал о страшных намерениях хозяев. 11. Большой, зеленый, в редких штатках, персонаж «Marvel Comics». 12. Эта книга часто используется для установки лаузы в игре. 13. Первое слово в названии двух игр-стратегий с эксклюзивными укладом (BD №41, КГ №6). 14. Борьба за Великую Книжку идет в игре «Samurai Spirits». 16. Игра для PSX «Gandam 0034. The War for ...» (BD 334). 17. Кривящий основной персонаж из «War Craft 2», «арг людей». 18. Магическая энергия из игры «Diablo». 19. Имя приключенного леопарда, героя игры и рекламы чипсов (BD №47). 20. Первое слово в названии популярного 8-битного итп (см. №29), основным оружием главных героев которых является бумеранг. 21. Один из урошной сложности в играх. 22. Жанр игры «Tales of Destiny» (BD №41). 23. «... Mathet» (BD №48). 24. Приключенческая игра о приключенческих Гарри в духе тех мейт. 25. Сувер польшейской. 26. Секретные-логи из одной из игр на 8-битке. 27. 8-битная игра по фильму «Совершенное оружие». 28. Третье слово «Парка юрского периода» называется (КГ № ... World» (КГ №7). 29. Один из 16-битных «Strike-ов» («The ...»). 30. Игра про взрослого Питера Пана (BD №24).

**По вертикали:** 1. Знаменитые герои борьбы с нью-Йоркской преступностью. 2. Галл из одноименной игры. 3. Один из популярных видов огнестрельного оружия. 4. Очень крутой танк из «C&C: Red Alert». 5. Игра о приключенных уток, ведущие союзница. 6. ... in: Slavs Encounters of the Furred Kind 7. Игра — красавца жанра «с влорди из глаз». 8. Один из самых популярных аниме-мультикоров на PSX. 9. Аниме-мультикор на PSX. 10. Игра «Soul Blade» имеет другое название «... Edge». 11. Серия самолетных 8-битных петляков. 12. Игра про бейсболка на SNES и MD. 13. Существо (полушкура-полушкура) из одноименной игры на PSX. 14. Известная фирма спортивной одежды, профинансировавшая футбол на PSX. 15. Красавица Бель по второй серии игры оставляет от человека лишь ... 16. Японская шашкилка из «Street Fighters». 17. Машина для добычи спаиса. 18. Игра по одноименному мультфильму «Дюна». 19. мифы Древней Греции. 19. Герой мультфильма марвеловских комиксов и игр, «работает» с пазульной. 20. Игра по фильму «Секретные материалы». 21. Один из самых любимых гобернаторов «Теккен 3». 22. Стратегия на PSX. 23. «Ципленко» из «Final Fantasy VII». 24. Приключенческая игра на трех дисках, из

Рольевых игр на Мегадрайве вроде бы немало, но классные попадаются редко. Super Hydlide, например, себя не оправдал, и таких примеров много. King Colossus я приобретаю со смешанными чувствами, но в душе надеюсь, что игра будет стоящей. Купил... И считаю, не прогадал!

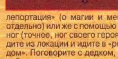
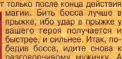
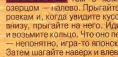
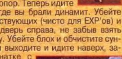
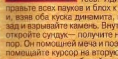
Начинается игра с основного меню, в котором есть следующие пункты:  
— начать игру...  
— продолжить игру с «сейва»,  
— посмотреть файлы.

Вы выбрали, допустим, начало, а теперь будьте добры ввести свое имя. Для обладателей японской версии советуем нажать ВПРАВО или ВЛЕВО и навести курсор на английские буквы. После ввода имени вас поприветствует забавный старичок, и игра началась...



В начале вы должны поговорить со стариком и на его вопрос ответить «да» («нет» ответите — из дома фиг выйдете). Выходите из дома и идите в первую локацию: «Пещера» и примите боевое крещение.

Итак, в пещере, пройдя в третью комнату, вы увидите, что у выхода лежит камень, поддевающий полному и бесповоротному разрушению. Как его взорвать? Стреляйте прыгающую блоку и получите динамит. Подойдите к камню и ваш герой сам его положит. Уничтожьте камень и войдите в следующую комнату, вы увидите, что проход влево завален камнем. Что делать? Не мучайтесь. Идите в следующую комнату, отпавьте всех пауков и блох к предкам в деревню на небесах и, взяв оба куска динамита, взорвавшийся назад и взорвите камень. Внутри, увидев двух блох, откройте сундук — получите новое оружие — топор. Он помешает мечу и поэтому жмите START, помещайте курсор на вторую строку, жмите С и забирайте топор. Теперь идите в комнату, где вы брали динамит. Убейте всех присутствующих (чисто для EXP'ов) и заходите в дверь справа, не забыв взять сундук внизу. Убейте блох и обчистите сундук, а затем выйдите и идите вверх, затем в комнатке с озерком — налево. Прыгайте по островкам и, когда увидите кусок земли внизу, прыгайте на него. Идите вниз и возьмите кольцо. Что оно полагает — непонятно, игра-то японская.



Поговорив с не в меру разговорчивым мужиком, идите в комнатку с озерком. Вот тут вас подкадет босс. Водяной, плохонящий чем-то непонятным. Магию замедления (4-я) на нем лучше не пробовать, так как после удара он нырнет, а вынырнет только после конца действия магии. Бить босса лучше в прыжке, ибо удар в прыжке у вашего героя получается и быстрее, и сильнее. Итак, победив босса, идите снова к разговорчивому мужику. А затем, с помощью магии «Телепортация» (о магии и меню — отдельно) или же с помощью своих ног (точнее, ног своего героя) уходите из локаций и идите в «родной дом». Поговорите с дедком, девицей, которая восполнит вам HP и MP, и идите в локацию «Замок».

BASED ON THE STORY AND CHARACTERS  
CREATED BY TADASHI MATSUDA  
©1992 SEGA

PUSH START BUTTON

# 闘技王 KING COLOSSUS

キング・ゴロサス

Поговорите с мужиком у входа и входите внутрь. Идите налево. В третьей комнате используйте найденный ключ, откройте дверь справа. Видите комнатку без выхода? Ваш покорный слуга введет вас и в нее, но об этом позже.

Убейте пауков и раскройте сундук. Пройдя еще пару комнат, вы выходите на второй этаж. Идите следующим курсом: налево, вверх, направо, вверх, налево, вверх. Войдя в комнату, быстро расправьтесь с тлями (окружат — погибнете, если, конечно, не воспользуетесь магией «Лун» или «Землетрясение»).

Идите в комнату справа, откройте сундук и, покочив с усовершенствованным (прыжком) цветком, поговорите с NPC. Выходите, сделайте save и идите налево.

Убейте всех тлей, а также не забудьте присвоить себе предмет, находящийся в сундуке. Вы получили новое оружие — шар при удержании кнопки В он вращается вокруг вас пару кругов, а если отпустите, он полетит по

случайной траектории. Итак, выходите в комнату с бо-о-о-льшой пропастью и прыгайте слева от бывшей решетки. Вы попали в ком-

натку без выхода. Как выйти? Поговорите сначала с правым верхним мужиком, затем с правым нижним. А затем с левым нижним. На его вопрос ответьте «да». После разговора вас телепортируют в начало локации, а потому смело идите в «родной дом». Поговорите с сестрой (восполнит HP и MP) и «дедом». На его вопрос ответьте «да». Идите в локацию «Многоэтажная крепость».

Внутри вам предстоит отбить множество летучих мышей охоту убийцы вашего героя. С дверями разберитесь так: 1) вверх, затем направо; 2) влево, затем вверх (вниз) и направо; 3) вправо.

Вниз (возьмите содержимое сундука), влево. Далее возьмите «Якорь» — хорошую защиту от летучих мышей. В комнате со множеством монахов какой-то обнагавший мужик наговорит вам гадостей и убежит. За ним! Идите вниз, далее — налево, а затем вверх. Поставьте колонну

Идите в комнату с множеством монахов какой-то обнагавший мужик наговорит вам гадостей и убежит. За ним! Идите вниз, далее — налево, а затем вверх. Поставьте колонну

Идите в комнату с множеством монахов какой-то обнагавший мужик наговорит вам гадостей и убежит. За ним! Идите вниз, далее — налево, а затем вверх. Поставьте колонну





с черепом в требуемое положение. Дверь открылась? Идите назад (в комнату, где были два рыцаря) и сделайте Save.

Далее идите биться с боссом. Сначала мужичок встретит вас в своем привычном облике, но, получив несколько раз топором по зубам, превратится в летучую мышь.



Здесь вполне пригодится магия «Остановка» или «Защита», а так босс не страшен. Бейте его до потери пульса (у него), и все будет в порядке. Переведя мышь в ад, поговорите с девочкой, что около статуи. Вам

исполнят все HP и MP, перенесут в начало локации «Замок». Оттуда через «Родной дом» отправляйтесь в локацию «Зеленый лабиринт». Там, разобравшись с проявлением зла в первой комнате, идите наверх за динамитом, далее вниз и вправо. Разбейтесь с пауками и взрывайте камень и

выйдите в образовавшийся проход. Поговорите с рыцарями, они вас пропустят. Вы вышли на то место, где за просто можно свалиться в яму и раздобыть полезную вещь под названием «копье» — самую дальнюю из находящихся на данный момент вещей.

Итак, вы прошли это место и вышли на развилку с лягушками. Идите вправо и вверх. Вы попадете на площадку с большим количеством гипертрофированных блох. Идите вправо, далее вверх, а затем вниз. Там, открыв сундук,

найдите щит. Активируйте его и идите налево и вверх. Взорвите камень. Рыцарь, стоящий рядом, услышав землетрясение, выйдет от прохода. Делайте Save и отойдите. Внутри вас ждет горилла-циклоп. Убить прима-та можно на уровне, атак, на тринадцатом с

помощью копья и магии «Остановка». Пообщавшись с ним, идите обратно. Вас остановит мужик с телехранителями, пригласит в замок на турнир и, чтобы вы перед смертью могли проститься с близкими, телепортирует в «родной дом». Выходите и поговорите с дедком. После

разговора за вами придут рыцари и уведут в замок. От входа в него идите вверх. Мужик поприступует вас и удалится. Идите вправо. Не ленитесь, переговорите со всеми. Мужик за стойкой предложит вам взять за просто так один предмет. Предметы он предлагает следующие:

- «кошка» (неплохое оружие);
- топор (хруст, чем тот, что вы носили);
- скипетр (брать не рекомендую);
- щит (самый крутой во всей игре).

Выходите и говорите со всеми в этой комнате. Даже подходите к рыцарям и на оба вопроса отвечайте «да». Вот тут вас и выводит на ринг



дрались. Сначала всех поприступует мужичок, а затем выйдет ваш первый соперник. Если в бою вы гиблили части ваших



HP и MP, идите в комнату с тремя кроватями и поговорите с мужиком в синем костюме-ке. Он охотно все восполнит. Так поступайте до того, как вы вступите в бой за первое место. Перед боем сделайте Save и вооружитесь копьем. Ну и чемпион же в этом замке! Девушка! Бейте, когда она становится на землю и дело в шляпе. Вы победили, но вместо того,

чтобы чествовать нового победителя, мужичок с усами насылает на вас своих рыцарей, которые бросают вас в... торью! Но тут придет девушка и откроет дверь. Надо воспользоваться возможностью побега!

Выходите из камеры и идите влево. Делайте Save. Кстати, хляпая заполученный в замке предмет у вас отберут. Вот такие пироги. Идите вниз, убейте рыцаря и входите в дверь. Вы попадете в помещение со множеством дверей. Обыщите сначала все нижние (в одной из них раздобудьте третий ятаган — с зазубринами), а затем входите во вторую дверь слева (осмотрите сундук), вторую слева (если у вас неполные HP и MP — подойдите к двум средним курицанам и все восстановится).

Входите в среднюю дверь наверху. В проход направо вверх пока не входите, а обыщите все слева (найдете лист восполнения HP). Заходите в дверь. Перейти врагов в следующей комнате, откройте решетку и идите влево. Видите сундучок?

Заходите в коридорчик и в его середине идите вверх. Скипетр ваш. Идите вправо в дверь, затем вверх, налево и, убив скелетика (получите ключ), вниз. Откройте сундук (лист HP). Идите назад на развилку, а далее вниз. Убейте несколько изрядно ада, заходите в дверь слева. Вам предстоит убить еще одну статую (такая же была в одной из комнат ранее). Решетка слева откроется — вам туда. Идите налево и, встретив скелетов, вниз. Расправившись со странными созданиями, заходите в дверь.

Идите вправо в дверь, затем вверх, налево и, убив скелетика (получите ключ), вниз. Откройте сундук (лист HP). Идите назад на развилку, а далее вниз. Убейте несколько изрядно ада, заходите в дверь слева. Вам предстоит убить еще одну статую (такая же была в одной из комнат ранее). Решетка слева откроется — вам туда. Идите налево и, встретив скелетов, вниз. Расправившись со странными созданиями, заходите в дверь.

Идите вправо в дверь, затем вверх, налево и, убив скелетика (получите ключ), вниз. Откройте сундук (лист HP). Идите назад на развилку, а далее вниз. Убейте несколько изрядно ада, заходите в дверь слева. Вам предстоит убить еще одну статую (такая же была в одной из комнат ранее). Решетка слева откроется — вам туда. Идите налево и, встретив скелетов, вниз. Расправившись со странными созданиями, заходите в дверь.

Идите вправо в дверь, затем вверх, налево и, убив скелетика (получите ключ), вниз. Откройте сундук (лист HP). Идите назад на развилку, а далее вниз. Убейте несколько изрядно ада, заходите в дверь слева. Вам предстоит убить еще одну статую (такая же была в одной из комнат ранее). Решетка слева откроется — вам туда. Идите налево и, встретив скелетов, вниз. Расправившись со странными созданиями, заходите в дверь.

Идите вправо в дверь, затем вверх, налево и, убив скелетика (получите ключ), вниз. Откройте сундук (лист HP). Идите назад на развилку, а далее вниз. Убейте несколько изрядно ада, заходите в дверь слева. Вам предстоит убить еще одну статую (такая же была в одной из комнат ранее). Решетка слева откроется — вам туда. Идите налево и, встретив скелетов, вниз. Расправившись со странными созданиями, заходите в дверь.

Опустошите сундук (получите новую броню), идите влево, вверх до скелетов, затем снова влево и до конца анда. Дверь за вами закроется, а выхода нет! Перебейте всех, возьмите листок и идите в пространство между двумя стенами — получите кое-то из сундука. Теперь идите вверх, в дверь с решет-

кой, далее — направо. Обязательно убейте обоих спускатов, иначе дверь будет закрыта. Видите три сундука (все они с листами HP). Идите в пространство между потоками воды, пока герой не упрется в стену, идите направо, а затем собирайте урожай! Заходите в дверь. В этой комнате наступите на первую платформу (полоски позеленеют и послышится звук открытия решетки). Идите направо до пяти квадратных площадок. Не наступайте на первую, третью и пятую и не придется заново открывать ворота. Итак, если вы увидели, что дверь открыта, смело идите в нее.

В следующей комнате стремитесь вниз, а, попав на развилку с тремя скелетами, идите направо — в сундуках выгашите кольцо и лист HP. Затем идите вниз. Знакомая картина? Поставьте столб точно на знаки и появится мост. В помещении, где течет вода, идите влево до двери. Сделайте Save и входите. Поговорите с мужичком, лежащим на кровати,

на его вопрос ответьте «да». Выходите из помещения через дверь внизу. Мужичок, увидев вас, пробьет вами стену. Он же по совместительству является боссом! Сначала он предстанет в своем человеческом облике, а получив мечом (именно, ведь на него все боссы реагируют очень болезненно) в прыжке раз пять, превращается в монстра. Используйте магию «Остановка» и избивайте застывшего противника! Босс повержен! Девиза,

экс-миллион замка, выведет вас отсюда. Но, прошагав секунд пять, вы получите мощный файерболл от странной чужихи (вы еще ей это припомните), падаете, но светловолосая девушка заступается за вас, и вы переходите на второй остров. Вас ждет еще один турнир, и принцип действия на нем такой же: поговорил со всеми — иди к рыцарям и отвечай на оба вопроса «да». Мужичок за прилаком предлагает следующие предметы:

- чугунный шар (позже его можно найти);
  - копье, бьющее в три стороны;
  - скипетр второй ступени крутости;
  - самый крутой щит.
- Перед поединком за первое место поделитесь у девушки-врача, сделайте Save и идите на бой.

Босс здесь довольно хитрый — краб-мутант. Убить его — раз плюнуть. Зажмите его в углу или у стены и избивайте. На этот раз вашу победу оценят по достоинству и вызовут на встречу к светловолосой девушке, которая оказалась королевой этого острова. Вы, королева и два рыцаря идите в Пещеру N2, и вдруг королеву

похищают! Рыцари демонстративно закрывают проход. Теперь вам придется поработать сплассетом. Во второй комнате отберите у врагов динамит и, взорвав камень, идите в проход справа вверх.

Внутри говорить ни с кем не надо, нужно лишь забрать содержимое сундука внизу, а на развилке идти вверх. Проход загоразливает ледяной кристалл, уничтожить который можно с помощью даявсай, найденного в комнате с NPC. Снова кристалл! А предмета нет! Идите прочь вдоль нижней стены, затем поддержите направо и вниз. Вы попадете в комнату с сундуком, в котором лежит краг, усиливающая силу удара на 10 пунктов. В следующей комнате рекомендуем ходить так: в «коридорчике» удерживайте вверх, и вы выйдете в комнату с сундуком, в котором лежит кольцо. Убив лягушку, возьмите в сундуке «разрушитель кристаллов». Затем идите влево и вверх. Убейте жаб и опустошите сундуки, в которых лежат листы HP. Один из них герой возьмет про за-

пас, а другой тут же использует. Из комнаты с лемными мышами и неразбитым кристаллом войдите в помещение с разбухевшими рептилиями, а далее влево. К сферам, в обилии разложенным на полу, не прикасайтесь! Прикоснетесь — половины шкалы HP нет! Идите влево и взрывайте камень. Войдите в обра-

зовавшийся проход и вы в пещере. В ней придерживайтесь левого направления, опустошите сундук — получите арбалет. В следующей пещере найдите броню и разрушитель кристаллов. Идите вверх. В комнате с замороженными девушками делайте Save и попытайтесь заговорить с заморозившей короле-

вой, хотя хорошего из этого ничего не получится. А получится плохое — проснулся дракон — босс этой пещеры. Кроме замораживания, он развлекается сжиганием аргонов, вроде вас. Но поскольку он может только вытягивать голову, я думаю, сменений в исходе схватки быть не должно. Бейте его мечом по голове, а даюльт он может и сам. Разморозив королеву, идите вниз. Вы станете свидетелем несчастной размороженности шести девушек.

После кучи благодарностей вас снова пригласят в замок. Но разговор с королевой ни к чему хорошему не приведет — вам предлагают проследовать в локацию «Шахта». Оказавшись в шахте, в дверь сверху не заходите, а лучше перед ней сверните влево и, пройдя немого вниз, возьмите лист HP. Вернитесь к начальной двери и идите влево. Избегайте левой циркулярной пил, зайдите в дверь вверх. Убейте чужо на стене,

схватки

схватки



затем нажмите вверх, стоя в «коридорчике» — получите кольцо. Выходите и идите мимо решетки в дверь слева. Убив парочку врагов, вы станете обладателем шипастого шара, самого мощного на данный момент оружия. Идите в ранне не открытую дверь с решеткой и снова сворачивайте налево. Поднимитесь вверх и вы получите лист HP и щит. Выходите из комнаты и идите направо до конца (остерегайтесь львов, иногда они разгоняются и могут вас зацепить). Походите по полу — можете найти дыру, через которую провалится на первый этаж (туда вам, собственно, и надо).

Выходите на дверь к выходу и входите в ранне не исследованный правый переход. Убейте озверевшую фиолетовую (?) рептилию и, остерегаясь встречи с циркулярами, идите наверх. Попрыгайте по площадкам, подойдите к мечу и после долгих рассуждений вашего героя идите влево. Снова опробуйте «коридорчик» на проход сверху — получите амулет. Откуда в коридор идите влево к очень разговорчивому мужичку, а затем к мечу. После повторных рассуждений у меча откроется дверь справа — вам туда. Вы попадете в место с небольшим дворцом, в котором вам нужно добраться до крыши. До этого ско-

дите в верхний левый и верхний правый углы за камнями и поговорите со стариком. Сначала зайдите в самую левую дверь — получите лист HP. Потом в дверь чуть правее — получите лист HP и третий камень. Затем идите в одну из оставшихся дверей и, убив несколько рептилий, подойдите к статуе. Она перенесет вас на этаж выше. Там войдите в среднюю дверь — из сундука получите лист HP.

Идите в правую дверь к мужику, который перенесет вас на третий этаж. Из двери справа вы выйдете, а войти надо в дверь слева. Чуть-чуть не доходя до мужика-статуи, остановитесь и сделайте Save. Подходите к мужику, и он телепортирует вас на четвертый этаж, к боссу. После присвоения вами меча, постамент опустится и начнет вас изводить (кстати, это и есть босс). Не позволяйте ему этого, лучше изведите его сами ударом украденного меча. После того как босс получит свою порцию подзатыльников, выяснится, что это всего лишь жалкая летучая мышь. Телепортируйтесь обратно (с помощью «окна», у которого вы появились) и, после разговора со стариком, вас «вынесут» на карту.

Сходите в это место, расположенное недалеко от замка, в котором прошел второй турнир, и поговорите с белокурой особой, затем идите в локацию «крепость N2». Оказавшись у входа, вы увидите, что он закрыт, но не отчаивайтесь, сходите направо и, когда экран поменяется, вверх и влево — в сундуке найдете кольцо. Далее идите в

дверь слева вверх и поговорите с NPC. Через площадку со столбами доберитесь до решетки и откройте ее. Поговорите с поваром и идите в открывшуюся дверь. Убейте два оживших сундука, а из третьего возьмите HP-лист. Идите

вверх и, убив двух чудиков, берите из сундука кастрюлю, которую просил повар на кухню. На кухне вновь поговорите с поваром. Придет странный мужик и что-то зачем-то скажет. Нюхайте, лучше быстро расправьтесь с неизвестными науке животными. От столбов идите направо-вниз, пока не найдете новую крагу. В комнате со столбами и скелетами попробуйте шагнуть сверху во второй столб справа (сверху-вниз) — отыщите потайной ход. В нем двигайтесь строго направо до двери недалеко от опустошенного ранее сундука. Далее вам предстоит разобраться с глазами, уничтожимыми только тогда, когда они открываются, а затем поговорить с заключенными. Идите обратно до входа и вхо-

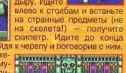
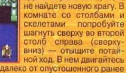
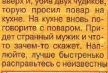
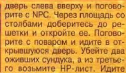
дите во вторую (что с решеткой) дверь — получите Item, затем в третью и далее — во все подряд (в одной из комнат получите еще Item). В комнате с дверями входите в правую, а затем, в верюнию (в комнате с глазами — амулет). И так, посредством движения в дверь справа, вы попадаете на 2-й этаж, где вам нужно прыгнуть в правую нижнюю дыру. Идите влево к столбам и встаньте на странные предметы (не на скелета!) — получите сюпер. Идите до конца к чергу и поговорив с ним, положите на постаменты озерелье и меч. Теперь идите к мужику в электрополе и увидите... О, ужас! Электрополе окружило и вас! Ну что ж, придется идти на бой. В качестве первого босса выступает зеленый мужичок с движущимися вокруг него глазами (чужими). Воспользуйтесь «Остановкой» и убейте его. Из глаз собрался новый босс — красный призрак. Прикончите его, используя меч.

дальше идите в локацию «крепость N2». Оказавшись у входа, вы увидите, что он закрыт, но не отчаивайтесь, сходите направо и, когда экран поменяется, вверх и влево — в сундуке найдете кольцо. Далее идите в

**МАГИЯ:**  
**ЛУЧ — 15 МР** — наносит небольшой урон всем неприятелям, которых зацепит.  
**ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ — 20 МР** — наносит незначительный урон всем противникам на экране.  
**ЗАЩИТА — 20 МР** — защищаясь в секунд десять.  
**ОСТАНОВКА — 15 МР** — секунду на пятнадцать все на экране, кроме вас, замораживает.  
**ТЕЛЕПОРТАЦИЯ — 10 МР** — телепортирует героя в начало локации (действует не везде).

**МЕНЮ ПРИ НАЖАТИИ START:**  
 — посмотреть свой статус  
 — поменять оружие, доспехи, щит, магию  
 — использовать предмет (кольцо, например)  
 — save (действует не везде)

**УПРАВЛЕНИЕ:**  
**A** — магия, **B** — удар (или выстрел), **C** — прыжок  
**Небольшой полезный советик:**  
 если вас окружают, подпрыгните, удерживая прыжок и прокрутите крестовину по или против часовой стрелы — все, окружающее вас, получит снос.





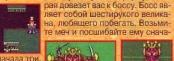
Выходите из крепости (например, заклиниваем «Телепортация», как я) и идите в замок на правой нижней острове. Прямо сразу же поговорите с головой в верхней двери и записитесь листами HP. Дальнейшее прохождение



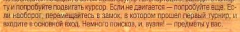
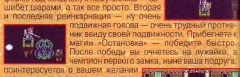
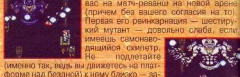
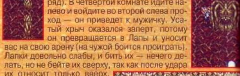
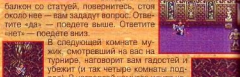
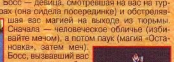
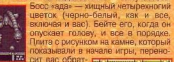
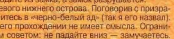
новые локации я оставлю за вами. Скажу лишь, что скипетром нужно зажечь четыре факела, которые можно найти, предварительно отыскав телекарьера, королеву, поговорив снова с говорящей головой и убив босса, из-за жизни которого



двигаются платформы. Итак, зажгли четыре факела, прыгайте на центральную платформу, которая



двигает вас к боссу. Босс является собой шестиручного великана, любящего побегать. Возьмите меч и пощипайте ему сначала шесть рук (сначала три, а затем три), затем низ (да... мягко говоря!), а затем снесите ему голову с плеч. Потренившись с появившейся чужихой, вы окончательно уходите из замка, а замок разрушается.



Теперь вам предстоит включить два переключателя, чтобы перебраться из одного крыла в другое, но это пустяки. В комнате со скелетными сделайте Save, ведь дальше вы его сделать не сможете — по штату не положено, да и приключения

скоро кончатся. Когда выйдете на балкон со статуей, повернитесь, стой около нее — вам зададут вопрос. Ответите «да» — поедете выше. Ответите «нет» — поедете вниз.

В следующей комнате мужик, смеющийся на вас на турнире, наговорит вам гадостей и уберет (и так четыре комнаты подряд). В четвертой комнате идите налево и войдите во второй слева проход — он приводит к мужичку. Усатый хрыч оказался злостер, потому он превращается в Лалы и уносит вас на свою арену (на чужой боится проиграть). Лапки довольно слабы, и бить их — нечего делать, но не бейте их сверху, так как после удара они отскакивают только вверх.

Затем в бой вступают голова и руки. Применяйте «Остановку» и уничтожьте их. Победа переносит вас на площадку перед замком, но, после продолжительного разговора с людьми и непонятно чем, мужик, неудоволь-

творенный своим поражением, вызовет вас на матч-реванш на новой арене (причем без вашего согласия на то). Первая его реинкарнация — шестиручный мутант — довольно слаба, если

имеете самонаводящийся скипетр. Не подлетайте (именно так, ведь вы движетесь на платформе над бездной) к нему близко — зашибет шариками, а так все просто. Вторая и последняя реинкарнация — ну очень

подвижная голова — очень трудный противник ввиду своей подвижности. Прибегните к магии «Остановка» — победите быстро. После победы вы очнетесь на лужайке, а чемпион первого замка, ныне ваша подруга,

поинтересуются о вашем желании стать полноправным монархом всех четырех островов. Вот, пожалуй, и различия в двух концовках. Кроме того, будут различия по бонусам и титрам. — «да» — будете лидером планеты, владелицей себе любимому и неприглядному; — «нет» — увидите асфальтную статую, около которой прошли превращения магов в боссов, без головы. Вот и закончилось приключение, занявшее почти четыре часа и восемь листов письма. Пора искать новые приключения, а они, надеюсь, будут.

**Magic Domain,**  
 пос. Шаблыкино, Орловская обл.  
 Special Thanks Дмитрию Марину за помощь, оказанную в прохождении.  
 P.S. На момент написания статьи я нашел способ разработать третий уровень и номер N 2. Для их нахождения необходимо сначала проложить локацию, а затем использовать телепортацию, выйдете на карту и погребите подвигать курсор. Если не даются — погребите еще. Если наоборот, переключитесь в замок, в котором прошел первый турнир, и идите в основной вход. Немного поиска, и вуаля! — предмет у вас.





Обучающая игра

А вы, наверное, любите рисовать, вырезать картинки и срисовывать их? Тогда вы зашли по адресу, потому что сейчас вы узнаете об одной обучающей игре, которая, после небольшой демонстрационной заставки перед вами появится. Белый экран (белый лист) и какой-то палочка. Пардон, пардон! Во-первых, это не белый экран, а белый фон, во-вторых, не карандаш там палочка, а самый настоящий компьютерный карандаш. Нажмите на «START» и появится специальная доска управления, занимающая, приблизительно, чуть больше половины экрана. В самом верхнем, левом углу находится пустой квадратик, над которым маленькими



буквами написано — «BXGD». Если вы водите курсор (в виде прямоугольника) по этой команде, то будете иметь возможность поменять цветовой фон. Чуть правее расположены две стрелочки. Чтобы ими воспользоваться, нужно поставить на экране любой цвет и нажать на правую стрелочку, после чего тот цвет, который вы выбрали, изменится (при этом поменяться еще два цвета).

Начнем с самой палитры. Ну что там и говорить: палитра имеет всего семь основных цветов («Каждый свой цвет желает Знать, Где Сидит Фазан») — различные оттенки и четыре дополнительных цвета, расположенных в самом низу палитры. Если вы выбрали какой-нибудь цвет, он будет помечен галочкой. В самом левом углу палитры есть пустой (новый) квадратик, который поменяет цвет, если поменяется цветовой фон. В центре доски управления на синем фоне находятся черные иконки с картинками, сейчас я поведу для чего каждая нужна. Начнем с верхнего ряда.

1) **Точка со стрелочкой** — эта иконка позволит вам рисовать или, вернее сказать, выводить плавные прямые, кривые и по-другому.

2) **Прямые** — здесь вы сможете вытянуть, да, именно вытягивать прямые, а когда вы (как вам кажется) достаточно вытяните, зафиксируйте — нажатию кнопки «А».

3) **Окружность** — вытяните любую по ши-

рине и длине окружность и зафиксируйте, нажав кнопку «А» (приним, сначала надо нажать «А» один раз, для вытягивания окружности, а потом второй раз для ее установки, это относится также к прямым и прямоугольникам).

4) **Квадрат и прямоугольник** — аналогично окружности. Теперь перейдем к нижнему ряду.

5) **Карандаш** — карандаш, он и в Африке карандаш.

6) **Ластик** — здесь тоже все понятно.

7) **Баночка с краской (похожа на ведро)** — с помощью этой иконки можно закрасивать сплошные участки экранов.

Если вы начертили окружность и хотите закрасить весь экран, то окрасится все, кроме внутренней стороны круга и его контура (потому что окружность замкнутая, и краска не сможет попасть внутрь нее, так что придется окрасить окружность отдельно).

8) **Баллончик с краской** — без каких-либо комментариев (тем более, что рисовать баллончиками на стенах — любимое занятие). Давайте теперь охватим оставшуюся часть прибор-

ной доски (доски управления). Оставшаяся часть начинается со столбика с тремя линиями разной толщины. Вы, наверное, догадались, для чего они нужны. Чуть ниже расположилась команда «UNDO» (о ней чуть позже). Рядом находится длинный столбик с загадочными буквами F и S и какими-то квадратиками внутри этого столбика. На самом деле это увеличение скорости передвижения курсора, карандаша и т.п. А буквы и вовсе не загадочные — F (fast) и S (slow), что в переводе означает быстро и медленно. (Мой совет: уменьшать скорость, когда с помощью баночки с краской будете закрасивать маленькую замкнутую площадку).

Ну, а теперь переходим к самому интересному. В конце главного меню (доски управления) расположены шесть иконок.

1. **Сиреневая, с левой стороны (самая верхняя):** это своеобразная

**УПРАВЛЕНИЕ:**  
**START** — главное меню **A** (один раз) — рисовать  
**A** (второй раз) — прекратить рисование  
**вверх, вниз, влево, вправо** — движение курсора  
**C** — регулировка скорости передвижения курсора или карандаша и т.д.

опция, войдя в которую, вы увидите картинку с разными предметами, в том числе и знаменитого Соника, а также не менее знаменитых Toejam и Earl. Нажатием кнопки «А» выберите картинку, а еще раз нажав кнопку установите рисунок на экране. Если вы поставили несколько (или один) одинаковых рисунков, а потом застопили их стереть, то не надо мучиться и удалять картинку ластиком, лучше воспользоваться командой — «UNDO». Если вы установили несколько разных рисунков, то при использовании команды «UNDO» сотрется только тот, который вы выбрали последним, остальные придется стирать ластиком.

2. **Синяя иконка с правой стороны (тоже наверху):** войдя в иконку, вы увидите в центре закрашенного экрана белый квадрат, в котором можно сделать все что

и на экране, если, нажав «START», войти в главное меню. Я лично считаю эту иконку лишней и ненужной.

3. **Сиреневая, с левой стороны (в середине):** здесь вы сможете выбрать меньше картинок, чем в 1 иконке, но зато здесь можно «оживить» рисунок, то есть заставить их двигаться. Войдя в эту опцию (иконку), под картинками вы увидите пять синих прямоугольничков, которые показывают направление движения предметов (картинок); движение в любую сторону (предмет свободно двигается по экрану), движение по кругу, вперед и назад, движение по кривой и движение на месте.

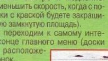
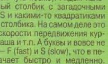
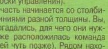
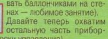
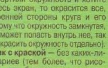
4. **Синяя, справа (в середине):** это практически то же самое, что и предыдущая иконка, только здесь движущимся предметам можно что-нибудь подрисовать (на что фантазия хватит).

5. **Сиреневая, с буквой «Т»** — здесь, я думаю, все понятно — кнопкой «В» выбираете букву, а кнопкой «А» — устанавливаете. Если вы несколько раз поставили одну и ту же букву, то при использовании команды «UNDO» исчезнут все, так что советую внимательно выбирать слова.

Ну, и, наконец, последняя иконка со словом «new». В этой опции можно выбрать контурный фон. Их всего шесть:

- 1) Пустой (белый) экран;
  - 2) Пляж;
  - 3) Заброшенный дом;
  - 4) Древняя равнина;
  - 5) Космическое пространство;
  - 6) На дне рождения;
  - 7) Заставка «Art Alive».
- Перед входом в эту опцию на палитре поставьте черный цвет, тогда, когда появятся фон, контуры всех предметов будут черные (это весьма удобно). Ну, вот и все, дерзайте!

**Deversant**, г. Москва  
 P. S. Special thanks to Gaylord Андрей и Дронов Алексей за юсти и краски.



**Вступление.** Наконец-то я добрался до второй части SF. Очень надеялся, что, вопреки всем законам, она окажется лучше предыдущей, и должен сказать, но напрасно надеялся. Разработчики ушли недостогаи первой части и внесли в геймплей существенные изменения. Всего по ходу игры ты можешь набрать до 30 персонажей, добавлены новые виды магии, предметы. Кроме того, теперь игровой процесс не делится на главы, и ты можешь перемещаться по всей карте континента. Теперь немного о предметах. Ты, наверно, уже что-то слышал о мифриле. Так вот, куски этого редкого металла (по некоторым данным их 15, но 2 мне так и не удалось найти) тебе предстоит искать на протяжении всей игры, дабы затем выковать из него мощное оружие для борьбы с боссами. Так же есть несколько предметов, позволяющих сделать Promotion до другого класса, нежели обычно. Это Warrior Pride — для воинов, Vigor Ball (2 шт.) — для лекарей, Silver Tank — для лучников, Secret Book — для магов и Pegasus Wings — для рыцарей. Сама система исправлена, и теперь «лишние» эксты при промощении не обнуляются, а остаются. Кстати, прежде чем делать промо своим бойцам, дай им дорасти до 30-40 уровня, так как после промо будет считаться, что они 20 уровня, и экста снова будет быстро копиться. В этой части также добавлена возможность ответного удара, мелочь, а приятно (иногда выручает). Вот в общем и все, что я хотел сказать о геймплее, читай дальше, узнаешь больше.

**Итак,** история начинается в мирном городке Granseal ранним утром. Проснувшись, чтобы как обычно пойти в школу, мальчик Алекс (пусть будет так, хотя по умолчанию имя Bowie) попадает в удивительное приключение, поскольку судьбой ему уготована роль предводителя сил Света в очередной великой войне против Зла. В общем в школу-то он в этот день попал, да поучиться не довелось, учителя Astral'a срочно вызвали к королю. Сделаем небольшое отступление, и я расскажу, что же случилось чуть ранее этого момента. В Часовню Древних пробрался ворюшка Slade и всего лишь украл два драгоценных камня. Это вызвало катастрофу — открылась дверь, запечатанная Древними. Вот эту проблему и придется решать.

А между тем, одноклассника Алекса Sarah, уговорила всех пробраться во дворец и разузнать причину всеобщего беспокойства. С этого момента в твоей команде три существа (скажем так, чтобы никого не обидеть, ведь Chester — кентавр, да и мало ли кто еще захочет присоединиться к партии «Борцы со Злом»). Теперь надо найти во дворце Астрала и идти с ним в башню, где открылась дверь. Там предстоит перелезть сватка — с Gizmo (очень на припендиона похожи). Здесь неплохо бы «прокачать» последние уровни эдак до пятого. Если кто не зна-

ет, то делается это очень просто. Когда остается один враг или чувствуешь, что натиск нечисти не сдержат, колдуешь Egress и со свежими силами возвращаешься набирать Exp. Золдно и денежное положение поправить можно. В конце битвы главный Gizmo сбегит и вселится в короля. Вот тут пригодится Астрел, он изгонит Gizmo, и за призраком Астрел идет солдат с твоей отрядом попросит найти историка Hewel'a в городке Yeel с тем, чтобы побольше узнать об истории острова.

Да отравления можно загнать на причаливший корабль, в бочках Quick Chicken и Medical Herb.



Вообще старайся обыскивать подозрительные места: бочки, полки и т.д. В городе открылся зверомагазин, можно поговорить со зверюшками. На выходе из города к компании присоединится еще один член — прослаивший ученик Jaha (WARR), а

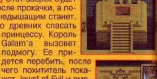
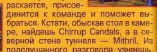
по дороге к деревне на отряд нападут лужеры Ooze и гигантские крысы. По приходу в вышеозначенный пункт поговори с учеником Hewel'a, которого зовут Kazin. Он ответит отряд к своему наставнику, но к дому Hewel'a придется пробраться с боем. Когда же битва будет выиграна, ты узнаешь, что историк смертельно ранен подлыми солдатами Galam'a. После смерти своего учителя Kazin присоединится к группе.

При проходе обратно в деревню придется сражаться с солдатами Galam'a, но после победы тебя все равно засадят в темницу короля Galam'a. Скажется, что там же находится Slade, заваривший всю эту кашу. Он раскроется, присоединится к команде и поможет выбраться. Кстати, обыск стол в камере, найдешь Chirrup Candals, а в северной стене туннеля — Mithril. Из подслушанного разговора узнаешь,

что генерал Lemon послан на захват Granseal. Но для спасения стечества надо прежде выбраться из города. Первая битва произойдет в замке (после нее ты получишь Jewel of Light — один из украденных камней), а вторая — при выходе из города. Попав в Granseal, найди в маленьком домике Kim (вообще-то его можно назвать как угодно). Этот зверек будет

неплохим бойцом после прокачки, а после Proto еще и огнедышащим станет. Затем иди в башню древних спасти принцессу. Король Galam'a вызовет подмогу. Ее придется перебить, после чего похититель покажет Jewel of Evil и вместе с Elis бежит в мир Зла, но камень удастся украсть. Когда начнется землетрясение, беги на корабль, а по дороге захвати мифрил из образовавшейся у входа расщелины.

После отплытия корабля остров обрушится. Корабль долетает до материка Patmosia, где поселенцы решат построить новый Granseal. Помоги спасти пропавшего в горах работника от ведьм и голинов. ...Прошел год. Город отстроили. Обыщи знак на задней стене в комнате, где собрался весь отряд, чтобы найти Warrior Pride.



В городе все собрались вокруг говорящей птицы. Самое время обчистить сундуки. Потом подойди к толпе, а когда птицу уведут, следуй за ней. В конце концов, тебя отправят вместе с Peter'ом к местному Dogy Volcanon'у.

**Теперь** отправляйся на восток в город Ribble. По дороге придется драться с летучими мышами (колдуэт BLAZE 2) и ведьмами. Peter'ом пока управлять нельзя. После разговора со старейшинами, жители станут дружелюбными. В городе два историка Parsegan и Koiseran. Первый ушел в южную пещеру, в его доме

Bright Honey (MP+4). А у второго на книжной полке дневник, где упоминаются Taros и Achilles Sword, которым его можно убить. Купил все необходимое, отправляйся вдоль реки сначала на восток, затем на север и, наконец, на запад. По пути бой с гоблинами, ведьмой и гномами. После перехода мостика обходи гору, чтобы найти мифрилу. В конце концов, ты должен прийти к пещере и победить засевавшего там Hobgobin'a. В пещере темно, поэтому не пропусти сундук с Silver Tank. Через второй

выход попадешь к подножию вулкана в деревню Polca. В домике кузнеца Protect Milk, и купишь Power Ring (разджен Deals). Когда пойдешь к вершине, встретишь раненого паренка. Вход в город птиц. Видею хорошо оканчивается (появились Death Monk и Death Archer). Когда попадешь в город, переговоры со всеми, обсуди вазы (Quick Ring), а затем

говори с королем. Иди в Volcanon'у, после чего Peter присоединится к команде (теперь им можно управлять). При очередной беседе король предлагает посетить демона Creed'a. Кстати, спустившись на землю, обходи кусты, и на голову упадет птенец.

В будущем у тебя будет еще один бой. Купив все необходимое, возвращайся в Polca. Там предстоит спасти раненого паренка Oddie'a и летающего воина, обещавшего позоветься о плоте. Перед битвой в команду вступишь Gerhalt — человек-зверь. Зомбированное население придется уничтожить, а после победы присоединится Luke-Bergman. Поговори со старейшиной, и у тебя будет плот, чтобы путешествовать по реке. В любом случае Oddie уверяется с тобой (странный он какой-то).

Сядь на плот и по подземной реке выплывешь к северу Ribble. Теперь плыви на север и затем на запад до тех пор, пока на плот не нападёт Кракен — режущий осьминог (конечностей у него вообще-то 10). Постарайся уничтожить конечности по одной. А затем подплывай голову. Опасно! Зато победишь, получишь доступ к портовому городу Hassan. Здесь хорошее оружие.



Мифрилу в сундуке и бочке на причале. Зайди к историку Rohde. Разговаривать он не станет, тебе надо достать меч Achilles Sword, которым можно убить гиганта Taros'a, охраняющего древнее транспортное средство

Caravan. Чтобы



найти меч, вначале отправляйся на юго-восточное побережье, пройбейся к пещере и поговори со старшим, у которого внук украл Sky Orb и сбежал на Grans. Он предложит отправиться туда через тоннель. Теперь иди в пещеру, которую изучал историк Parsegan. Старик откроет проход в Ancient Hall, но он сохранится. После победы окажется, что проход в сам



тоннель недоступен, но зато ты получишь Power Water и Wooden Panel (деревянная планка). Используй планку в Ribble перед деревом с дуплом. Откроется проход в заваленные катакомбы. Там-то и лежит меч. С ним отправляйся в местность к западу от Hassan'a. По пути зайди в город и забери с собой Rohde. После боя попадешь



прямо к Taros'у, охраняющему Caravan. Для начала очисти поле боя от врагов, обходя стороной гиганта (сам он двигаться не может). Не пытайся атаковать Tarоса ни кем, кроме главного героя, экипированного Achilles Sword. Не ставь остальных близко к коллосу, он может накрыть всех разом. После пары ударов отводи главного, чтобы полегчало.



Taros'a победил? Молодец, возьми с полки Caravan. Оказывается, что это средство передвижения способно вмещать огромные грузы, используя миниатюризацию. Rohde вылезает быть шофером, и отныне Caravan будет для тебя и штабом, и складом. Ты можешь оставлять здесь ненужные предметы или попросить Rohde проанализировать их на предмет свойств и ценности.



Теперь возвращайся в Hassan, забери с собой кентавра Rick'a и купи оружие для продвинутой, около входа. После этого дайгай на север по высохшему руслу. Как? А Caravan на что! Загляни в пещеру, там больной гном нуждается в помощи. Обшарь погасший костер, получишь Dry Stone (пригодится впоследствии). После пары ударов отводи на запад в деревню эльффов. Тут разужай об Eric's, ушедшем разыскивать фею. В северо-западном углу деревни найдешь Vigor Ball, а в юго-восточном — сундук с мифрилом и выход на секретный уровень (пройти в этот угол можно по



потайному мостику). Кроме этого, на книжной полке в гостинице найдешь Secret Book. Обчисти все, что можно, иди на запад спасти Eric'a.



По пути в поле предстоит схватка, ее можно избежать, пройдя вдоль северных гор, однако тогда ты не сможешь по-



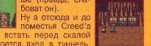
занимствовать Shining Ball у одного из High Priest'ов. У западных гор Oddie услышит крики о помощи. Это вот Eric, попавший в ловушку гарпий. С ними надо осторожней, могут



отравить или Dispell колдунат. Зато после победы у тебя будет на одного лучника больше (правда, слабоват он).



Ну а отсюда и до поместья Creed'a недалеко. Надо лишь встать перед скалой (Wobbly Rock), и откроется вход в туннель.





Кстати, в этом туннеле есть две секретные камеры, и если вход в первую заметить довольно просто, то чтобы пробраться во вторую, тебе необходимо обследовать южную стену перехода к камере за номером 1. Таким образом, ты получишь Brave Apple, Angel

Wing, Herb и еще кусок мифрила. Земля Creed'a охраняется Dark Madam и Skeleton'ами. Не упущи шанс и отбери у мадам колечко Protect Ring. После битвы обшари северо-восточный угол поля в поисках мифрила и отправляйся в поместье бывшего величайшего демона.

К самому хозяину поместья тебя, естественно, не пустят, а когда попробуешь пролезть через вторую дверь (заколдованную), то уменьшишься в размерах и попадешь в личную коллекцию Creed'a. На столе живут маленькие человечки, и они кажутся довольноными такой жизнью, но тебе-то в тараканоподобном состоянии никак нельзя, поэтому поговори с королем и отправляйся на шахматную доску воевать с королевской ратью.

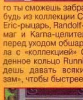


На шахматах можно хорошо прокачаться, бросаться на них в атаку не стоит, подожди, пока сами подрядут. Итак, когда же ты, наконец, поставишь мат, король Ролрей милостиво разрешит спуститься со стола на орудничках. На полу тоже живут дилитуты. Отсюда ты сможешь попасть к Creed'у. Надо только убить гигантскую розовую крысу в проходе. Кстати, кольцо видел? Демон Creed не так уж плох, он вернет тебе размер, а затем вызовет Evil Spirit'a, чтобы узнать о том, что подделывает наш друг Zeon. Он все еще на острове, но свяжется через злого духа и потребует принести ему один из камней в обмен на Elis. Что, забыл? Ты, кажется, ве спасти хотел!

Так вот, после того, как Evil Spirit говорит, Creed предложит сходить в Tristan к сказителям, а фея, узнав о больном гноме, увяжется за тобой. Кроме этого ты сможешь забрать кого-нибудь из коллекции Creed'a. Это: Eric-рыцарь, Randolph-воин, Turfing и Kalpa-целительница. Да, перед уходом обшари пол у стола с «коллекцией» Creed. Найденное кольцо Running Ring будешь давать всяким «тормозам», чтобы быстрее двигались.



Oddler почему-то останется с Creed'ом, что из этого выйдет, увидишь позже. Отправляйся с феей лечить больного гнома, за что его благодарные соросидки одарят тебя пушкой. Теперь самое время вернуться в родной город Gransaal за пороком для этой малытки. С тобой увяжется старик Astral, но пользы от него мало, вот если бы он в команду вступил! Кроме этого, на выходе к команде присоединится подружка Eric'a лунница Janet.



Итак, отправляйся на поле, где в самом начале свался рабочего в гробах и пробирайся к заваленной пещере (у одного из магов отбери Blizzard). Rohde с легкостью разнесет завал из пушки, после чего вступит в команду как BRGN, а Astral займет его место в Saravan'a. По туннелю тебе, конечно



же, тоже не дадут спокойно пройти. Там же в сундуке найдешь Fairy Teag. Первое место, в которое ты попадешь по ту сторону гор — деревенька Ketto, чьи жители загнаны монастырями. Уговори продавца вернуться в магазин, если хочешь чего-нибудь



купить, например, Indra Staff, вытягивающий у врага MP. При выходе из города увидишь, как Geshp пытается похитить тело рыцаря Higgins'a, и ты просто обязан этому помешать. Да, и не забудь в пылу битвы забрать у Dark Bishop'a Black Ring. Это колечко хоч и проколото, но зато увеличивает атаку на 10. Higgins ранее возглавлял армию Pascalon'a и отправлялся на юг за помощью, однако он с радостью присоединится к борцам со Злом.

Тебе надо в Tristan, но по дороге ты все равно попадешь в Pascalon. Оказавшись, монстры вторглись сюда, пройдя через Moull, и поэтому вход в этот город запечатан. Король Pascalon'a просит споспори боиню Mitul'y, живущую в Tristan'e. Перед уходом забира мифрил, пройди сквозь фальшивую стену в северо-западной части дворца, а Pegasus Wings, для чего встань на правую часть синего ковра и



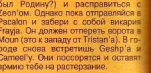
иди вниз, пока не упрешься в стену, тут-то и иди. В бою к северу от Pascalon'a можно немножко прокачать бойцов. Дальше двигайся к Tristan'у через мост, а по пути отыщи мифрил на остроколенном горном хребте. На переправе же застреля девушка, и какие-то черти пытаются съесть мост. В бою постарайся не биться больше чем с одним червем сразу и опасайся Wyvern, поскольку они и отравят, и огнем польхнуты могут. По окончании боя ты увидишь, что девушка — это злая Cameela, и она во что бы то ни стало хочет забрать камень Зла. Когда это не удастся, она скроется, а ты получишь доступ в Tristan.



Обойди город и пещеры, после чего отправляйся искать Mitul'y за пещерой. Там во внутреннем дворике будет бой за проход к двери обитали Mitul'y. Главный враг здесь — Dark Knight. Самую обитель оккупировал демон Zalbard (от него ты узнаешь, что Bedee атаковал Odd Eye). В бою против Zalbard'a постарайся добраться до него раньше, чем он доберется до тебя, так как этот босс может колдовать Bolt 2 и иногда делает два хода подряд, что, по-моему, нечестно. Победив Zalbard'a, ты освободишь Mitul'y, а в сундуках обнаружишь мифрил и Critical Sword, что ж, пригодится. Теперь поговори со статуей в левом крыле, и она превратится в волшебницу, которую зовут Тауа. В благодарности за освобождение она присоединится к команде.



По совету Mitul'y тебе надо добраться до острова Grans (забыл Родину?) и расправиться с Zeon'ом. Однако пока отправляйся в Pascalon и забира с собой викария Frauya. Он должен отпереть ворота в Moull (это к западу от Tristan'a). В городе снова встретишь Geshp'a и Cameela'y. Они поссорятся и оставят армию тебе на растерзание.







Победил? Тогда двинь к Moun, а по дороге забей сборище Cerberus'ов и Pegasus Knight'ов. Cerberus'y — это адские псы, а потому могут и подкаричь. В середине сражения к тебе присоединится Jaго, рыцарь из Galama, бывший на стороне Зла. Во время боя в Moun тебе придется встретиться с Mud Man'ом.

Это такие голе-мы и у них приличные параметры атаки и защиты. Постарайся отобрать



у одного из Necromancer'ов Mage Staff. Тут ты такое встретишься с Shaman'ом, он и лечит, и драться горазд.



После «зачистки» города от монстров спусти в подземелье, где прячется выжившее население, вместе с роботом Zink'ом. Там к твоей команде присоединится гладиатор Gyal. Кстати, если выйдешь из подземелья с другой стороны, то художники нарисуют твой портрет (только зачем это?). В общем, обшари город и разузнай у населения о големах и руже голема (Art of Golem), периодически появляющейся в окрестностях. Далее иди в северо-западный



угол города и, когда появится ружа, забери ее с собой. Пригодится. Теперь настало время отбить у монстров древнее летающее средство передвижения Nazca Ship. Его охраняет Cameela, но страшного в ней ничего нет, особенно если ты уже успел прокачать своих бойцов (ты ведь сделал это?). Ей помогают Dragonew'y, вооруженные Heat Axe и не имеющие ничего общего,



кроме да-а-алых родственных связей, с нашим Великим. А у ее Shaman'a можно отобрать Wish Staff. Перед смертью Cameela отдаст Sky Orb — артефакт, необходимый для полета на корабле, но



погоди улетать в дальние края. Помнишь мистера Creed'a? Если сейчас ты вернешься к нему в дом, то обнаружишь, что хозяин исчез, а от слуг узнаешь, что тикья Oddler преисполнился в барсика и набросился на Creed'a, после чего оба



упали в океан. Также вот история. Creed, значит, пропал без вести, и теперь ты оставишь героя (ты уже выбрал одного из четырех) рвать в бой. Конечно, они слабы, но если уж тебе пришло время кого-то использовать, то без прокачки не обойтись.



Ну, ладно, забрал троих и давай на корабль. Попав внутрь, установи на место Sky Orb, и корабль взлетит, и Zink направит его на Grans. Однако над мысом по приказу Geshp'a корабль сойдет. После аварийной посадки отправляйся в монастырь, расположенный неподалеку. Кроме записки, на первый взгляд, тут и делать нечего, но ты можешь найти Brave Apple в вазе и мифрил в юго-восточ-



ном углу окрестностей, а когда попадешь в северо-западный угол, то встретишь там клякующую Sheel'y — бывшую ученицу Астрала. Red Baron убил ее жениха, и теперь девушка жаждет мести, а потому с радостью присоединится к команде. Кроме этого, если обходишь отдельно стоящее дерево, то найдешь второй Vigor Ball. Дальше тебе надо на запад, драться с грифонами. Тут же у тебя будет возможность заполнить Heat Axe, отобрав ее у



одного из Dragonew'y'ов. Теперь ты можешь попасть в городок Roft. Побеседуй с жителями, а особенно с Parseran'ом (они с Petro пришли сюда с юга), после этого Zink перепрограммирует свои мозги и станет боевым роботом. Характеристики его весьма



неплохи, только вот ходов на передвижение маловато. Если от Roft'a ты отравишься на юг, то попадешь в туннель, ведущий на материк к тому самому входу, что когда-то оказался запретом. Так вот, в этом туннеле встретишь голема Claude, и тут пригодится ружа. В благодарность громила присоединится к команде, недо-



таток у него один, как и у Zink'a. Ладно, вернись в Roft и оттуда иди на запад, пока не нарвешься на засаду, устроенную Geshp'ом. В ущелье он расставил Prism Flowers. Лучше эти цветочки не нюхать, и постарайся не находиться с ними на одной линии. Для передвижения используй «коридор безопасности» шириной 2 клетки или пробрайся вдоль скал. Главное в этом ущелье — замочить полевого командира Executioner'a и отнять у него Great Sword. Кстати, в юго-восточном углу за скалами и затаил сундук, но ни во время боя (летающими воинами), ни после добраться до его содержимого не удалось. Короче, если пройдешь дальше, то Geshp натравит на тебя самого Красного Барона. Кстати, знаешь, почему он красный? Нет, не из бани. Просто доследи его зайти кровью невялых жертв, так что бойся.



Что, серьезно боишься? Да это я так. Бояться следует только Desoul'a, который Барон не стесняется колдовать даже на главного героя. Чем это чревато, ты, наверное, не хуже меня знаешь. Кроме того, Барон делает по два хода и у него 150 HP! Победа тут откроет страшную тайну: Красный Барон — это Lemon, предводитель армии Galam'a, околдованный Zeol'ом. Lemon оживет, став, по словам Астрала, бессмертным вампиром. Придя в себя и узнав о своих многочисленных жертвах, Lemon решил покончить жизнь самоубийством. Однако, как ты увидишь впоследствии, ни одна из попыток суицида не окажется удачной, а пока отправляйся дальше на юг, пройди через Galam.



Там тебя поджидает сам Geshp с белыми драконами и минотаврами наготове. Впрочем, ничего сложного здесь нет, когда будут появляться взрывающиеся скалы, расправ-ляйся с ними сразу, в целях профилактики, только учти, что взрыв отнимает 15-18 HP у всех в радиусе



двух клеток. Отними Buster Shot у Dark Gunner'a и наваливайся на Geshp'a. Он довольно крут и колдует Freeze 4, но тебя-то это не остановит! Побегденный враг умоляет оставить ему жизнь, но Zeol не прощает промахов, и, как результат, кучка пепла — все, что осталось от бывшего фаворита.



Кстати, если ты предусмотрительно захватишь Dry Stone из пещеры с большим гномом, то можешь попасть в их деревню. Для этого найди место в лесу, к северу от Galam'a, которое выделяется по цвету, и используй Dry Stone у ружа. После образования брода сможешь попасть в деревню. Тут найдешь такие, несомненно полезные вещи, как Demon Rod и White Ring, но самое главное, в этой деревеньке живет кузнец. Именно для него ты всю игру собирал мифрил. Теперь можешь заказать мощное оружие. Для этого надо указать кузнецу на мифрил, а затем на персонажа, для которого надо сделать оружие (потом можешь вручить его кому угодно). Затем выйдй из деревни и снова войди. Готово!!! Только вероятность появления ХОРОШЕГО предмета довольно низка, так что дело это долгое (записи-пареза-грузка). В конце концов, у тебя должно быть достаточное количество экземпляров мощного оружия, но не делай Levanter, так как вооружить им можно только предводителя, а он и так скоро получит Force Sword.



Теперь ты получил доступ к старой деревеньке Yeel и странному месту. Где стоит каменная голова монстра (обыщи ее сзади, чтобы получить Evil Lance). Затем отправляйся в Yeel и поиграй на старом гавино. От этого в церкви откроется ход в подвал, и



ты встретишься с сыном Havel'a Shaz'om. Маг он может бить и неплохой, но необходимо время на прокачку, а его-то как раз и нет. Зато в подвале найдешь Evil Knuckles. При выходе из города к команде присоединится Lemon, расстроенный очередной неудачной попыткой суицида. Параметры его снизались вдвое против Red Barona, но Dark Sword остался.



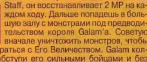
Нужно добыть Holy Sword, находящийся в Ancient Shrine. Прежде чем ты сможешь туда попасть, придется прорваться через толпу зарвавшихся монстров во главе с гидрой. Попутно познакомься с ними Holy Thunder и Evil Ring. Обыщи скалу слева от входа в Shrine. Ура! Еще мифрил! Теперь войди и открой проход к мечу, затем войди и снова войди, должен отодвинуться кусок скалы, и ты получишь Evil Axe. Теперь забери Holy Sword (используй пункт Search, а не «С») и возвращайся к статуе, где



брал Evil Lance. Если перед статуей использовать Holy (Force) Sword, то отроется ход, и, пройдя по лабиринту, ты попадешь в ямы к Odd Eye's, ex-Oddler'y.

Odd Eye, помимо того, что взоружив меном, выпускает из глаз лучи. Они, впрочем, не так страшны, как Chaos Warrior's, Demon'y (Bolt 2) и Chaos Wizard. Хотя для прокаченных бойцов это не проблема. После смерти Oddler'a ты встретишь Creed'a. Можешь перевести дух и записаться, а затем снова в бой.

На этом этапе надо взобраться на башню, но мешают кула врагов. Здесь встретишь Chaos Dragon'ов, а некоторые враги попрыгали за колоннами. Главный — Варвар (колдует Middle 2), но прежде чем его убивать, отбери у Blue Shaman'a Holy



Staff, он восстанавливает 2 МР на каждом ходу. Далее попадешь в большую залу с монстрами под предводительством короля Galam'a. Советую вначале уничтожить монстров, чтобы

они не мешали разбираться с Его Величеством. Galam колдует Demon Breath, обстужи его сильными бойцами и без проблем снимешь все 280 НР, только Blue Shaman'a надо изолировать (я, например, просто Muddle наложил). Итак, принцесса спасена, все счастливы, но они забыли о самом главном монстре — Zeon'e. С ним-то тебе и придется биться не на жизнь, а на смерть. Вокруг будет много монстров, если хочешь, то можешь сперва с ними разобраться, но я, например, сразу двинула к Zeon'y и обстудил его самими сильными бойцами. На первом месте тут, конечно, была Sarah. Одним ударом она снимала 70-90 НР, а Zeon напал на основном на нее (Demon Breath не катавал), отнимая по 1 НР (во как прокачан). С



трех остальных сторон (по воздуху) Peter, Luke и Chester. Остальные отбивались от нападающих монстров и лечили нападающих на Zeon'a. Когда снимешь все 500 НР, Zeon исчезнет, и на каменном полу останется тело Galam'a.

## Где искать куски мифрила

1. В северной стене секретного прохода, когда сбегаше из тюрьмы
2. В маленькой дыре около замка во время землетрясения
3. После перехода мостика к западу от Ribble (обыщи гору)
4. В сундуке в левой части Hassan'a
5. В бочке, в доке Hassan'a



6. В сундуке в юго-восточном углу деревянных язлов
7. В северо-восточном углу пола около поместья Creed'a
8. В подвале замка Pacion (пройди через левую стену)



9. В северной части гор на пути к Tristan'y
10. В савитишке Mifula'y
11. В горе слева от входа в Ancient Shrine
12. В туннеле, ведущем к владениям Creed'a
13. Около монастыря справа в кустах

## Оружие из мифрила

(некоторые обладают дополнительными свойствами)

Atlas Ave +35	Gsarme +42	Holy Lance +39	Misty Knuckles +40
Battle Sword +35	Goddess Staff +31	Holy Staff +29	Mystery Staff +39
Buster Shot +37	Grand Cannon +43	Hyper Cannon +40	Ninja Katana +39
Counter Sword +39	Great Rod +28	Katana +34	Rune Axe +42
Critical Sword +32	Ground Ave +39	Levanter +42	Supply Staff +32
Freeze Staff +37	Halberd +37	Mage Staff +27	Valkyrie +33
Giant Knuckles +55	Heat Ave +32	Mel Jewel +42	Web Staff +26

Он чудесным образом оживет и, подождав Elis, схватит ее и обернется... Zeon'om! Он потребует Evil Jewel и, когда его получат, начнет набирать силы. Однако Peter и Lemon попытаются его остановить. В суматохе главному герою удастся



выбить Камень Зла из руки Zeon'a, и тот снова начнет слабеть. В конце концов, Lemon'y удастся схватить его, а затем они вместе упадут в портал. Появится Mitula и объявит, что она и Volcanon помогли команде на протяжении всего приключения. Затем, забрав камни, она улетит залечивать Zeon'a, сказав напоследок, что

Elis просит до тех пор, пока ид не покинет ее тела, и проснется она по целуля (просто сказка какая-то)...

...Прошло 2 года... Ты проснулся и узнал, что весь яд наконец-то вышел, и теперь ищут «смельчака», который отважится пощеловать Elis. Конечно, ты не можешь остаться в стороне (Sarah жалко, она ведь так тебя любит, а может есть вторая кандидка?). Отправляйся в школу к Астралу, и он ответит тебе к королю. После совешения все дружно укажут на тебя, только Jaha обидится, а Sarah вообще убежит вся в слезы, бедняжка. Что ж, иди, целуй и смотри титры.

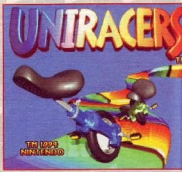
Думаешь, всех победил? Ошибаешься, попробуй породить несколько мимов на заставке Fin. Тебе предлагают победить почти все боссы, включая Zeon'a, одновременно. Круто, да?



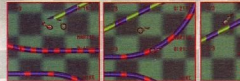
Александр Артеменко



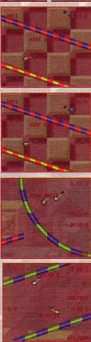
Игра являет собой гонки с сумасшедшими скоростями на очень необычных велосипедах — одноколесных, иначе называемых унициклами. Действия происходят в местах, отдаленно напоминающих водопровод с какими-то немислимыми задниками. Ездят унициклы по разноцветным дорожкам, вдоль которых располагаются засечки в виде небольших ворот. Провезая через эти ворота, ты можешь узнать, сколько секунд ты проигрываешь или выигрываешь у противника и свое время продвижения по трассе.



Трассы имеют причудливые формы от прямой линии до винтовых с крутыми поворотами, подъемами, глубокими ямами и резкими возвышенностями. Игра делится на восемь разносторонних туров, каждому из которых соответствует изображение животного: 1) crawler (улитка), 2) shuffler (черепашка), 3) walker (ежик), 4) hopper (лягушка), 5) jumper (зайчик), 6) bounder (кенгуру), 7) runner (страус), 8) sprinter (собака). В каждом туре есть пять трасс — раундов, трассы подразделяют на три дисциплины. Две трассы относятся к дисциплине RACE (один круг).

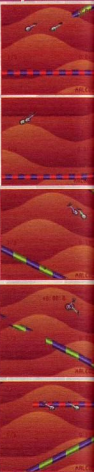


Еще две трассы относятся к дисциплине CIRCUIT (нужно проехать от двух до семи кругов). Последняя дисциплина STUNT, к ней одна трасса. Здесь не надо никого обгонять, а требуется продемонстрировать мастерство гонщика. По-моему, это самый сложный вид гонок, в нем, подобно соревнованиям скейтбордистов, надо в высоких прыжках делать кульбиты, и за сложность прыжка тебе будут начисляться очки. В углу экрана показывается число очков, которое надо набрать (QUALIFY). Но учтите, если вы повторяете прыжок, то за него дают в два раза меньше очков. После прохождения каждой из трасс появляется табличка, в которой указано в дисциплине RACE золотое, серебряное, бронзовое время и твоё время за эту гонку. В дисциплине CIRCUIT показывается график продвижения по кругам, твой лучший круг, лучший круг противника в этой гонке и золотое время одного круга. В дисциплине STUNT табличка отображает количество выполненных прыжков, очки, набранные тобой за эту гонку, рекорд и квалификационное количество очков. Фирменная версия игры имеет память на батарейке (для режима SAVE) и, главное, в отличие от других игр фирмы Nintendo, где есть режим SAVE, а



Uniracers не три, не четыре, а 16 (!!!) файлов для сохранения различных результатов. Благодаря этому очень удобно проводить соревнования между несколькими игроками.

Включив игру, ты видишь меню с пятью опциями.  
**1-я опция** — здесь ты выбираешь один из шестнадцати велосипедов разных цветов. Затем попадаешь в то место, где нужно выбрать тур (улитку, лягушку и т.д.), после заходишь в меню с выбором трасс.  
**2-я опция** — выбирается то же самое, но играть будут два человека. Игроки ездят одновременно (экран делится пополам). Игра заканчивается только при финише обоих игроков.  
**3-я опция «VS»** — здесь играют также два игрока, но в этом виде гонок игра ведется до финиша первого из них. Выигравший играет дальше, проигравший отдает двойстик. После гонки появляется табличка, где ты можешь узнать, сколько побед у тебя с тех пор, как ты стартовал, сколько побед и процентное соотношение побед и поражений. Все данные в таблице относятся только к опции «VS».  
**4-я опция «LEAGUE»**. Выбрав эту опцию, ты начинаешь соревнования — турнир. Всего шесть лиг. В каждой из них может быть от 2-х до 8-ми участников. Превзав один из туров, по соотношению побед, поражений и набранных очков выявляются три победителя. Награждения происходят после каждого тура.

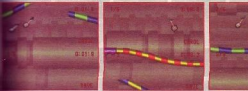






**5-я опция «OPTIONS».** Зайди сюда, ты увидишь еще одно меню. Оно представлено опциями:

«**RECORDS**» — отсюда можно узнать количество золотых, серебряных и бронзовых медалей, за какие они дисциплины и кому принадлежат, кто завоевал больше всех побед, кто самый большой неудачник, кто сделал большее количество рейсов и т.п.



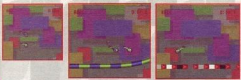
«**DEFINE PLAYER**» — здесь ты можешь выбрать уницикл, придумать ему имя — Тем самым ты выбираешь себе save-файл (специально для шутников: в игре существует цензура и называть своего «коня» каким-нибудь иностранным ругательством тебе не позволяет). Теперь, зайдя в опцию «1», ты увидишь уницикл с твоим названием. В этой же опции можно стирать save-файл.

«**RENAME PLAYER**» — если тебе надоело имя твоего велосипедиста, зайди сюда и назови его по-другому, при этом в твоих рекордах имя тоже поменяется.

«**DEFINE LEAGUE**» — здесь набираются участники лиги и ей присваивается название. Переменить название лиги, в отличие от имени уницикла, нельзя.

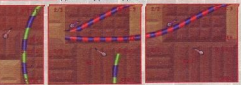
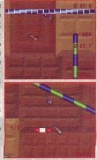
Последняя опция «**MAIN MENU**» — возврат в первое меню. Еще немаловажная деталь. Каждый из туров надо пройти три раза, тогда ты получишь три медали (бронзу, серебро и золото). Бронзу может получить даже самый неопытный игрок. Серебро добыть намного сложнее. Золото же завоевать смогут только асы. Но все эти старания будут вознаграждены: после получения на каждом туре бронзы или серебра тебе покажут церемонию награждения, а после золота еще и небольшое смешные мультфильмы.

**Теперь секрет:** если на всех турах ты получишь золото, откроется секретный тур, и после его прохождения появится... Об этом узнаете сами, когда придете. Скажу только, что называется он «**HUNTER**» и соответствует ему изображение головы динозавра. Следует сказать о музыкальном сопровождении игры. Музыка в



Uniracers поражает. Мало где я слышал, чтобы музыка так сильно подходила к игре. О многих гонках из-за музыки складывается неполное впечатление, но здесь программисты все выполнили на пять. Закончив играть, ты еще долго будешь напевать мелодию из игры.

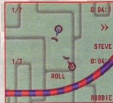
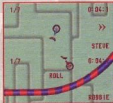
Конечно, графика здесь не как в Donkey Kong, но то, что есть, выполнено очень здорово. Например, у велосипеда видна даже



затылка на сиденье, заметны, и очень хорошо, педали, и я сильно удивился, когда увидел, что они крутятся. Седло выполняет роль головы. Из-за этого кажется, что уницикл живой.

**Теперь советы:**

- а) на многих трассах есть дорожки, сокращающие путь. Чтобы проехать по ним в некоторых местах надо вовремя и высоко прыгнуть или резко затормозить. С помощью этих дорожек ты выиграешь драгоценные секунды, что особенно важно, когда зарабатываешь золото.
- в) чтобы захватить лидерство на первых отрезках трассы, надо выполнить резкий старт. Делается это так: когда до старта остается 2-3 секунды (они отсчитываются на экране), жмем кнопку Y и ВПЕРЕД (велосипед начинает буксовать), и как только закончится, сразу отпустишь кнопку Y.
- с) еще надо следить за цветом трасс. Если дорожка желтого цвета, чередование зеленого с синим или оранжевого с желтым, можно, даже нужно делать кульбиты, но если чередуются красный и синий цвета, лучше не прыгать (впереди будет какое-нибудь искривление трассы). Так что следите за цветом дорожек.



**Валентин Матвеев,**  
г. Москва

В начале XX века где-то в 1905 году (это еще до изобретения Татриса) в заокеанском городе Нью-Йорке жил-был-существовал один мальчик по имени Немо (не потому, что он был немым, а в честь известного капитана). И он очень любил спать (не потому, что он был откровенней соней и лентяем, а просто у тогдашней молодежи было мало развлечений: видеоигр в те времена не было, диско... э-э, балетные вечера давно надоели, оставалось только одно — спать!). И однажды ночью его посетила она, — сны всех детей мира в большой опасности! Ты должен помочь им! — «Почему?» — спросил мальчик. «А я откуда знаю? Так по сюжету положено!» — всплыла волшебница, но, успокоившись, продолжила, — Тебе нужно слышать, император открыл портал... у-у-п-с-с!, это не отсюда, ага восток! Зло и Кошмаров украл семь самых счастливых добрых детских сновидений и запер их проклятыми замками. И теперь малышам будут сниться ужасные-преужасные истории. Ты должен открыть похищенные у детишек хорошие сны и уничтожить демона Зла и его приспешников. Тебе будут помогать мои друзья-зверушки и я... морально. Удачи!»



Диржабль Феи взмыл вверх, оставляя Немо надоедине со своими мыслями. А подумать ему было о чем: «А, может, да ну ее на фиг, эту фею, деловая больно! Врет и не краснеет! А вдруг не врет?.. Эх-ма, была не была! Все равно делать нечего — приставки еще не изобрели, да и телевизор тоже. Что ж, придется надрать одно место одному, кхе-кхе, злому чуваку!»

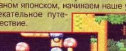


То присказка была, дальше игра будет, Налюбовавшись на красивую заставку с названием игры, можно заглянуть в OPTIONS... И если бы этот пункт был, мы обязательно туда бы сходили, а так, только знакомый до боли START. И на том спасибо...



## Сон Первый — Гринписовский

Ах! Как прекрасен этот сон! Свежий воздух, зеленая травка, чистая водичка — словом, нетронутый туристами и бойскаутами кусочек девственной природы. Вот только эта дурацкая пихая портит все настроение, и в карманах, кроме конфет Сна (правда, с бесконечным запасом), тоже пусто, хоть бы оружие какое (кто-нибудь, оставьте «Коигтру!»). Поговоря с каким-то субъектом на лодыжках японском, начинаем наше увлекательное путешествие.



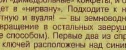
и улиток с шитованным панцирем, берите алтечку и бегите, вернее, ползите вперед до здорового красного мухомора, на вершине которого —смердлый ключ. Надоело земноводным — быть в дилерском выборе! Милости просим. Сменив лягушку (кнопка SELECT) на крота, колайте вниз — обнаружите еще один ключ.



Вперед! проход, а там недалеко и до выхода... Но неясные сомнения останавили Немо-крота — там, слева, за тоннами земли что-то должно быть! Захватите по дороге пятый по счету ключ и колайте влево. Так и есть — секретный проход вниз, ведущий в комнату с одной жизнью и новым помещением — ящерницей. «Оседлав» ее, вновь окажетесь на огибающем грибе, но те-



перь у крота. Избегая лягушкундоростков, ползите наверх, тут лежит еще UP. Уж совсем просто: прыгайте вправо и поднимайтесь вверх по краю водопада — последний ключ найден. Немного усилий и уровень пройден. То ли еще будет!..



## Сон второй — цветочный

Между первой и второй перерывчик небольшой! О чем это?... Ах, да, об уровнях. Итак, сон номер два. Наглядившись на многообразие цветочной флоры, на-чем, пожалуй, наш путь. Увидев пропасть с водой, смело прыгайте туда (эх, пихам-



ку намочил!), а самым любознательным товарищам советуем зажать ВНИЗ: нашему взору откроется помещение, где вода легче воздуха (кляво, правда?!), и из правого угла выйдут «небурашка» и скажет что-то очень важное (мужики! Учтите японский!). Оутигшись по другую сторону канавы (в ящик пихаме), встретите нового друга — гориллу,







в чем легко можно убедиться, покатавшись в песочке под вами — там найдете банку-лечилку. Взяв уже второй ключ у полусгнившей кормы шикарного когда-то, а теперь доживающего свой век на дне средневекового парусного судна, можете, если хотите, копнуть вниз за жизнью, но особо ленивым игрокам лучше «бабочка-летит» вправо до развилки на два пути. Вверх поплыть — смерть свою найдешь, вниз нырять — тоже умрешь! Да-а, хорошенькая альтернатива... Для начала гребите ластами по верхней дороге, где не без помощи жабы разбудите следующий ключ, прыгнув на уступ справа (берегите голову!). Вернувшись обратно, накормите сладким строящую вам глазки



здоровенную рыбу (вот поймать бы таковую да сварить ухи) и двайте в лавниками к нижнему пути. Ба! Опять развилка и опять направляйтесь поверку — окажется в замкнутом тоннеле еще с одной жизнью и предпоследним ключиком. Ближе к концу уровня вновь придется воспользоваться услугами представителя отряда членисто-



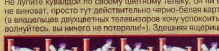
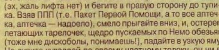
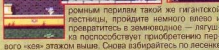
ногих (это краб, а вы что подумали?), чтобы достать пятый пропуск к замку. Выход рядом... Итак, четыре из семи снов уже освобождены от злых чар демона Эла... Эй, вы еще не заснули?... Тогда не просыпайтесь и добро пожаловать дальше?



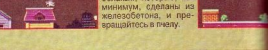
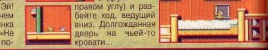
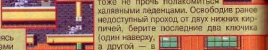
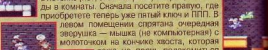
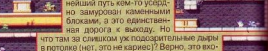
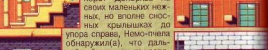
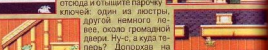
### Сон пятый — домашний

На сей раз мы никуда не подем, не полезем и тем паче не поплывем, а просто побродим внутри обычного сельского дричка (наверно, это любимый сон детей фермеров и домоседов).

Высушив нарядно промокшие в последнем приключении плащико, носки и любимые трусы, наш герой отправляется на поиски семки (!) ключей. Поднимитесь по ог-



может достать 1UP и еще один ключик, а также добраться до лосого верхнего угла, где уютно устроилась пчелка. Стая насекомых, быстро вылетайте отсюда и отыщите парочку ключей: один из лестры, другой немного левее, около громадной двери Ну-с, а куда теперь? Допорхав на своих маленьких ножных, но вполне сносных крылышках до упора справа, Немо-пчелка обнаружил(а), что дальнейший путь кем-то усердно замурован каменными блоками, а это единственная дорога к выходу. Но



### Сон шестой — воздушный

Ах-х-х! Какой свежий чистый воздух. Самое время проветрить мозги и размять кости после однообразной душной домашней обстановки, пробежавшись по крышам родного Нью-Йорка. Начав уровень, бегите вправо и уверенно прыгайте в первую пропасть между домами. Прыгнули? А зря — там яма... Не верь глазам

своим!!! Потеряв жизнь на идиотской шутке одного, юж-юж, кай-фреого чувака (вот какой а-госист!), Немо вновь ринулся вперед, избежав ям на шариках, будь они не ладны! Прыгайте по облакам, которые, как минимум, сделаны из железобетона, и превращайтесь в пчелу.





Далее предстоит кратковременный подъем по платформам: тщательно рассчитывайте свой полет, осторожно маневрируйте между большими и потому опасными черными птицами. Кстати, можно сдвинуть одну жизнь, если придерживать правой стороны. Дальше



— больше. Вступив на поверхность крыши высотного здания, внешним видом сильно напоминающего знаменитый лондонский Биг Бен, возмите банку-лечилку и летите поверку — там должна быть ящерица (да не вру я, не вру). Спускайтесь вниз и двигайтесь в правую сторону, где, пройдя сквозь узкий лаз, вновь переоплощайтесь в Немо. Опять придется попрыгать по облачкам,

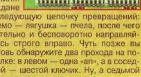
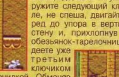


но на сей раз тут ничего сложного (не забудьте провизит 1UP где-то слева). А вот и ключики, прямо рядом с выходом (программисты прикольноулись). Здорово придумано, ничего не скажешь — хвала!



## Сон седьмой — старинный

Как я люблю этот чудный сон: «Ласковое море. Лазурный пляж. Палящее солнце. Горячий песок. И кругом пальмы, пальмы, пальмы... И лежу я в тени на гамаке, наслаждаясь этим земным раем, легкий бриз нежно бьет в загорелое лицо, развевая гладкие освобожденные от перхоти волосы, повсюду бари с прохладительными напитками и стройные девушки в соблазнительных бикини...» ...Жаль, очень жаль, что кудесники из CAPCOM не включили этот сон в один из уровней игры. А какой бы был успеш... Итак, осталось открыть послед-



Теперь садитесь роудрибнее и наслаждайтесь качественной (относительно) истовачкой с цветными картинками и почти уже родными «закорючками».

В небо показался знакомый эрзабет, и мгновенно спустился перед нашим героем появилась Фея Снов собственной персоной. «Немо! Малыши благодарны тебе, любимые сны вернулись к ним, — расплылась в улыбке она, но вдруг резко изменилась в лице, — но ты не дремлет! Ты должен отправиться в логово Зла — кошмарный сон и уничтожить двух соратников-



сподвижников демона, а затем и его самого. Вот, возьми волшебный посох, способный концентрировать белую магию и стрелять файерболлами, вперед, вперед, высокий удар рукой... (повисла неловкая пауза)... Гм-м, ну все, тебе пора в путь. Не дрейфи, паван, еще свидимся! Может быть...» Грохот взлетающего дирижабля заглушил отчаянный, проклинающий Фею, дикий вопль Немо. Но то была его судьба...



## Сон заключительный — NIGHTMARE!!!

Последний уровень — он и в Африке последний уровень! Приготовьтесь к худшему, оно скоро последует... Мрачная атмосфера, целые орды кишащих буквально повсюду опаснейших врагов, адский коктейль из смертоносных шипов и огненной лавы — вот далеко не полный список всех «прелестей» этого сна. Но наконец-то на смену почти бесполезным конфеткам пришло хоть какое-то оружие (кнопка В — замах посохом, а при удержании одной кнопки — фэйрболл (сила показана на линейке BEAM), кнопка RESE ... тыфу, SELECT — смена текущего оружия). Сделав первые шаги по уровню, вы неизбежно столкнетесь с боссом. Какой симпатичный, не правда ли?..

### ROUND 1. Nemo VS King of Penguins

Это самый легкий пропавик и потому драться с ним интереснее всего. Пингвинчик любит... полетать, поплываться и даже осмеливается натравливать на Немо своих детенышей (вот скотина!). Для пробития его неслaboго подкожно-жирового слоя потребуется всего восемь «полных» выстрелов. Все победа!!!

После удачно-таки боссозабивания продолжим свои героические подвиги, пожалуй, по самому сложному участку во всей (!) игре. Взяв в правом нижнем углу в подарок жизнь, поднимайтесь наверх и воспользуйтесь услугами ящерницы. Добравшись до уступа с лягушкой, до которого, хоть тресни, не дотронулись, двигайтесь вправо. Теперь самое трудное.



Видите коридор, так щедро «обрабатываемый» огненными гейзерами? Да-да, нам именно туда. Нет, я не спятил. Итак, торпологию, но и в то же время очень осторожно пробирайтесь сквозь это пекло и прыгайте максимально влево — должны зацепиться за нужный уступ. Тут превращайтесь в жабу, и, повторив опять тот же коварный путь через огонь и достигнув ранее недоступаемого (извините за каламбур) платформы высоким прыжком. БЫСТРО ползите влево. Фу-у, поздравляю. Вы все еще живы. Следующий участок — просто отдушина от предыдущего! Ба, шипованных пресс, это уже нам знаком! Здесь главное не спешить, правильно рассчитав время, сразу же проходите опасные места, а не то будет вам «STATUS LETALIS» (хаек по-латыни — прим. авт.). Ну-с, босс номер два-с...



Ну вот и все! Зло уничтожено, добро торжествует, как всегда, как и должно быть! Откладывайте накалившийся добела жестыстик в сторону и



### ROUND 2. Nemo VS Fire Somebody

В роли второго подбосоника выступает какая-то помесь морского ската и реактивного самолета. Также несложный соперник. Но в отличие от пингвина, обладает бешеной скоростью. И по-сему, придерживаясь центра экрана, уходите от полкаты врага протаривайте вас, а перед его атакой — «мини-армагеддон» (кто видел, тот поймет). Быстро копите фэйрболл и, уповая удачный момент, стреляйте по гаду. Всадите в него десяток мощных выстрелов, и гибриды станет клиентом морга...

Последний этап уровня, осталось совсем чуть-чуть.

Продвигайтесь вперед и, избегая надоедливых мух, входите в пещеру. Осторожно пройдя мимо прессы, астритите ящерницу и с ее помощью, остерегаясь летучих мышей, возьмите гчелу в правом верхнем углу. Возвращайтесь обратно к началу пещеры и поднимайтесь немного вверх, где

на платформе слева обнаружите мышку, которая поможет взобраться по вертикальной стене справа. Теперь вся роль в том, чтобы прыжком попасть на маленький квадратик внизу, а то придется начинать все заново. Ну и на закуску опять огненные гейзеры... Ой, наконец-то авторы игры расширились на бонус: пройдите вправо до упора — найдете аптечку и жизнь, а lives прыгнут вниз — еще парочку Lives. Хорошенький подарочек перед главной схваткой!

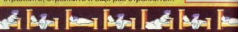


И вот вы оказываетесь перед лестницей, ведущей на площадку с Самим. Пришло время разобратсь с винювником всех этих злодеяний...

### Final Battle. Nemo VS Demon Zia i Koshmarov

Последний босс — он по традиции трудный самый, но я бы так не сказал... Да, при нем все есть, как и подобает Злодею Игры: и ужасающий внешний вид, и размеры с пол-экрана, и нехилая живучесть, да и к тому же стреляет чем только попоало и помногу... Но любой

тот, кто называет себя геймером, забьет демона без проблем. Держитесь левого угла, вовремя перепрыгивайте периодические пуляемые вражьиной лучи из глаз и, стараясь не нарваться на красную... отрыжку (видно с пищеварительным трактом совсем худо), стреляйте, стреляйте и еще раз стреляйте!..



отдыхайте, любуюсь на красивую концовку игры со счастливым финалом. Вы его заслужили!!

## BOVAN «EXCELLENT» Лебедев, г. Кимры Тверской обл.

P.S Посвящается Л.М.  
P.P.S. И все-таки, что же такое сон, а?



Мартин Нильсен (Дания): «Я выбираю пиратские игры»

Редакция предупреждает: мнение редакции может не совпадать с мнением авторов статей.

# ЛИЦЕНЗИОННЫЕ И ПИРАТСКИЕ ИГРЫ



В середине 1990-х годов для 8-битков было выпущено много халтуры. Лицензионные «Aladdin» и «The Lion King» — тому примеры. Но посмотрите пиратские версии, и сразу станет понятно, что проблема не в технических возможностях самой приставки, а в пропаже у разработчиков желания делать по-настоящему хорошие игры.

Заставки лицензионной (1) и пиратских (2 и 3) игр. Лицензионная игра выпущена в 1993/94 годах, время появления пиратской версии «Aladdin» (3) неизвестно, а «Aladdin 2» (2) датируется 1995 годом.

Игра «Aladdin», сделанная «Virgin» по мотивам одноименного диснеевского мультфильма, была одной из последних лицензионных 8-битных игр, выпущенных в Европе. Она вышла вместе с «The Jungle Book» и «The Lion King». Причем в свободной продаже появилась только «The Jungle Book». Одно время «The Lion King» можно было приобрести по предварительному заказу, а об «Aladdin» оставалось лишь мечтать.



Лицензионный картридж, выпущенный «Virgin» только для Европы, и один из пиратских картриджей с играми «Aladdin 2» и «The Lion King».



Справедливости ради следует отметить, что глюки встречаются как в лицензионных, так и в пиратских копиях. Например, и там, и там главный герой иногда может исчезнуть (например, полав под удар). Компьютерным противникам тоже это свойственно (но за миг до удара игрока, чтобы потом сразу же контратаковать). Очень обидно. А один раз после потери жизни лицензионный «Aladdin» даже перезагрузился.

В лицензионных версиях лучше выполнены вступления, да и музыкальные сопровождения звучат как-то веселее. Но в пиратских «Aladdin 2» и «The Lion King» изображение все же получше (особенно выигрышно смотрится Симба, поскольку его лицензионный собрат вообще теряется в глубине телеэкрана).

Управление вполне хорошее во всех играх. Правда, в «Aladdin 2» приходится довольно туго внутри лампы, где требуется выполнять серии высоких прыжков.

А склонность игр с логотипом «Super Game» (с ним вышли и пиратская версия «Aladdin», и «The Lion King») иногда игнорировать прыжки при быстром маневрировании — по-видимому, вообще уже «фирменный» почерк пиратов.

Впрочем, из-за слабой проработки графики лицензионных версий управление в них ничуть не легче. Подводя итог, я выбираю пиратские версии игр. Особенно мне понравилась система паролей в «Aladdin 2». Само по себе наличие лицензии еще не гарантирует высокого качества. Разработчикам таких слабых игр должно быть стыдно за свой труд. Может быть, им вообще стоило заказать свои игры пиратам, а? (Шутка).

Written by Martin Nielsen

Copyright by NES WORLD 2000

(Перевод редакции)

**NES WORLD**

(<http://nesworld.virtualave.com>) — самая полная информация в Интернет по 8-биткам

Пригревающее солнышко вновь манит в путешествие.

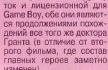
А тут и повод какой-никакой нашёлся: условное начало очередной тысячелетия (хотя Лев под Вязом и относит это событие на январь 2001 года, любой владевший азимы компьютерной грамоты знает, что отсчет начинается с нуля). И решил я вспомнить молодость. Навестить места, где еще сохранились динозавры, а если повезет, то и какого-нибудь знакомого дракона по-встречать. И когда вдали, наконец, показались заросли хвойных и папоротников, я выстул огромный столб пламени от радости — вот оно, долгожданное большое приключение!



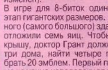
Успех 8-битной «Jurassic Park» (занимая первое место в хит-параде года 24 номера) не прошел незамеченным для пиратов. Убедившись, что появления лицензионной версии «Jurassic Park 2» бояться нечего, они выпустили под этим заманчивым названием игру собственного производства. Перестали ли они от этого быть пиратами? И да (такую точку зрения высказывал Eler Cant в 42



номере журнала), и нет (хотя бы потому, что здесь встречаются явные недолжки: герой отказывается идти вниз, прижавшись боком к преграде; иногда противники застывают и вертятся из стороны в сторону; бывает призы «материализуются» на пустом месте вместо того, чтобы появляться из-за границы экрана; и т. д.). Впрочем, мой друг Мартин из Дании прислал в редакцию более подробное сравнение пиратских и лицензионных игр (см. стр. 77). Отмечу лишь, что, несмотря на все различия между пиратской «Jurassic Park 2» для 8-битной и лицензионной для Game Boy, обе они являются продолжениями похождениям все того же доктора Гранта (в отглаголю от второго фильма, где состав главных героев заметно изменен).



В игре для 8-биток один-единственный этап гигантских размеров. На крыше главного (самого большого) здания динозавры отложили семь яиц. Чтобы забраться на крышу, доктор Грант должен исследовать три дома, найти четыре пропуска и собрать 20 эмблем. Первый пропуск, «BOOK CARD», лежит прямо на улице неподалеку от места начала игры (правая нижняя четверть карты). Второй пропуск, «WOOD CARD», заперт в доме N1. Чтобы добраться до «WOLF CARD» (левая верхняя четверть), придется войти в здание N2 и перейти под землей в N3 (этот дом из двух зданий удобно обозначить N2.3). «JAK CARD» заперт в доме N4, рядом с которым разгуливают очень резвые тиранозавры. Все пропуска собраны, но для выхода на заветную крышу дома N2.3 нужна еще и «ALL MARK»: последняя запертая дверь (изображена на схеме оранжевыми крестиком) откроется, лишь когда на улице будут собраны все 20 эмблем.



**Управление:** «A», «Turbo A» — прыжок; «B», «Turbo B» — электротазид или выстрел; «Select» — подобрать найденный предмет (в домах на предметы надо наступать). Джойстик:



на улице — движение в выбранную сторону; в домах вверх — движение вперед, влево или влево — поворот (принем, как и на улице, в домах можно поворачиваться на 45 градусов). Динозавры всех видов обитают только под открытым небом. Убитые враги восстанавливаются за границы экрана. К счастью, такое случается и с разложенными там же аптечками и лагерьами. Незамысловатый сюжет продолжения для 8-биток, конечно же, уступает первой части и по разнообразию, и по графике. Но все недолжки вполне компенсируются удовольствием от исследования оригинальных домов-лабиринтов, сбо-



и на улице — движение в выбранную сторону; в домах вверх — движение вперед, влево или влево — поворот (принем, как и на улице, в домах можно поворачиваться на 45 градусов). Динозавры всех видов обитают только под открытым небом. Убитые враги восстанавливаются за границы экрана. К счастью, такое случается и с разложенными там же аптечками и лагерьами. Незамысловатый сюжет продолжения для 8-биток, конечно же, уступает первой части и по разнообразию, и по графике. Но все недолжки вполне компенсируются удовольствием от исследования оригинальных домов-лабиринтов, сбо-

Подводные хищники не прочь поразнообразить меню.



Схемы домов

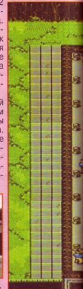
ру хитроумной цепочки пропусков, просторности зарослей и легкости восстановления жизненной энергии и амуниции.

Первая часть приложений доктора Гранта для Game Boy является слегка укороченной копией игры для 8-биток: от разохотившегося тиранозавра и бегущих трицератопсов приходится увертываться лишь по разу. Впрочем, даже эта одна встреча с тиранозавром запоминается надолго — противника нужно регулярно отпугивать (12 попаданий снарядами с круглым наконечником, 6 с плоским или 2 с коническим), уводя во время передвижек хромающего Лекса за забор лозы. Еще один способ отделиться от злоливого противника — застыть на месте, как только из-за экрана появится зубастая пасть, и не двигаться, пока хищник не уберется воясью. Зрение тиранозавра устроено так, что он видит только движущиеся предметы, и один шелк пастью наудачу мигнет притаившегося доктора.

Этапы и боссы второй части приложений для Game Boy выполнены в классическом двумерном стиле. На этапах разбросаны магнитные карточки с эмблемой парка. Собрать их или обязательно (иначе не откроется выход), или желателенно (усердие будет вознаграждено дополнительной жизнью). Нет заветных карточек только во время поединков с боссами да скоростной перегапы на плотках.



Главное здание в фильме и игре.



Смертельная ловушка в зарослях. Из-за гюлка прижатый к преграде доктор Грант блуждает среди трех деревьев вплоть до перезапуска.









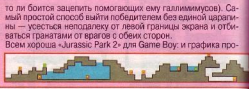
Въезд в парк.



Карта парка в фильме и игре.



Ловушки и тупки второй половины препятствий расположены в этом порядке.



Здесь надо собрать 54 магнитные карточки. Но пусть вас не пугает столь большое количество — аквариум ничуть не больше других этапов, просто карточки уложены штабелями. Один такой штабель сторожит единственный на всю игру плещущий динозавр.

Неожиданно Грант оказывается запертым в подводной пещере, где его отчаянно пытается наколоть на раковину цефалозавр в сопровождении пары моллюсков помельче. Выплывают эскадры в следующем порядке: левый верхний угол; правый нижний угол; левый нижний угол; правый верхний угол; снова левый верхний угол и т. д.

Трудно представить, что общего нашли между собой тиранозавр и цефалозавр. Но гибель последнего разбудила в груди хищного ящера новый приступ ярости. Вновь погони, но на этот раз полоса препятствий усложнена коварными ловушками и смертельными тулками.

Этап 4-1: наведя порядок на улице, приступаем к штурму главного дома. Опять карточки собирать обязательно. Будьте осторожны — здесь вместо мелких прыгающих динозавриков разгуливают галлимимусы (три попадания). Вдобавок, из пола вырываются языки пламени, а шипы придется перепрыгивать по транспортеру.

Сразу за выходом нас задалася одинокий велоцеппалор. Босс непредсказуемый, но слабый (ведь в обоих фильмах эти ящеры охотятся исключительно стаями). Можно взять гранаты, запрыгнуть на левую площадку и встать у правого края: бегущего справа налево противника перепрыгивайте, а от вырывающегося слева прятаться под площадку.

Этап 4-2: продолжение прогулки по дому. Препятствия прежние, но и с ними не так-то просто справиться (его стоит один только галлимимус, коварно расквашивающий около ступки к первой магнитной карточке). Слева от последнего лифта тулка маскирует проход в призную комнату с жизнью. Вначале игру свалка с тиранозавром. Со времен последней погони этот противник измельчал настолько, что доктор Грант решился дать ему бой. Босс упорно не достигает морду до земли (то ли радикулит прихватил,



Трицератопс, первый босс.

то ли боится зацепить помогающих ему галлимимусов). Самый простой способ выйти победителем без единой царапины — усесться неподалеку от левой границы экрана и отбиваться гранатами от врагов с обеих сторон. Всем хороша «Jurassic Park 2» для Game Boy: и графика про-

Схемы этапов 1-1, 1-2, 2-1 и 2-2.

- Пятка
- Язык
- Магнитная карта
- Возвратная стена
- Выход

думана, и этапы разнообразны. Но, хотя сделана она и более грамотно, чем пиратская версия для 8-битов, запоминающийся особенностей сюжета здесь все же меньше. Так и кажется, что играешь в старую добрую «Contra» (причем, никак не удается найти хотя бы одну базу). Конечно, трудно ожидать, чтобы каждая игра была совершенно неповторима. Просто «Jurassic Park 2» для Game Boy разительно отличается от других приключений в Парке Юрского периода полной универсальностью. Этой версии игры вряд ли потребовались бы изменения, оказавшись на месте динозавров хоть замаскированные инопланетные агрессоры, хоть заколдованные стражики Аграбы.



Динозавр выглядит весьма прикольно, но дружелюбием не отличается.

Выверяя схемы ее первых этапов, я наткнулся в зарослях даже на несомненные следы какого-то дракона. А может и нескольких. Это открытие так взволновало меня, что торопилость лобастей окончить описание и распространить поиски на весь парк!

## G. Dragon

Отчет В. Дракона доставил в редакцию нарочный птеродактиль по пути в Затерянный мир.

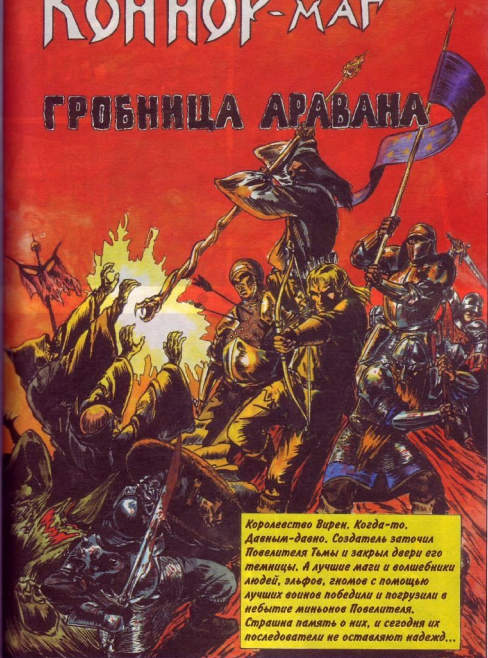


Счастливые спасение.

Автор: Евгений Чевин (г. Москва),  
Алексей Епифанцев (г. Москва)

# КОННОР-МАГ

## ГРОБНИЦА АРАВАНА



*Королевство Вирен. Когда-то, давным-давно. Создатель заточил Повелителя Тьмы и закрыл двери его темницы. А лучшие маги и волшебники людей, эльфов, гномов с помощью лучших воинов победили и погрузили в небытие миньонов Повелителя. Страшна память о них, и сегодня их последователи не оставляют надежд...*



Все идет по плану, Мастер. Мы узнали, где находится гробница Араванга.

Мы должны разбудить его, Грэд! Он откроет нам секрет темницы Повелителя.



Мы уже действуем, Мастер. Никто не сможет помешать нам!

Надеюсь, ты не подведешь меня. Иначе...



Часом позже.



Помоги мне, маг! Мне необходимо попасть в храм Создателя. От этого зависит судьба Мира.



Спасибо, незнакомец, что спас мне жизнь! Меня зовут Барт. Я вижу, ты — боевой маг.





Спасибо, Коннор, что помогли моему человеку.

Кто он?

Целители занимаются им.

Коннор, у меня есть задание для тебя.

Чем могу служить, Ваше Высшесвященство?!



Барт принес тревожные вести. Последователи Тьмы нашли гробницу. В ней покоится Аравия, один из любимых Повелителей Тьмы. Пятьсот лет назад моя братья по ордену построили его в сам. Но недавно мы утратили кристаллический ключ, который сдерживает шамана. Если его поместить в саркофаг, Аравия проснется, и что случится тогда, знает лишь один Создатель...

Я согласен.

Твоя задача — не дать им разбудить его. Мы хорошо заплатим за это.

Отлично, сын мой! Отправляйся через два дня. Барт поедет с тобой и укажет дорогу. Да осветит вас Свет!



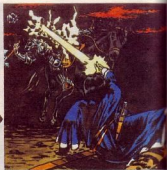
Гродак, ты подвел меня. Я тебя предупреждал...

Мастер, это кристалл! Глаз выдал нас! От него они узнали о гробнице! Божество нас с тобой едут судить.



...Дайте мне еще один шанс, и я принесу Вам их головы!

Хорошо, но это в последний раз! Возьми этот кристалл и помести его в крышку гробницы, тогда Аравия проснется!





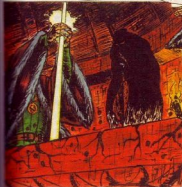
Жди меня  
здесь, должен же  
я отработать  
свои деньги!



Надо спешить!  
Он уже  
в гробнице!



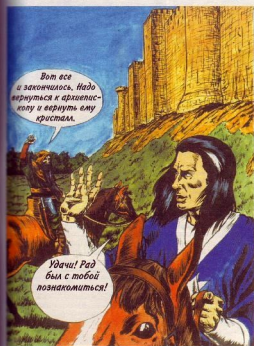
Силой Тьмы  
снимаю печати! Да  
приблизится час нашего  
торжества!!



He-e-em!!!



Судьба  
на этот раз  
благоприятна  
ко мне.



Вот все  
и закончилось. Надо  
вернуться к архиепископу  
и вернуть ему  
кристалл.

Удачи! Рад  
был с тобой  
познакомиться!



Зала замка Мастера:  
Мастер сидит в кресле.

Рано они  
радуются. Силы Зла  
никогда не смиряются  
с поражением...

Великому Дракоше каким-то чудом удалось достать простого феноменальный материал. Вся редакция еще никак не может перевести дух от героических приключений своего чешуйчатого товарища, на которые он сподобился одной темной майской ночью, претворяясь на сверж окрашиваемый секретный объект, где его безотказный фотоаппарат запечатлел особый засекреченные материалы, запечатанные президентской печатью и хранившиеся не за одной сейфовою дверью. Как оказалось, нет таких дверей, которые переживают атомный драконий огонь. Слава Богу, ноги и крылья у Несравненного тоже не льдом шиты, благодаря чему он без всяких выкрутасов ушел от подлых рук торговца многочисленных спецслужб. Итак, проведя собственное расследование, наш высокоотличный лидер представил редакционному взору аксиоматические наброски к мультфильму «Новые Бременские», который уже вышел и доступен на видео. И все, надеемся, его уже посмотрели. Но вот знает ли кто из вас, с чего все начиналось? А вот с чего! Вот они самые-самые наискрепенные из всех секретных материалов, которые принципиально всегда держат в строжайшей тайне — первые наброски к фильму, посмотрите:

# НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ

## секретные материалы

ков, а также такие мэтры мультипликации, как Олег Сафронюк, Владимир Шевченко, Владимир Захаров. Особо хочется отметить нашу молодую гвардию мультипликаторов: Татьяну Плогникову и Олесю Крекс, которые своим профессионализмом ничуть не уступают армии мужиков, перечисленных выше.

Но более всего мы горды тем, что двое сотрудников нашей редакции, Роман Ерохин и Иван Отчик, также «засветились» в титрах создателей мультфильма, внеся несомненный вклад в работу над «Новыми Бременскими».

**Рома и Иван!** Вся редакция поздравляет вас и уверена, что наши читатели присоединятся к этим поздравлениям!

Конечно, в такой работе, как создание анимационного фильма, важным является каждое звено цепочки, каждый человек. К сожалению, были и «гитлеров» звенья, из-за которых процесс даже приостанавливался и вообще стоял под вопросом, но, в конце концов, преданные мультипликационному искусству люди вытиснули производство и довели его до конца. В итоге сформировалась идеальная команда. Некоторые папки в колесе мультипликационного производства оказались в связи с конкурентной борьбой вокруг «Новых Бременских». Как вы, наверное, слышали (это не раз звучало во многих СМИ), параллельно с мультфильмом шла съемка художественного фильма с



Вот с таких вещей и начинаются, как правило, настоящие шедевры.



Когда вся мультипликация была полностью готова, ее повели на просмотр к продюсеру в компанию «КиноМост». Там должна была выноситься оценка проделанной работе. И что бы вы думали, эти господа сказали? Был практически аншлаг! Работа понравилась всем. Мультипликация была оценена на дискотеку, самым наивысшим баллом! Потом прозвучали слова, что не все еще мультипликаторы уехали за рубеж и что такой работы еще вообще не было в нашей истории.



Ну, не будем слишком усердствовать в похвалах, наверняка, при детальном рассмотрении критиками будут найдены недостатки, но для российской мультипликации это, без сомнения, большой скачок вперед. Такой работы народ еще действительно не видел. Лента настолько индивидуальна, что не похожа на сопливничку практически во всем параметрам. Во-первых, это полнометражка, какие в нашей стране не выпускались буквально с советских времен. Во-вторых — мюзикл, которых, собственно, у нас тоже еще никто не делал. В-третьих, мультфильм имеет очень интересную окраску: подобный стиль представляет собой обычную заливку без оттенения, как во всех мультсериалах, но в «Бременских» особо были подчеркнуты цвета, светлые и приятные для глаз, и фонки были раскрашены градиентом, что создает впечатление глубины и объемности. Ну и, в-четвертых, мультфильм представляет собой сплошной экшен. Что касается самой анимации, то, как правило, люди, ее создающие, всегда остаются в тени. Известны режиссеры, продюсеры, в вот о наших лучших аниматорах как-то совсем даже и не вспоминают. А зря, ведь благодаря их творческому мышлению и благодаря их рукам, мы видим все те движения, все эмоции, что переживают рисованные герои. Аниматоры не просто рисуют персонажей, они еще вживаются в их роли, проживая весь период работы их жизнью. Эти фамилии вы должны знать, они внесли особый художественный вклад в «Ново-Бременский» мультфильм: Дмитрий Новоселов, Александр Панов, Вячеслав Каю-

осиномовым названием, режиссером которого является Александр Абдулов, известный по многим фильмам как прекрасный актер. Уж не знаем, каким образом произошла утечка информации, но факт остается фактом — анонимками стали известны некоторые подробности из сценария мультфильма. А ведь кинофильм должен был выйти раньше мультипликационной версии. Так, например, в финальном эпизоде мультфильма мальчишка (Трубадур-младший) должен был быть поставлен перед выбором: остаться в королевстве и принять власть или отправиться на гастроли со своими новыми товарищами. Мальчик выбирает то, что ему больше по душе — музыку, и улетает на подвормоненном ему королем воздушном шаре. Как раз эта финальная сцена (полета на воздушном шаре) каким-то образом появилась в юниофильме. В связи с этим, создатели мультфильма вынуждены были срочным образом переделывать уже нерисованный эпизод. Заключившим, что финансировали проект, подобный ход событий обошелся в кругленькую сумму, а создателем — не в одну потерянную нервную клетку. В результате теперь мальчишка не садится на шар, так как тот всеявным образом улетает, потому что его не смогли удержать маленькие окранныки. Трубадур-младший вместе с двумяими-зверятами собирают небольшую половку, находят той, что была у его отца, и отправляются на ней в дальний путь, исполняя свой «коронный» номер. Вот, что получилось в итоге и, как нам кажется, намного даже лучше, чем планировалось. На этом подводим итоги. Не знаем, как вы, а мы с нетерпением ждем новых откровенных мультипликационных работ, а также ближайших фестивалей, где мультфильм «Новые Бременские» обязательно будет замечен.





# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## GAME BOY



**Jungle Strike**  
Пароль: 2. 49752 00986; 3. 29225 02918;  
4. 65050 68908; 5. 054405 24815;  
6. 05507 92954; 7. 09500 35298;  
8. 01559 08131; 9. 11854 02550.  
*Zombie, г. Москва*

**Motocross Maniacs**  
На пятом уровне сразу после того, как вы возьмете третью по счету Nitro-капсулу, быстро нажмите В. Скорость мотоцикла резко возрастет, он взлетит, и вы в полете сможете взять еще 28 Nitro.  
*Олег Осиков, Костя и Макс Соринны, г. Хабаровск*

**Penguin Wars**  
Выбор уровня: в начале игры после выбора героя нажмите L+B, A, Start, Black Wolf и Great Warrior, г. Москва

**Metroid**  
Пройдите игру меньше, чем за два часа, и вы увидите новую заставку.  
*BULLdozer, г. Рязань*

**Power Rangers**  
Пароль на Hand: 2. 1001;  
3. 3109; 4. 3492; 5. 0411.  
*Павел Кузнецов aka Shtater, п. Старбеево, Московская обл.*

**The Pagemaster**  
Пароль на уровень Adventure World: KYKLCXGK.  
*Павел Кузнецов aka Shtater, п. Старбеево, Московская обл.*

**Fist of the North Star**  
Пароль на последний уровень: XKR72 QNVHR JGU5.  
*Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.*



**Hugo**  
Пароль последнего (28-го) уровня: GFTT Master King and Spawn, г. Лебедянь, Литвецкая обл.

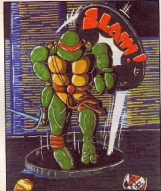
**Bugs Bunny Crazy Castle**  
Пароль на последний уровень: XH02.  
*Илья Лизин и Андрей Ушаков, г. Люберцы, Московская обл.*

**Spartan X**  
Если на экране Select game mode нажать одновременно A+B, то будет Sound test.  
*Михаил Гусев, г. Видное*

**Wario Land**  
На карте нажмите В. Появятся спредочки, при помощи которых вы сможете посмотреть всю карту острова.  
*Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.*



## MegaDrive



**Teenage Mutant Ninja Turtles**  
На экране с заставкой KONAMI нажмите С, В, А, А, А, В, С. На экране с заставкой самой игры нажмите А, В, В, С, С, С, С, В, А. И вы сможете выбрать уровень.  
*Fudjin & Black Heart, г. Санкт-Петербург*

**Golvellius**  
Супер-пароль — пароль, состоящий из повторяющихся слов SEGA, а последне — SEGO.  
*Егор Попов, г. Абаза-2, Красноярский край*

**Ex-Mutants**  
Секретный экран. В OPTIONS поставьте MUSIC на 05 и FX на 21. Поставьте курсор на EXIT и нажмите A+B+C и «Start».  
*Jimmy Lee, г. Хабаровск*



**Sonic 3**  
Как и в Sonic 2 (как сообщил Андрей Пешко в №77), пробежав первый уровень быстрее, чем за 30 секунд, получите жизнь и 50000 очков.  
*Fudjin & Black Heart, г. Санкт-Петербург*

**True Lies**  
В среднем уровне, внутри завода, имеется секрет с хорошим топливным запасом. Спрятан он в секретной комнате, к которой можно пробраться по мостку из трех труб над кислотой. Эти трубы распластаны после первой дыры, которая открывается пластиковой карточкой. После прохода по трубам спуститесь вниз.  
*Alex Pentogame, г. Ставрополь*

**RBI Baseball '94**  
Чтобы сыграть с командой, составленной из программистов игры, введите пароль THECHALLENGE.  
*BULLdozer, г. Рязань*



**Double Dragon 3**  
При игре вдвоем, на этапе, где надо наступать на определенные буквы, второй игрок не должен двигаться с места. Иначе погибните. Пусть кто-нибудь один пройдет по буквам и закончит этап.  
*Alex Pentogame, г. Ставрополь*

**Pit-Fighter**  
Дополнительные продолжения. Когда у вас жизни на исходе, останьтесь игру и подождите второй джойстик. Снова запустите игру и на втором джойстике нажмите START. Выберите бойца, и у вас появится еще три continue.  
*Егор Попов, г. Абаза-2, Красноярский край*

**NHL '95**  
Если встать вплотную перед вратарем противника, то он перескочит шабу, и будет названо имя вратаря и его номер.  
*Alex Pentogame, г. Ставрополь*

**Rolling Thunder 2**  
После победы на лифте (на последнем, 11-м, уровне) не спешите идти к боссу. Пройдите лифтовую шахту и найдите в стене скрытую дыру. Там вы сможете пополнить свой боезапас 20-ю патронами к пистолету.  
*Alex Pentogame, г. Ставрополь*



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## Super Nintendo

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Donkey Kong Country

В №24 Михаил Великанов и Александр Полтина привели тактику поведения в бонус-уровне «страус» (кстати, в конце нужно лететь вправо, а не влево). Пришло тактику для остальных бонус-уровней. Бонус-уровень «лагунок»: прыгайте до стенки слева, по платформам заберитесь наверх этой стены и затем прыгайте влево до конца.

Бонус-уровень «рыба». Если плыть сначала вверх, то там вы увидите потайную (первую) комнату со множеством золотых статуток. Возвратитесь обратно и плывите вправо — там найдется еще две комнаты со статутками. И наконец, вновь вернитесь назад и плывите вниз — там «Большая Золотая Рыба». Бонус-уровень «носорог»: заберитесь на крышу ледяного домика и прыгайте до конца вправо по снежным платформам, которые находятся на самом верш.

Юрий Нестеров, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

### Daffy Duck: The Marvin Missions

На экране с надписью «Where there's duck, there's life» нажмите  $\leftarrow, \rightarrow, \uparrow, \downarrow, Y, A, B$ . Услышите звуковой сигнал, и у вас будет 50 жизней.

Рома, Саня, г.Харьков, Украина



### Bassints Black Bass

На первом действии нажмите кнопки X и Y и в то же самое время на втором действии кнопки A и B. Вы увидите экран ошей.

NeoAllen, г.Москва

### Chaves

Как сфотографироваться в качестве победителя. Выберите боксера и противника и победите. Когда рефери поднимет вашу руку, нажмите:  $Y + B + X + A + E + R + SELECT$  и, не отпуская, START.

Олег Осиков, Костя и Макс Соринны, г.Хабаровск

### Combatries

Пароль для игры за боссов — 9207.

Илья Лизин, г.Лобурды, Московская обл.

### Pirates of Dark Water

На первом уровне есть место, где вы можете полностью восстановить жизнь. Пробейте к первой лодушке с «пиками». Убейте противников, скачите с правой стороны от лодушки — энергия увеличится.

Олег Осиков, Костя и Макс Соринны, г.Хабаровск

### Prince of Persia

Чтобы изменить музыку, нажмите START и нажмите SELECT.

Neo, г.Тверь

### Spike McFang

Как подкормить второго игрока. На экране «Push Start» нажмите  $\downarrow, B, \leftarrow, \uparrow, Y, \rightarrow, Y$ , услышите звук. Прогруляйтесь по замку и победите босса по имени Felina. После того как вы попадете в тюрьму, нас придет спастись Rody. Теперь со второго действия вы можете им управлять.

Олег Осиков, Костя и Макс Соринны, г.Хабаровск

### Top Gear 3000

Пароль за последний, 31-й, уровень (1 игрок, сложность Hard): OMT8 LFJ6 NZNH CW18 198.

Евгений Никифоров, г.Москва

### Kyle Petty's No Fear Racing

На уровне сложности Easy, если вы скупили все, что можно, просто положите на газ трустик, чтобы машина съехала сама. Когда надо, заезжайте в Pit и пополняйте ТОЛЬКО бензин, а Nitro и покрышки даже не трогайте. Вы всегда будете первым! А на последнем уровне даже в Pit ходить не надо.

Евгений Никифоров, г.Москва

## PlayStation

### Nascar '99

Секретные гоночки. (Если код введен правильно, слышите звук мотора). Выберите «Single Race» в главном меню, затем:

1) Выберите «Charlotte Track», подсветите «Car Option» и быстро нажмите  $\leftarrow, \uparrow, \rightarrow, \square, \triangle, \circ, \square, \triangle, R1, L2, R2, R1$  — играть за Bobby Allison.

2) Выберите «Talladega Track», подсветите «Car Option» и быстро нажмите  $\uparrow, \square, \downarrow, R1, \leftarrow, \circ, \rightarrow, \square, \triangle, R2$  — играть за Davey Allison.

3) Выберите «Bristol Track», подсветите «Car Option» и быстро нажмите R1, R1, L2, R2,  $\square, \circ, \square, \triangle, \square, \square, \square$  — играть за Alan Kulwicki.

4) Выберите «Martinsville Track», подсветите «Car Option» и быстро нажмите  $\uparrow, R1, \rightarrow, \circ, \downarrow, \square, \square, \square, L1, R1$  — играть за Richard Petty.

5) Выберите «Darlington Track», подсветите «Car Option» и быстро нажмите  $\uparrow, \uparrow, \rightarrow, \square, \square, \square, \square, \circ, \leftarrow$  — играть за Cale Yarborough.

Q.Funk, рад.

### B-Movie

Все оружие; в главном меню нажмите L1, R1, L2, R2,  $\uparrow, \downarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, \downarrow, \uparrow$ .

BULLdozer, г.Рязань

### Machine Hunter

Секретное меню: ???HOST???

Просто Валера, п.Правдинский, Московская обл.



### Actual Ice Hockey

Коды приводятся в главном меню. Toggle Gremlin II —  $\leftarrow, \rightarrow, \square, \uparrow, \downarrow, \square, \circ$ . Toggle Ghostball —  $\square, \square, \leftarrow, \rightarrow, \square, \circ, \circ$ . Toggle Gaints —  $\uparrow, \downarrow, \rightarrow, \square, \square, \circ, \circ$ . Toggle Invisible —  $\square, \square, \uparrow, \rightarrow, \square, \circ$ .

Просто Валера, п.Правдинский, Московская обл.

### Live Wire

Выбор уровня: в главном меню, зажав  $\blacktriangle$ , нажмите  $\leftarrow, \downarrow, \rightarrow$ . Теперь, нажимая  $\uparrow$  или  $\downarrow$ , вы можете установить любой уровень.

Иван Брунов, г.Москва

### Gran Turismo

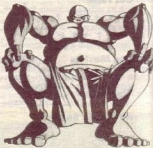
Игру вы начинаете с лицензией «B». Чтобы получить все лицензии, на паузе нажмите  $\uparrow, \square, \leftarrow, \Delta, \uparrow, \square$ .

Андрей Машин, г.Люки, Воронежская обл.

### NBA Hangtime

Чтобы сыграть за Дэвиса Тобинса, введите в качестве имени MORTAL и номер PIN-0004. Чтобы сыграть за Эда Бука, введите в качестве имени KOMBAT и номер PIN-0004.

Нулевой Холод, г.Набережные Челны



### WCW Mayhem

На экране Password введите: SBCRMS — открывает все новые коматы; PLYNTRCLSC — правила, как в классическом «Nitro».

OPLNGCRS — играть одиночными боями; MKSPRCSW — бесконечные очки для ввода характеристик;

PLYHDNGYS — открыть все персонажи

Mr. Votynina, г.Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ

SUPER NINTENDO



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## Madden NFL 2000

Коды вводятся на экране ввода кодов.

### Секретные коды

DAVIDSGOLIATH — Big Team VS Small Team  
 FINALTIME — Quick fatigue  
 MAGNASAVE — Receivers catch better  
 TEFLON — Harder to tackle players  
 DRBENWAY — Different scoring rules  
 STATICCLING — Electric sidelines  
 VERTIGO — Camera follows football  
 TALKINGWHAT — Floating heads  
 FASTFORWARD — Fast passes  
 NO2 — Super speed burst  
 PICKEDOFF — More interceptions  
 SMACKDOWN — Super stiff arm  
 SPRONG — Super jump  
 FRAPLPRO — More defensive scoring  
 ROLLERGLRL — More fumbles  
 PIGSKINSFLY — 100 yard passes  
 POPWARNER — 5 yard first downs  
 BIGFOOT — 100 yard field goals  
 MINIME — big vs. small  
 PAINFUL — More injuries  
 REFISBLIND — fewer penalties  
 FIRSTIS20 — 1st down is 20 yards  
 QBISINTHECLUB — QB can't be sacked?  
 EXPRESSBALL — no interceptions

### Секретные стадионы

MILLENIUM — extra stadiums  
 WILDEST — old west stadium  
 ITSNITHEGAME — EA sports stadium  
 XMASGET — Xmas stadium  
 OLETCLOATH — 4th And Incns stadium  
 COUNTMADDEN — Maddenite stadium  
 PANCACKES — Alpha Blitz stadium  
 SPACEBALL — Cosmoed stadium  
 KLAATU — Gridiron stadium  
 DENILE — Nile High stadium  
 TETANUSHOT — Salvage stadium  
 FEEDTHELIONS — Tiburion stadium  
 WEPUTITHERE — Tiburion stadium  
 COTTONCANDY — Tiburion Bros. stadium

### Секретные команды

WEARETHEGAME — EA Sports team  
 SHARKATTACK — Tiburion team  
 PLAYWITHHEART — Vipers team  
 XMASFILLES — Toymakers team  
 INTHEFUTURE — Industria Is team  
 COWBOYS — Marshalls team  
 TIMELESS — Madden Millenium team  
 MADMADDEN — Junkyard team  
 KTHULU — Monster team  
 WRAPPEDUP — Mummy team  
 MOJOBABY — All '60s team  
 LOVEBEADS — All '70s team  
 BIGHAIR — All '80s team  
 INTERNS — All '90s team  
 GETMEADOCTOR — 1972 Raiders team  
 DONTGOFOR2 — 1972 Steelers team  
 HACKCHEESE — 1976 Patriots team  
 GAMMALIGHT — 1976 Raiders team  
 BULLDMONKEYS — 1981 Chargers team  
 ISMOREMIN — 1981 Dolphins team  
 DOORKNOB — 1985 Bears team  
 CHICKIN — 1985 Dolphins team  
 BLUESCREEN — 1986 Broncos team  
 KAMEHAMEHA — 1986 Browns team  
 CALLESALLY — 1988 49ers team  
 PTMOMFOGFE — 1988 Bengals team  
 SPON — 1990 Bills team  
 PROFMOOTIE — 1990 Giants team  
 MOTHERSHIP — 1992 Bills team  
 CHELSEA — 1992 Oilers team  
 PREDATORS — 1995 Colts team  
 STEAMPUNK — 1995 Steelers team  
 EARTHPEOPLE — 1997 Broncos team  
 TUNDRA — 1997 Packers team

G.Funk, ред.

## PlayStation



### Crash Bandicoot 3: Warped

Хоту дополнить уважаемого Графа Кичинамора Чивокатраша (см. №45). Если бы не он, я бы не пролез эту игру со 100%. Однако он не указал предельное время прохождения 31 и 32 уровней. 31 уровень — 1:00:00, 32 уровень — 0:55:00.

Tony Cortez, г. Москва

### Azute Dreams

Восстановить зрение. Встал и упу, нажмте и держте некоторое время Z+O. Но будите осторожны — вы можете поднернуться атаке.

G.Funk, ред.

### Medal of Honor

#### Секретные коды

Возможность	Код
Rapid fire	ICOSIDODEC
Reflecting shots	GOBLUR
Wife frame mode	TRACERON
American movie mode	SPRECHEN
Audie Murphy mode	MOSTMEDALS
Captain Dye mode	CAPTAINDYE
Picture of a girl	COOLCHICK
Picture of development team	AJRLUES
Gallery of pictures	DWIMHOTEAM
Infinite ammunition	DWIGALLERY
in multi-player mode	BADCOPSHOW
Special power-ups	DENNISMODE
in multi-player mode	WOOFWOOD
Bismark The Dog	BIGFATMAN
Evil Colonel Muller	GUNTHER
Gunther	BEACHBALL
Noah	HERRZOMBIE
Otto	ROCKETMAN
Werner von Braun	PAYBACK
William Shakespear	FINESTHOUR
Winston Churchill	HOODUP
Wolfgang	SPIELBERG
Velociraptor	INVASION
Level 1	BIGBRETA
Level 2	DASBOOT
Level 3	STUKA
Level 4	KOMET
Level 5	TWOSIXTWO
Level 6	MISSLEAGUE
Level 7	VICTORYDAY
Level 8	

K&Pи 3D, г. Москва

### The Need for Speed 3

Все виды обора. Введите вместо имени SEELL.  
 Сергей Киманко, г. Новосибирск

### Spors Car GT

Все трассы. На экране «Press Start» нажмте ↓, ←, →, ↑, ←, → и R2.  
 Gas-тануак, п. Чедолин, Хабаровский край

### Bloody Roar 2

Хоту дополнить Лю Каина (№46). Чтобы сыграть за Guido, нуажо пройти лобом персонажем релиз Arcade, НЕ ИСПОЛЬЗУЯ ПРОДОЛЖЕНИЙ.  
 Dragonloo, г. Туанце

### Nascar Rumble

Бесконечный Power Up. Остановите свою машину на свистящем шаре, зажмте кнопку использования Power Up и ждите, пока желтая линия ридера с картинкой Power Up не исчезнет. Так можно набрать бесконечную Nitro, Hammer-шны и т.д. И не бойтесь, что ваш противник уездет — через раз появляется урал.

Mr. Vorisina, г. Москва

### S.C.A.R.S.

На экране ввода паролей введите: XPERTS — режим Challenge; DESERT — машина Scorpion; RUNNER — машина Cheetah; RATTLE — машина Cobra; MYSTER — машина Panther; GLASSX — доступ к Crystal Cup; ROCKY — доступ к Diamond Cup; ZDPEAK — доступ к Zenith Cup.  
 Сергей Киманко, г. Новосибирск

### Shock Wave Assault

Допзравка топливом: на плазу наберите пароль «OXE», затем нажмте SELECT. Для отмены пароля наберите «OEX».  
 Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

### Tomb Raider 4:

#### The Last Revelation

Все предметы. Введите Лару 101 — но на серер. Войдите в экран инвентаря, наберите «Ladge Madrick», жмте L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ и нажмте A.  
 Пролетев все то же самое, только выбрав «Small Madrick», вы можете получить все оружие, бесконечный боезапас и аптечки; а выбрав «Lond Gateck» — пропустить уровень.  
 K&Pи 3D, г. Москва

### Silent Hill

Знаете ли вы, что для полноценного прохождения игры необходимо выполнить ряд условий:  
 1) поставить дождик в режим Type 2;  
 2) стрелить только с прицелом (L1);  
 3) не использовать шотган (кроме, как на боссе-ящерице в викеле);  
 4) бесшумно, зредь и кинистру сокрушить для получения шестого окончания (по этому имя не помянется);  
 5) не использовать зеленый топор;  
 6) не использовать красный бластер иначе, как на боссе (а то не получите желтый и зеленый бластеры).

#### Несколько советов:

1) собак легче убить ножом.  
 2) чтобы избежать претрелования птицы, забегите на крылечко. Птица — дура, сядет рядом с вами, тут вы ее и...  
 3) чтобы не рисковать, спасая Сибил, отдайте подзащитенную бутылочку одному из черных невидимок, он зайдет на карусель и сам съест Сибил.  
 Александр Шукин, г. Москва

491  
 Д  
 РАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## PlayStation

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Armored Core

Отладочное меню. На паузе наберите: ↑, ↓, ←, →, ○, L1, R1, L1, ○, ↓, ←, →, ↑.  
*Chic, г.Хабаровск*



### Batman and Robin

Непобедимость. На экране с названием нажмите L1 R2 R1 L2 SELECT X O.  
*Chic, г.Хабаровск*

### Blaze & Blade: Eternal Quest

Если вы хотите появляться какому-либо предметом с другом, то при этом не желая этот предмет терять, сделайте следующее. Зайдите в Опции и пройдите предмет, а при выходе зайдите только поспутателя, после чего нажмите RESET. Начав игру, вы увидите, что предмет размножится.  
*Виталий Гаврилов, г.Северск, Томская обл.*

### Blood Omen. Legacy of Kain

Чтобы иметь полную магию, во время игры нажмите →, ↑, ○, ↑, ↓, →, ←.  
*Tony Cortez, г.Москва*



### Battle Arena Toshinden 3

Случайный выбор персонажа: на экране выбора нажмите все четыре шифта.  
*Андрей Атамуратов, г.Москва*

### O.D.T.

Вводить на паузе.  
←, →, ←, →, ○ — восстановление здоровья;  
←, →, ↑, ↓, ○ — восстановление боепасов.  
*Nemesis, г.Волгоград*



### Bushido Blade

Чтобы получить доступ к секретному бою, нужно закончить Story Mode, не пропустив ни одного удара.  
*Александр Велиулов, г.Тара, Омская обл.*

### Cool Boarders 4

Все специальные задания: в качестве имени введите IMSPECIAL. Все персонажи, доски и горы: в качестве имени введите ICHEAT.  
*Tony Cortez, г.Москва*

### Croc 2

Бесконечные кристаллы. На заставке нажмите L1 и нажмите □○△←→←→←→. Теперь в игре, зажав R2 и нажимая K, можно капитально пополнить запас кристаллов.  
*Автор неизвестен*



### Carmageddon

Бесконечные деньги. При сохранении игры, когда вам предлагают ввести имя сейва, введите CARMAGEDEAD.  
*Dragonlee, г.Туарск*

### Deathtrap Dungeon

На экране установок нажмите ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑ и станете неуязвимым.  
*Сергей Киманко, г.Новосибирск*

### Max Power Racing

Все трассы: в режиме Arcade установите курсор на Africa и нажмите R1, R2, R1, L1, D, L1. Дополнительные машины: установите курсор на UK и нажмите R1, □, L1, ○, R2, ○.  
*Mr. Unknown, г.Курск*

### Jumping Flash 2

Чтобы Текс пришел вам на помощь, на титульном экране введите ↑ ↓ L1 R2 R1 L2 ← → SELECT (в категории Support AI в опциях должен быть выбран именно Текс).  
*Просто Валера, п.Правдинский, Московская обл.*



### Rainbow Six

На паузе нажмите L1 и нажмите следующую комбинацию:  
X, O, L1, △, △, O, X — все карты;  
X, △, □, O, O, O, X — просмотр концовки игры;  
△, △, X, O, O, X, □, □ — поправить все зловороние;  
△, O, O, △, L1, X, △, O, O — без тирристон;  
□, X, △, △, X, O, O, O — бессмертие.  
*Tony Cortez, г.Москва*



### Metal Gear Solid

Еще один способ просто забить Psycho Manis'a. Во время битвы с ним особо не устравствуйте, проиграйте ему 2-3 раза и następnie позвоните Colonel'у Campbell'у. Вскоре он сообщит вам, что вы должны отстрелить головы у двух бляхот, стоящих у правой и левой стен. После этого у Manis'a пропадет способность читать ваши мысли, и справиться с ним станет совсем просто.  
*Дмитрий Смирнов, Красноярск, Московская обл.*

### Nectaris Military Madness

Последние паролы всех кампаний.  
Main Campaign: 16. MEANEC.  
Hidden Main Campaign: 16. CENAEM.  
Original Campaign: 16. NECTOR.  
Hidden Original Campaign: 16. ROTCEN.  
*KVSFBarasuda, г.Ульяновск*



ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Micro Machines V3

Во время гонки нажмите  $\square \times \square \Delta \Delta \times$   
 $\times \times \times$  — скорость возрастет вдвое.  
 Просто Валера, п. Правдинский,  
 Московская обл.

CHOCOBO  
 RACING



### Final Fantasy VII

Во время гонок somehow зажмите R1+R2,  
 и энергия «курицы» будет возрастать.  
 Виталий Гаврилов,  
 г. Северск, Томская обл.



### Tomb Raider 2

На уроне «Венесуэла» зайдите в дом, распределите все нападших на вас и пробегите мимо рыващей. Подойдите к решетчатой стене и повернитесь на 180 градусов, прыгните назад, и вы окажетесь в воде. Выбравшись из нее, вы увидите, что прошли уже половину этапа! В тюрьме, когда вы выберетесь из камеры, вам надо бежать налево. Вы встретите двоих охранников, одного из них убить можно, но второго НЕЛЬЗЯ и не пытайтесь.  
 Tony Cortez, г. Москва

### Power Slave

В игре спрятались команда из 23 кукол (Team Dolls). Если вам удастся найти хотя бы 12, получите «Extra Rovers». Каждая кукла изображает одного из разработчиков игры. Когда найдете дог, пометьте куклу в соседнем уроне.  
 Просто Валера, п. Правдинский,  
 Московская обл.



### Final Fantasy VIII

Я хотел бы поправить Leed'a Хан'у, который написал в №46, что деньги даются раз в полчаса реального времени. На самом деле валюту вы будете получать, пройдя определенное расстояние пешком или на чокобо.  
 Ильяш Садыков, п. Правдинский,  
 Московская обл.

### The Need for Speed 4. High Stakes

Включение сигналов во время езды.  
 Активировать клаксон: R1+ $\uparrow$ .  
 Аварийные огни: L1+ $\downarrow$ .  
 Фары: L1+ $\uparrow$ .  
 Левый поворотник: L1+ $\leftarrow$ .  
 Правый поворотник: L1+ $\rightarrow$ .  
 Хранитель Brad Vickers Diary's,  
 г. Набережные Челны



### Syphon Filter

Приколочник. В первой миссии в самом начале станьте в какое-нибудь безопасное место и подождите, пока одного из ваших товарищей (солдат в желтой форме) не убьют. Быстро подойдите к трупу и сделайте контрольный выстрел в голову. Тогда все ваши друзья от возмущения станут врагами и будут стрелять только в вас.  
 Вульф «Smasher» Сэйоров,  
 г. Воскресенск, Московская обл.

### NHL 2000

Команда EA Sports. Начните игру в режиме Exhibition и нажмите несколько раз L2+R2.  
 Хранитель Brad Vickers Diary's,  
 г. Набережные Челны

### MLB 2000

Большие голы. На экране Start/Options, нажмите R1+ $\times$  = R2+Select. Если код введен правильно, прозвучит звуковой сигнал.  
 G. Funk, род.

### Peak Performance

Крутая тачка: на экране выбора машины нажмите L1+ $\circ$ .  
 BULLdozer, г. Рязань

### Perfect Weapon

Выбор оружия: на паузе нажмите L2, R2, R1, L1.  
 Dragonlee, г. Тула



### Space Jam

Бесконечная энергия: на экране с названием игры нажмите  $\square \Delta \circ \leftarrow \rightarrow$  L1.  
 King of Iron, с. Солоты,  
 Белгородская обл.

### Rally Cross 2

Коды вводятся в качестве вашего имени перед гонкой.

LEADSHOT — изменяет физические характеристики машины.  
 MOONEY — отменяет код LEADSHOT.  
 INCORPoreal — проходит сквозь пропеллеры.  
 SISAQ — трасса OASIS из Rally Cross 1.  
 ELGNUJ трасса JUNGLE из Rally Cross 1.

### SUIKODEN

г. Москва

幻想水滸伝



### Suikoden

В начале игры в городе Rockland бабушка по имени Kiso играет в наркерси. На любой стадии играя комбинация — правильный ответ. Выиграйте, выложите, снова выиграйте... Так за 20 минут можно стать богачом.  
 Торган — Eternal Guardian,  
 г. Северск, Томская обл.

### Legacy of Kain: Soul Reaver

Чтобы получить все возможности, на паузе нажмите L1 или R1 и нажмите  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\leftarrow$ .  
 Quakeman, г. Творь

## ВНИМАНИЕ!!!

С этого номера мы **БЕСПЛАТНО** размещаем **ЧАСТНЫЕ** объявления, присланные нам в письмах, не только в журнале, но и на нашем сайте в Интернет. **БЕСПЛАТНЫЕ** объявления будут размещаться на сайте **ОДНОВРЕМЕННО** с выходом очередного номера журнала.

Если Вы хотите, чтобы Ваше объявление было размещено на сайте **РАНЬШЕ** выхода очередного номера, причем полностью, без сокращений, такое объявление становится **ПЛАТНЫМ**. Вы должны сделать **ПОЧТОВЫЙ ПЕРЕВОД** (по адресу: 117454 Москва, а/я 21, ООО «КАМТО») суммой из расчета «1 знак объявления = 10 копеек», не считая пробелов. Объявление напечатать на обороте почтового перевода или (если оно большое) в письме. Мы сразу, после прихода оплаты, поместим объявление на сайте, а затем **БЕСПЛАТНО** продублируем его в журнале.

Для ФИРИ и ОРГАНИЗАЦИЙ размещаем объявлений и в журнале, и на сайте **ПЛАТНОЕ**. Стоимость объявления — из расчета «1 знак объявления = 1 рубль», не считая пробелов. Адрес нашего сайта: [http://www.geocities.com/mac\\_bank](http://www.geocities.com/mac_bank)



117454  
а/я 21

Я начал покупать ваш журнал с 41 номера и теперь знаю, что не стал покупать его еще раньше. Вновь и вновь переувлаживает все имеющиеся у вас номера, я понимаю, каким чувством юмора, фантазией и оригинальностью надо обладать, чтобы все вместе составило **Супер классный Журнал!**

**Александр Рудницкий, г. Харьков, Украина**

Помню свои картриджи для SNES на ролевые (наше). Могу достать некоторые картриджи на ваш язык. Также нулю толстый каталог с сервиками для игр 85-90 годов для SNES.  
Помимо SNES я пишу SNES (на английском) - 6 картриджей с фотоаппаратом Romload на PlayStation или Sega Saturn или Panasonic FZ-10 3DO. (Живательно кто живет рядом).

Адрес: 660025 г. Красноярск, ул. 60 лет Октября, д.39, кв.53. Максим.

Продаю диски для PlayStation: «Porsche Challenge», «V-Rally 2 CE», «Alien Trilogy» (рус. версия), «Fighting Force 1.2» (рус. версия), «All Star Soccer». Адрес: 10944 Москва, ул.Роботкич, д.19/1, кв.44. Тел. (095) 278-32-97, СашаР.

Мальчишки и девочки! Хочу с вами познакомиться. Кто любит аниме и разные игры, присылайте мне письмо. Буду рад. Мне 13 лет. 141282 Московская обл., г.Истринский, ул.Центральный пр-д, д.141, кв.1. FunMetal.

Hi, всем поклонникам «Великого Проклятого, непокоримого Сейлор Мун» и мира аниме! Хочу с вами познакомиться, а если вам не писать, тогда звоните по тел. (095) 154-15-13. Адрес: 125183 Москва ул.Лобовского Бульв. д.5, кв.28. ГринвичКингстон.

Продаю PlayStation нового модели (SCPH-9002) в хорошем состоянии (в очень хорошем) с 8-ми играми, каталог, с одним оригинальным дискетом за 3000 руб. (возможно договорить цену). Также продаю игры для PSX (известные titles). Звоните вечером с 19 до 23. Тел (095) 446-98-03. Андрей.

Продаю картриджи для MegaDrive по цене от 100 до 200 руб., а также игры для 3-битов и сама приставка Sega Junior (с одним дискетом, AV-кабелем, адаптером). Также продаю почти исправный MegaDrive 2 с Mega Key, двумя дискетками, AV-кабелем.

Себе купил (блин помня на 27 и 30 номера) номера «Великого Дракона» 22, 25, 31, старые номера (до 21) - 20, 18/1, 18/2. Пишите по адресу: 143050 Московская обл. Одиночское с/п. с.Болшево Везицы, ул.Институт, д.1, кв.60. Дроздов Виктор.

Продаю Sony PlayStation (чистенькую) с Dual Shock, двумя дискетками, двумя картами памяти, каталогими кодами, все провода, кривой. Все в отличном состоянии. Тел. (095) 564-54-37. Звонить до 22 час.

Ты - самый лучший журнал и ядер, но мало того, что ты просто душка, да еще и с аниме!

**Ниты и Кимто, г. Москва**

Меню «Самостоятку, MegaDrive, ред. картриджей и южков для них плюс доставка на Sony PlayStation с двумя дискетками 303260 Ярославская обл., пос.Шабалинское, ул.Лесная, д.1. Дрозд Александр.

Харьковчане, а также близкие жители Украины и России. Куплю или обменяю старые выпуски «Великого Дракона»: №№ 20, 21, 35, 39. Также ищите варианты обмена SEGA и других на них. 81204 Харьков, Скарбара ул.Азарова, д.23, кв.359. Косиенко Александр.

Люди! Ужасная! Оплакиваете! Если вы еще остаетесь картриджи для MegaDrive Phantom Star 1-4, Beyond Oasis, Shining in the Darkness, Light Crusader или Land Stalker, то купите же на англ.языке южков - с редкостью куплю их (не только дорого) или переключу с вами самим. Пожалуйста, не опаздывайте! Контакт приставочник RFG. Тел. (095) 936-57-24. Адрес: Звеница с.18 до 21.

Продаю Mega Drive 2 с двумя дискетками и 23 играми, а также 22 картриджа для Sega. Тел. (095) 199-29-91. Илья.

Привет всем любителям аниме и Sailor Moon! Ищу друзей, таких как вы! У нас есть поездка для переписки, поездки! Я люблю рисовать и знаю довольно много японских и английских. Адрес: 400052 Волгоград-82, ул.Возврата 7/1, кв.158. Yulet Sea.

Меню Super Nintendo с двумя дискетками, анимеми Сэйлор, адаптерами и двумя картриджами - Denyu с двумя дискетками и картриджами (все в отличном состоянии) на Sony PlayStation. Тел. (095) 153-03-12. Дима. Звонить с 15 до 19.

Продаю приставку Super Nintendo, 15 картриджей к ней и 10 картриджей для Sega. Тел. (095) 189-16-25. Кирилл.

Кто хочет получить больше прокодажи, секрет, расследования, репорт по играм PlayStation, пишите по адресу: 141350 Московская обл., г.Хотьково, ул.Жуковского, д.2, кв.20. Чистый Сержин.

Худ. писем от очаровательной творческой Дюны Р.Р.Талиана и Н.Дюмуаля, а также от тех, кому нравятся песни В.Сталяковского и группы «ИКС-Минус» - 680014 Г.Волгоград, Большой Аэродром 61-15. Ойонко Олег.

Ищу друзей по переписке, любящих японскую анимацию и рубрику «Мир аниме». Пишите, обменяем впечатлениями и художественным опытом. Отвечу всем. Адрес: 403119 г.Волгоград, ул.Туркменская, д.19, кв.128. Ирина.

Хочу познакомиться с геймерами (тема, кому 12-13 лет), играющими на PSX. 422200 г.Бугульма, ул.Скадринская, д.1, кв.59. Павел.

Хотел бы познакомиться с теми, кому нравятся Sailor Moon и вообще японские анимации. Мне 12 лет. 121467 Москва ул.Молотовградская, д.6, кв.85. Шалун.

Привет, мальчишки и девочки! Любители аниме и манга, а особенно «Sailor Moon!» Напишите мне по адресу: 360022 КБР, г.Нальчик, ул.Ланца, д.65, кв.1. Сбодзко, стелуя всем! Милана.

Привет всем любителям японской анимации! Если без анимации не обойтись никак, напишите мне. Мне 14 лет. Адрес: 143550 Московская обл., г.Истра, ул.Адышко, д.2, кв.9. Маша.

Куплю картриджи MD-2: RFA-95.06.07.98 (от 30 до 50 руб.), NBA-96.97 (от 30 до 40 руб.), NBA-Juni (40 руб.); NHL-96.97.98 (от 30 до 40 руб.). Куплю дискеты от Sega в хорошем состоянии (до 40 руб.). Тел. (095) 917-85-92. Звонить с 15 час. Снежана Вадим.

Хочу познакомиться с мальчишками и девочками 12-15 лет, которые увлекаются играми типа Resident Evil, Metal Gear, Medal of Honor, Driver на PSX. Адрес: 125252 Москва, ул.Новосельская, д.13/3, кв.112. Барн.

Продаю картриджи для Super Nintendo: Tity Toot - 150 руб., Robocco 4 - 80 руб., RFA инт. Soccer - 100 руб., Metal Football - 50 руб., Jurassic Park - 100 руб. Тел. Удехинских. Тел. (095) 439-29-85. Звонить после 21 часа. Борис.

Все, кому нравятся аниме, давайте познакомимся, обменяемся рисунками, придуманными персонажами и т.д. 400062 г.Волгоград, ул.Богданова, д.1/1, кв.124. Лара-Пат и Мико. P.S. Привет Саше, Яне и Базе (Танки, где тебе ножи?)!

Ой, мы той же доброй анимацией и фантазией! Могу вас по нескольким Рунд разослать! Давайте сотрудничать! Пишите мне: если обещать и на нашем язычке поговорить! Красные девочки Ниты, 15 лет, (129337 Москва ул.Полтевазская, д.21, кв.126) и Кимто, 14 лет, (129347 Москва, ул.Евгоя Абакумова, д.4, кв.25).

Гайдарь все статьи, результаты, города, квартиры, пишите мне, как-нибудь выпишу гайдарку Nick's Online'ну. Первую и вторую гайдарку, который пришел мне прошлой - по почте 684090 Камчатская обл., г.Ветлюкск, ул.Центральная, д.22, кв.51.

Любители джаргатажа, музыки и фанатаи, пишите! 660050 г.Красноярск, а/я 4672. Black Angel.

Меню Super Nintendo с двумя дискетками + 2 картриджа + Denyu Junior - 10 картриджей на Sega Nomad Мой адрес: 140007 Московская обл., г.Лобненка, ул.8-ми Марта, д.57, кв.83. Инна.

Хочу познакомиться с фанатами Metal Kombat 4 на PSX. 107392 Москва, ул.Пространная, д.9, кв.54. Смирновский Сергей (9 лет).

Куплю или поменяю (лучше обмен) картриджи для SNES: «Super Metroid» на «Cosmic», «Bankey King Country» или «Primal Rage». Адрес: 141300 Московская обл., г.Сергиев Посад, ул.Клубная, д.20, кв.21. Нестерю Юрия.

49 ПРАКТИК

ЗАБОР

FUN-CLUB



# Лавка Дракона

Наш телефон: (095) 209-93-47. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО.

Если Вы хотите получить какие-либо товары по почте, Вам нужно сделать **почтовый перевод суммы** в рублях, эквивалентной цене этого товара, указанной в условных единицах. Пересчет у.е. в рубли сделаете сами **по курсу** Центрального Банка на день отправки перевода (или предшествующий). Если в результате умножения получатся копейки, то отбросьте их, оставив только рубли. Перевод нужно отправить по адресу: **117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО**. На бланке перевода (именно на том листочке, что дойдет до нас) **обязательно** укажите названия товаров, которые Вы хотите получить, свой точный и полный адрес, фамилию, имя, отчество и Ваш телефон с кодом города.

Во избежание ошибок пишите разборчиво! Желательно также, чтобы после отправки перевода **Вы позвонили** по тел. (095) 209-93-47 и **сообщили** номер квитанции, дату отправки перевода, сумму перевода и заказанный товар. После прихода денег мы **сразу вышлем** Вам заказанный товар по указанному Вами адресу ценной бандеролью, при получении которой **платить уже не придется**.

**ВНИМАНИЕ!** Получателем товара обязательно должен быть тот, на чье имя и адрес отправлена бандероль, и иметь паспорт! Вы также можете узнать, имеется ли в наличии интересующий Вас товар и его стоимость по тел. (095) 209-93-47.

**Уважаемые покупатели!** Обращаем Ваше внимание на то, что **ТОЛЬКО** указанные в этом объявлении телефоны и адрес для заказа товаров, **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** являются телефонами и адресом «Лавки Дракона» журнала «Великий Дракон». За проблемы, возникшие у Вас при заказе товаров по каким-либо другим телефонам и адресам, наша фирма ответственности не несет.

## Игровые приставки 8-bit

Dendy Junior (Пистолет+Картр.)	18
Game Boy Pocket	65
Game Boy Color (с цветным экраном)	120
Магистр (Клавиатурная приставка, см. №48, стр.3)	38

## Игровые приставки 16-bit

Sega Nomad (Портативная приставка, полностью совместимая с картриджами SEGA)	110
Sega Game-VCD (В комплекте 9 CD = около 500 игр)	150
Sega Magistr Drive 2 (см. №48, стр.3)	30
Sega Magistr Drive 3 (см. №48, стр.3)	32

## Аксессуары к видео-играм

Adaptor Dendy	4
Adaptor Sega	5
Adaptor PSX	14
Cable PSX Audio Video (AV)	6
Cable PSX Link (для соединения приставок)	6
Gun Dendy	5
Joystick PSX Dual Shock	20
Joystick Sega (форма, как у джойстика PSX)	4
Joystick Sega 3	5
Mega Key Nintendo	9
Memory Card PSX 15 блоков	6
Memory Card PSX 30 блоков	8
Memory Card PSX 120 блоков	13
Mouse PSX	13
RF Converter PSX (для подключения PSX к антенному гнезду телевизора)	9
RF Converter Sega (для подключения Sega к антенному гнезду телевизора)	6
Коврик на стол Cushion PSX (со встроенными вибротехнологиями)	70
Vibration Analog PSX Vest (жилет)	40

## Вниманию владельцев SUPER NINTENDO

В продаже имеется сборник игр для SUPER NINTENDO «Крутой Мир» №3. Формат сборника такой же, как у «Крутого Геймера», «Крутой Мир» включает в себя 35 игр (список в BD №48 стр.95). Чтобы получить по почте сборник «Крутой Мир», пришлите заказ по адресу 117454 Москва, а/я 21 или позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. Цена, включая стоимость пересылки, 25 рублей за один сборник.

## Специальное предложение!

Действительно только до выхода 50 номера «Великого Дракона».

Дорогие читатели! Вы, наверное, заметили (а кто не заметил, пусть посмотрит на последнюю страницу обложки), что многие номера журнала исчезают из продажи. Поэтому мы решили помочь тем, кто хочет (пока не поздно) приобрести комплекты журналов «Великий Дракон», в которых напечатано полное прохождение игр, **ПО ЛЬГОТНОЙ ЦЕНЕ**. Обратите внимание: покупая КОМПЛЕКТ, вы приобретаете **ДВА ЖУРНАЛА** со значительной СКИДКОЙ (можете сами сравнить с ценами на последней странице обложки).

### Комплект № 1. PlayStation

Прохождение игры

**Lunar: Silver Star Story Complete.**

Цена за 2 журнала (номер 46 и 47) — 45 руб.

### Комплект № 2. PlayStation

Прохождение игры **Silent Hill.**

Цена за 2 журнала (номер 45 и 46) — 45 руб.

### Комплект № 3. PlayStation

Прохождение игры **Skullmonkeys.**

Цена за 2 журнала (номер 40 и 41) — 35 руб.

### Комплект № 4. PlayStation

Прохождение игры **Spyro 2: Ripto's Rage.**

Цена за 2 журнала (номер 47 и 48) — 45 руб.

### Комплект № 5. 8 бит

Прохождение игры

**Dead Fox (Mortal Arms).**

Цена за 2 журнала (номер 33 и 34) — 35 руб.

### Комплект № 6. 8 бит

Прохождение игры **James Bond Jr.**

Цена за 2 журнала (номер 23 и 24) — 35 руб.

### Комплект № 7. Mega Drive

Прохождение игры **Light Crusader.**

Цена за 2 журнала (номер 27 и 28) — 35 руб.

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу 117454 Москва, а/я 21 или позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. В заказе **ОБЯЗАТЕЛЬНО** укажите **НОМЕР** и **НАЗВАНИЕ КОМПЛЕКТА**. Оплата при получении на почте. Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут в Вас взвесить еще 10% за пересод денег.





# НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТЕ

рубрику ведет Гактоподобный Ежик

<http://gameworld.narod.ru/>  
 Ну не мир, а так — мирок. Чуть-чуть новостей, календарь игр, календарь игровой музыки, маленькие аниме-галереи, аудиотворческий раздел с подборкой сайтов, внешними ссылками и на ROM'ы. На [www.etsux.com](http://www.etsux.com) этого добра в сотни раз больше.

<http://eccolagoon.nm.ru/>  
 Ecco Lagoon заслуживает упоминания как первая русская страничка, а основным посвященная Sega Dreamcast. Упоминания, Экзотика есть. Еще тут есть обои для рабочего стола в не самом лучшем разрешении 800x600 пикселей. Ах, да, еще тридцатидесять заставки на Flash'e. В порядке...

<http://thunder.prohosting.com/~gamerss/>  
 По сути «Gamerss» — это фирма страстной любительницы Дока Нюкома. Но значок радиационной опасности оного-то наложен поверх текста в доковском разделе, что делает сайт абсолютно нечитаемым, посету обратит внимание на остальные рубрики. А тут ну просто... геймерское творчество в запятом состоянии, каком-то «симбиозе», анекдоты ни о селу ни о городе... Непонятно, кому это все нужно. Прошу сходять на [www.anekdot.ru/](http://www.anekdot.ru/) или поглядеть на [ru.humor.filtered.com](http://ru.humor.filtered.com).

<http://zeida.nm.ru/>  
 Самая глупая, незатейливая Ек вручает титул «Самый популярный приставочный сайт России» и после ритуальной грамоты «Визитку свежее!» Спешите видеть! Непосложная концентрация ошибок! Неудачный язык, неслаженный человек! Сначала смешно, потом уже становится грустно и даже злорадно.

<http://shenmue.narod.ru/>  
 Waaaa, SEXY!!! Забудьте про предыдущую ссылку, Dark Fin! Запусти асех! О своем творении сам автор гордо пишет: «это страничка о играх во всех их проявлениях!». Да Филина никому в голову не приходило, что обычные приставочные новости можно подавать с чудовищной орфографией, почти без знаков препинания (и на незнакомых нам тремя восклицательными знаками в конце каждого предложения), перемешивая их программными терминами типа «Успешная деятельность, мигает сыскаем!», или частямими жеманушками вроде «Пускай игра в своем жанре!!! А в своем не слаще!!!». Об этом не надо рассказывать. Это можно только цитировать. «Не обременяйте телом вы можете парить в небесах, ползать по земле, водить снимать девушек (конечно там тоже есть) во всех ракурсах!!!» (о симуляторе фотографии Print! Image для PS2). А какой там раздел с тактикой «Мирового бога». Надо усвоить! гавридей дайте Филину собственную колонку в нашем журнале. Народ должен знать своих героев!!!

<http://www.dnk.itgo.com/>  
 Вообщем-то, создатели D&K Videogames (насколько я знаю — гиттеры, и если это не совпадение, именно они были призерами 7-го этапа конкурса «Великий Дракон») делают то же самое, что и все: публикуют новости, обзоры, статьи. Только делают это грамотно, культурно и открыто. За что им честь, хвала и гирокос с полка. У сайта есть все шансы со временем превратиться в то, чего русской сити так не хватает — серьезный приставочный ресурс.

Сами видите, какие новеллесе направившие выводы. Настоящих профессионалов-приставочников катастрофически не хватает. Иначе у нас дано было бы что-то вроде [www.videogames.com](http://www.videogames.com). Будем ждать. Ау-у, таланты!!! Спасайте положение!!!



Ответы на чайнворд «BD» (см. №48)

- |                |                  |                |                |                  |               |
|----------------|------------------|----------------|----------------|------------------|---------------|
| 1. KEN         | 9. ADDAMS        | 17. ASH-KEMMY  | 27. PINOCHIO   | 42. ALACORN      | 58. OVER      |
| 2. NOOE        | 10. SOCHIC       | 18. YOSHI      | 28. ORCHID     | 43. NAPOLION     | 59. RICARDO   |
| 3. BATT-STOADS | 11. COOPER       | 19. IMMORTAL   | 29. DEMOLITION | 44. NOVICE       | 60. OCEAN     |
| 4. SPIDERMAN   | 12. RAVEN        | 20. LOTUS      | 30. NML        | 45. EXPERT       | 61. MOA       |
| 5. NIGHT       | 13. NSA          | 21. SINDICATE  | 31. LEAGUE     | 46. TIME TO KILL | 62. ATTACK    |
| 6. BURTLES     | 14. ALERT        | 22. BATHNOM-IM | 32. LEPHAL     | 47. LIES         | 63. KO        |
| 7. SUPERMAN    | 15. TOMORROW     | 23. MCOMPO-ES  | 33. LITTLE     | 48. SABBREWOLF   | 64. DRAGON    |
| 8. NINJA       | 16. WRESTLEMANIA | 24. SOCCER     | 34. EYEDOL     | 49. FLINTSTONES  | 65. NINA      |
|                |                  | 25. RIFSTAR    | 35. LAWRENCE   | 50. STRAK        | 66. AIR DIVER |
|                |                  | 26. BOODOOP    | 36. BLOOD      | 51. BELLES       | 67. OJIE      |
|                |                  |                | 37. RIPTOR     | 52. REPTILE      | 68. HANTIA    |
|                |                  |                | 38. RAMBO      | 53. ERMAC        | 69. ATTACK    |
|                |                  |                | 39. OPERATOR   | 54. CALTEVANIA   | 70. KING      |
|                |                  |                | 40. MURKIN     | 55. AMI          | 71. OJIE      |
|                |                  |                | 41. MILLERINA  | 56. INSTINCT     | 72. ELEC-CANT |
|                |                  |                |                | 57. T.J.COMBO    |               |

## СПАСИБО

Редакция благодарит **Olga's из Находки** (Приморского края) за прекрасное сообщение «Phantasy Star II», которое, к сожалению, пришло, когда статья была уже сверстана.  
 Редакция старательно благодарит **Fanton'a из г. Лесосибирска Красноярского края** за помощь с двумя индусскими иви с вальками иид. Очень любопытные файлы, и в тоже время еще за что-то, законное в послыку (файлот нечет, за что).  
 Редакция особо благодарит **Андрея Кутурява (г. Нефтегогорск, Тюменская обл.)**, **Дмитрия Левашова (г. Красноя, Липецкая обл.)**, **Константина Вулкотова и Чечулинца (г. Москва)**, которые откликнулись на просьбу редактора №18, №19, и отправили послыски в Детский дом «Юная Поляна».

## Вниманию иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Самы вы хотите получить наше издание журнала куда-нибудь по почте. Нам нужно сделать **почтовый перевод** суммы, эквивалентной **3 (три) долларам США за каждый номер**, на наш адрес: **117454 Россия, Москва, а/я 21**. На банков перевод обязательно укажите номера журнала, которые вы хотите получить, если получаете и только один, и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода. Мы посылем в эквиваленте тел. 7-856-911-01-00 и сообщаем номер перевода и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем вам заказанные журналы.

# 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:

- |                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| Александр Агемкин  | Александр Макаров |
| Виктор Бинаров     | Иван Отлич        |
| Николай Виноградов | Алексей Пожарский |
| Роман Еремин       | Артем Сафарбеков  |
| Роман Брокин       | Кирилл Сидоров    |
| Александр Казанцев | Сергей Спирин     |
| Валерий Корнеев    | Владимир Суясов   |
| Александр Лалчев   | Алексей Яручук    |

**Компьютерная верстка «КАМОТО»**  
 Зав. компьютерным бюро **Алексей Филатов**

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ**  
 тел. (095) 209-93-47, 911-07-00

**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 принимает изменения читателями за то, что не имеет возможности поступать с ними в персональную переписку и реразновать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Доступ в Internet: [internet-prostidlar.online](http://internet-prostidlar.online) ([www.cityline.ru](http://www.cityline.ru))

**Великий Дракон®**  
 зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

**Адрес редакции:**  
 129085 Москва, Звездный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» **49**  
 Формат 60x90/8, печать офсетная, тираж 25000 экз., цена свободная подписанно 1.07.2000 г.

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Москва  
 Комитетом РФ по печати, Заказ № 5325  
 Изготовление фотографий — «Тоника Молодежи» Москва (095) 283-5623

© «Издательство АСТ»  
 ® «КАМОТО»



## Хит-парад героев игр

1. Sonic (все «Соники», MD) (-) (1)
2. Sub-Zero (все Mortal Kombat) (1) (10)
3. Squall (Final Fantasy VIII, PSX) (2) (3)
4. Lara Croft (Tomb Raider 3, PSX) (8) (2)
5. Jim (все «Earthworm Jim») (-) (1)
6. Lex Luger (Wrestlemania AG, MD) (-) (1)
7. Noob Saibot (все «Mortal Kombat») (-) (1)
8. Sephiroth (Final Fantasy VIII, PSX) (-) (1)
9. Bam Bam Bigelow (Wrestlemania AG, MD) (-) (1)
10. Tifa (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

## Музыкальный парад

1. Earthworm Jim 2 (MD) на Continue (6) (8)
2. Final Fantasy VII (PSX) последняя битва с Сефиросом (5) (5)
3. Sonic 3D (MD) ледяной этап (2) (5)
4. Road Rash 3 (MD) трасса Italy (7) (4)
5. PaRappa the Rapper (PSX) вся игра (-) (1)
6. ToeJam & Earl Panic on Funkotron (MD) заставка (-) (1)
7. FIFA'99 (PSX) заставка (-) (1)
8. Final Fantasy VIII (PSX) начальная (-) (1)
9. Shining Force 2 (MD) вся игра (-) (1)
10. Road Rash 3D (PSX) вся игра (-) (1)



рис. М.О.В.  
дир. Давыдова  
Московской обл.

## 8-битные приставки

1. Duck Tales 2 (-) (1)
2. Jurassic Park (8) (2)
3. Goal 3 (-) (1)
4. The Fantastic  
Adventures of Dizzy (-) (1)
5. Bucky O'Hare (4) (2)
6. Three Eyes Story (10) (2)
7. Little Ninja Bros (-) (1)
8. Super Mario Bros 3 (-) (1)
9. Bird Fighter (-) (1)
10. Wrestlemania AG (-) (1)

## 8-битная приставка Game Boy

1. The Legend of Zelda (3) (3)
2. Dragon Heart (2) (5)
3. Super Mario Land 3 (-) (1)
4. Killer Instinct (1) (2)
5. Donkey Kong Land 2 (-) (1)
6. Battleship (-) (1)
7. Donkey Kong Land (9) (2)
8. Obelix (4) (3)
9. Moto Cross (-) (1)
10. Turok 2 (-) (1)

## 16-битная приставка SUPER NINTENDO

1. Donkey Kong Country 2 (1) (22)
2. Killer Instinct (5) (25)
3. Super Mario Kart (-) (1)
4. Doom (2) (16)
5. Super Mario World (4) (2)
6. Donkey Kong Country (6) (7)
7. Donkey Kong Country 3 (8) (3)
8. Yoshi's Island (-) (1)
9. Super Metroid (-) (1)
10. Beavis and Butt-head (-) (1)

## 16-битные приставки

типа MegaDrive-2

1. Dune 2 (1) (13)
2. Skitchin' (-) (1)
3. Wrestlemania AG (-) (1)
4. Road Rash 3 (-) (1)
5. Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (11)
6. Shining Force 2 (-) (1)
7. Zero Tolerance (-) (1)
8. Rings of Power (-) (1)
9. Beyond Oasis (5) (4)
10. Land Stalker (6) (2)

## 32-битная приставка

Sony PlayStation

1. Final Fantasy VIII (2) (4)
2. Final Fantasy VII (1) (15)
3. Gran Turismo 2 (-) (1)
4. Twisted Metal 3 (-) (1)
5. Metal Gear Solid (3) (6)
6. Street Sk8er (-) (1)
7. Vandal-Hearts (-) (1)
8. Resident Evil 2 (-) (1)
9. Mortal Kombat 4 (5) (3)
10. Final Fantasy Tactics (-) (1)

# Великий Дракон – почтой!

Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу:  
117454, Москва, а/я 21



**БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!**  
Цена, включая стоимость пересылки,  
**25 руб. за номер** (за №45, 46, 47 и 48 – 30 руб)  
Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера **с 21 по 48**  
(кроме 22, 25, 26, 30, 31, 35, 37, 39 и 44),  
и сборники "Крутой Геймер" №№ 6, 7.

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

**ТЕЛЕФОН Ы РЕДАКЦИИ:**  
**209-93-47 и 911-07-00**  
по ним вы можете сделать ваш заказ



**Великий Дракон**  
**30** ИМЕН, КОТОРЫЕ ПОТРАСЯТ ИГРОВУЮ МИР...



## ПОДАРОК от Великого Дракона!

В каждый 50-й экземпляр журнала, отправленный по почте, Великий Дракон самлично вкладывает диск с игрой для Sony PlayStation  
Цена за номер при этом не увеличивается!

