

ベリキードラコン

PS2 DC PSONE MEGADRIVE GB 8-BIT

59

СТАРЕЙШИЙ
В РОССИИ ЖУРНАЛ
ПО ВИДЕОИГРАМ
www.gdragon.ru

ВЕЛИКИЙ DRAGON

R
E
Z



АКСЕССУАРЫ
PS2

RESIDENT EVIL

ХРОНОЛОГИЯ

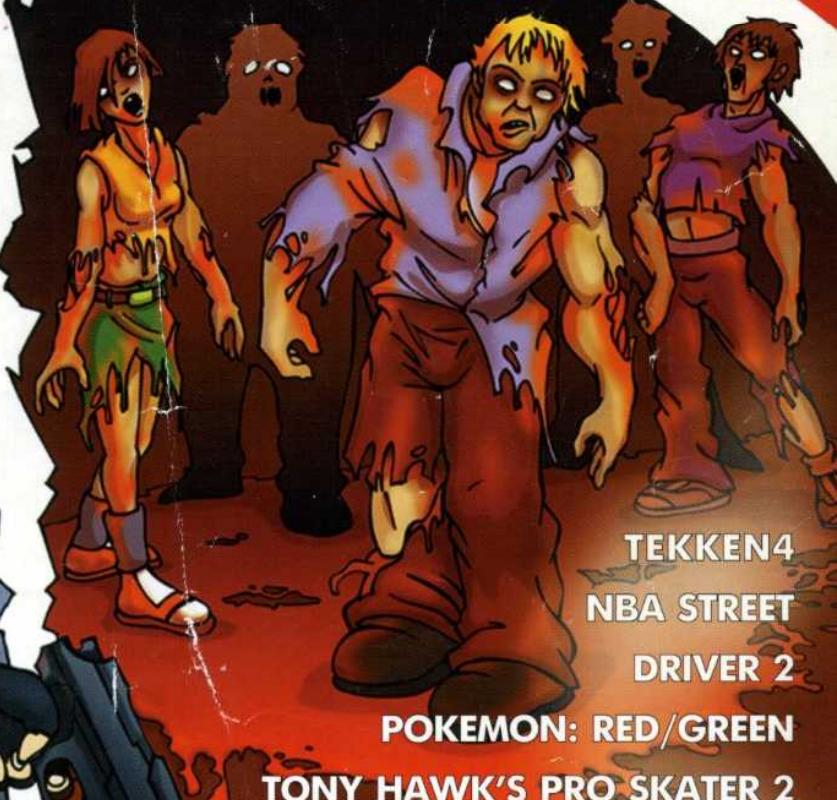
НЕОКОНЧЕННЫЙ КОШМАР

7715601258002

MK DEADLY ALLIANCE



HARRY POTTER
TO KENJA NO ISHI



TEKKEN 4

NBA STREET

DRIVER 2

POKEMON: RED/GREEN

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

MAXIMO

SAGA FRONTIER 2

ZERO TOLERANCE 2

KONOHANA: TRUE REPORT

ACE COMBAT: DISTANT THUNDER

ХАЛК ХОГАН
БИОГРАФИЯ ГЕРОЯ ИГР

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!



ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ ИНТЕРНЕТ

ТАРИФЫ	АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА \$	ПРЕДОПЛАЧЕННЫЙ ОБЪЕМ ТРАФИКА Мб	ЦЕНА 1 Мб ТРАФИКА СВЕРХ ПРЕДОПЛАЧЕННОГО \$
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ	60	0	0,16
ЭКОНОМНЫЙ	99	300	0,12
БАЗОВЫЙ	150	800	0,10
АКТИВНЫЙ	270	2000	0,06
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ	400	4400	0,04
ПРОВАЙДЕРСКИЙ	600	10000	0,04

Лицензии Минсвязи РФ: №17740; №17249; №8462; №12235.

Цены указаны в долларах США без учета НДС и НП. Оплата производится по курсу ЦБ РФ на день платежа.



www.tochka.ru

753 8282

Текст и фото:
Мария «Теню» Сотникова (utena@otaku.ru)



«Юность» аниме в России

Что нужно, чтобы провести фестиваль? «Продвинутый» провинциальный город, понимающий директор кинотеатра, дорогущий современный видеопроектор, несколько «настоящих буйных» из разных сфер деятельности (под общим названием «клуб R.An.Ma.», да еще семь Драконов Неба... то есть семь весенних дней параллельной ре-

востили об искусстве. В этом уже не присматривались — приходили смотреть. И не только приехавшие со всей России истинные отаку, не только гости из Украины и одна живая японка (нуда, нуда — почти международное мероприятие). Тот самый желанный конечный



было! Русские музыканты пели вперемешку свои и японские песни, а воронежская косплей-вечерина пусть и не стала первой в своем роде, но то, что она стала лучшей — безусловно! Все это уже гораздо больше, чем коллективные просмотры. Это настоящий бибол для настоящих ковбоев, для которых целый день аниме-поп-стоп на большом экране — не помеха для вечернего отыгрывания любимого героя перед толпой ошалевших зрителей, а потом — затяжной фотосессии на воронежских набережных и рекламной акции на центральных улицах.

Апокалипсис...



альности под названием «Третий Всероссийский Фестиваль японской анимации в Воронеже, 26 апреля — 2 мая».

Два года назад многочисленным зрителям неожиданно удалось сделать открытие, что японская анимация — не просто мультики для детей или рисованное порно; в прошлом году присматривались, определялись, заго-



зритель стоял в очередях за билетами, смеялся «в правильных местах», спрашивал, что такое FLCL, а если и уходил с сеансов, то тихо и скромно — мол, сегодня не мое, но завтра приду. Mata ashita!

Тем временем охотники за зрительскими головами, направляемые координатором местного филиала клуба профессиональным сумасшедшим Артемом Толстобровым, раздавали програмки настоящим, будущим и даже уже расстроенным отсутствием билетов зрителям. С обложки улыбалась рыжеволосая Хару-тян, талисман фестиваля (творение арт-группы LAMP), а внутри черным по белому было написано: «28 апреля, костюмированное шоу, концерт группы «Suki da!» И это тоже

Впрочем, для кинотеатра «Юность» он так и не наступил. Хотя на вечерних сеансах даже счастливым обладателям фестивальных карт пришлось на ходу учиться правильно по-японски сидеть на полу из-за недостатка пространства, музей-кино «Юность», самый странный кинотеатр Воронежа, не подвел своего смитого из энтузиазма директора Гудошникову-сан и вместили-таки всех желающих.

И это восхитительное безумие по 12 часов в день, похоже, станет привычкой: именно потому, что к чуду надо либо привыкать, либо окончательно сходить с ума. Все, кто сделал (и те, кто организовал, и те, кто провел, и те, кто пришел и оценил) этот фестиваль, подобно Сидзуку Цукисиме из «Шепота сердца», просто балансировали на грани сказки и реальности. Конечно, после окончания фестиваля все мы куда-то свалились. Но кто может однозначно сказать — куда?..

В следующем номере
Дракона вас ждет подробный отчет о фестивале от очевидца знаменательных событий, ведущего рубрики «Мир Anime» А.Купера.



СОДЕРЖАНИЕ

№59

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

FUN CLUB

- 34 Resident Evil
100 минут в объятиях вируса или засада в кинематографе.
- 49 Русские версии. Возвращение к теме
- 49 Приколы геймеров
- 49, 75 Вопрос-ответ
- 52 Забор
- 53 Биография героя игр Халк Хоган. Он создал это.
- 98 Наш выбор в Интернете
- 99 Хит-парады
- 6, 48 Новости, новинки

PlayStation 2

- 8 PlayStation 2: аксессуары
Родясь — не видел, умру — не увижу?
- 10 NBA Street
«No Rules. No Limits. Sports Anarchy!»
- 12 Ace Combat: Distant Thunder
Что может быть красивее воздушного танца мощных машин на сверхзвуковых скоростях?
- 14 Maximo
Maximo не является прямым продолжением Ghouls & Ghosts, но некое духовное родство явно прослеживается.
- 16 Tekken 4
Бойкий старикан Хейхати Ми-сима с пользой провел два года, прошедшие после окончания третьего турнира...

Dreamcast

- 19 Soldier of Fortune
«Еще вы с омерзением сможете наблюдать, как гадкий террорист цинично добывает выстрелом в голову раненого бойца SWAT».

- 22 Giga Wing 2 & Gun Bird 2
Несмотря на то, что обе эти штучки произвела одна и та же Сарсом, они значительно отличаются друг от друга и являются собой различные стороны жанра классических леталок.
- 24 Red Dog
Кто с мечом к нам придет, тот этим самым мечом по кумполу и получит. Удобно и справедливо!
- 26 Rez
Отправляем родственников в кино, включаем самую мощную акустику, какую только можно найти, устремляем все внимание на экран...

Sony PlayStation

- 36 KonoHana: True Report
Многие ученики говорят, что перед смертью убитые тинейджеры видели смерть с косой.
- 38 Driver 2. Back on the Streets
Причудливо изогнутые улочки, многоэтажные дорожные развязки, тунNELи и эстакады, и повсюду десятки разнообразнейших транспортных средств. И конечно, нескончаемая борьба с преступностью.
- 44 Peter Pan in Return to Never Land
Чтобы никто больше не узнал о сокровищах, Крюк изрубил заветную карту на четыре части и выбросил их за борт.

- 46 SaGa Frontier 2
Вы можете сыграть не только за потомков героя, но еще и за его друзей, сюжетная линия которых развивается параллельно вашей.

16 бит. MegaDrive

- 56 WWF Royal Rumble
Royal Rumble — это такое реслинг-шоу, где 30 дядек пытаются выкинуть друг друга с ринга.
- 57 Zero Tolerance 2
Заменили пришельцев, добавили другие стены и «обои», а вот героев оставили прежних.
- 58 Magical Troll (Taluluto) Adventure
Вы пройдете через лес, горы, замки, городские крыши и все прочее, кубарем прокатитесь по разноцветному миру и снова вернетесь на свой любимый диван.

Game Boy Advance

- 62 Tony Hawk's Pro Skater 2
К сожалению, в отличие от версии для DC, здесь нельзя создавать собственные треки или играть вдвоем.
- 64 Harry Potter to Kenja no Ishi (Harry Potter and the Philosopher's Stone)
В отличие от своих PSX- и PC-собратьев в этой интерпретации истории о маленьком мальчике Гарри есть волшебная атмосфера одноименной книги.

GAME BOY

- 67 Pokemon: Red/Green
Школа жизни укротителей монстров, урок третий.
- 70 Batman: Return of the Joker
«Зачем же мне на здорового дядьку лезть? Вдруг еще сдача дать догадается».

8 БИТ

- 76 Super Mario Bros. 16
Не буду скрывать, взрывать и лукавить: да, «Super Mario Bros. 16» — это не настоящее имя, но именно в таком виде игрушка и блуждает по просторам России. Это — хак.
- 78 Resident Evil. Хронология неоконченного кошмара
- 72 Итальянский сантехник японского происхождения: позавчера, вчера, всегда (часть 2)
- 80 Страна Комбатия: Mortal Kombat Deadly Alliance. Выпуск 2
- 85 Комикс «The Simpsons. Смертельный аппетит»
- 92 Нет проблем
- 97 Лавка Дракона

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

ВНИМАНИЕ!

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

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

Операционная система: Windows '95 или выше.

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

Имеются в продаже электронные копии номеров 22, 25, 26, 28, 30-41, 44, 45 и 46.

Каждый номер журнала располагается на отдельном фирменном компакт-диске. Поэтому при заказе обязательно укажите номер (22, 25, 26, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 44, 45 или 46) и ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЖИТЕ, ЧТО ВЫ ЗАКАЗЫВАЕТЕ ИМЕННО ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ (чтобы не было ошибки).

Заказ на приобретение номера журнала на CD можно сделать одним из четырех способов:

1. Оформить заказ на нашем сайте www.gdragon.ru, выбрав раздел «Заказ журнала» (и ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЗАВ, что Вы заказываете именно ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ).

2. Прислать заказ по почте (лучше на открытке) по адресу: 117454 Москва а/я 21, ООО КАМОТО.

3. Позвонить по телефону (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00.

4. Заказать по e-mail w-p@yandex.ru.

После получения заказа мы вышлем Вам компакт-диск с заказанным номером журнала.

Оплата при получении компакт-диска на почте. Стоимость электронной копии одного номера журнала «Великий Дракон» — 90 руб. (уже включает стоимость пересылки). Просим учесть, что на почте могут с вас взять еще до 10% (т.е. до 9 рублей) за перевод денег.

НОВОСТИ

короткой строкой

• Журнал Famitsu сумел-таки вытясти из Sony информацию о Gran Turismo 4 для PS2. Работа над свежим сиквелом начнется сразу же после локализации Gran Turismo Concept. Ориентировочная дата релиза — конец 2003-го года.



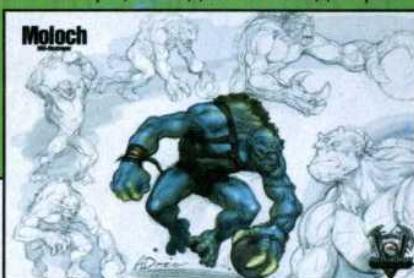
• Проект Resident Evil 0, перенесенный с Nintendo 64 на GameCube, предстал перед нами в новом облике. Представленные здесь картинки различно отличаются от тех, что мы видели раньше. Нулевой «Резиз» прольет свет на обстоятельства гибели самого первого отряда S.T.A.R.S., проникшего в знаменитую усадьбу близ Raccoon City. Наиболее интригующим элементом геймплея является возможность самостоятельно переключаться между главными героями: членом этого самого отряда Ребеккой Чамберс (Rebecca Chambers) и бывшим офицером флота Билли Коэном (Billy Cohen).



• После объявления о примирении Square и Nintendo мир наводнили слухи о переносе серии Final Fantasy на GameCube. Продюсер Ясуми Матсuno (Yasumi Matsuno) поспешил расставить точки на «и», заявив, что ролевая серия останется эксклюзивной для приставки от Sony. Сотрудничество с Nintendo пока ограничивается лишь переводом FF Tactics в формат Game Boy Advance. FF XII, кстати говоря, находится в стадии разработки еще с осени прошлого года. В продажу она поступит в следующем году.



Moloch



• Midway открыла нам двух новых персонажей Mortal Kombat: Deadly Alliance: первый — неопрятного вида вампира Малвадо (Malvado), второй — мускулистый гоблин Молох (Moloch).

Mac Fank,
ведущий отдела новостей
сайта www.gdragon.ru

ПЕРЕДОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА СЛУЖБЕ У MICROSOFT

Билл Гейтс, в полной мере осознавая ущербность «родного» контроллера Xbox, ищет наиболее продвинутые пути для решения проблемы. Недавний договор с Fonix позволит геймерам частично освободить руки, ведь речь идет о системе распознавания речи. Программа Automatic Speech Recognition находится в распоряжении производителей софта со второй половины года. Таким образом, в самое ближайшее время владельцы Xbox смогут играть и вышивать крестиком одновременно. Специально для тех, кому лень шевелить и пальцами, и языком, IBVA Technologies взяла технологию считывания мозговых волн. В недрах компании уже имеются действующие прототипы этого шаманского изобретения. Работает оно пока следующим образом: к примеру, если вы, управляя автомобилем, отвлеклись, компьютер заметит это и остановит машину. Применив свой дар прорицателя, скажу, что в будущем появится искусственный интеллект, который позволит исключить пользователя как побочное звено. Игра будет играть в себя сама, а нам останется только наблюдать. (^_^)

ПЯТНАДЦАТЬ МИНУТ СЛАВЫ

21-го марта Международная Ассоциация Разработчиков Игры (сокращенно IGDA) презентовала именитому сотруднику Sega Юзи Нака (Yuji Naka) награду за его несомненные заслуги. Вклад этого человека в индустрию электронных развлечений трудно переоценить. Чего стоит один только сериал Sonic the Hedgehog! Но помимо этого, Нака является создателем Nights (Saturn), Samba de Amigo (Dreamcast) и Phantasy Star Online (Dreamcast). До прихода в Sonic Team он, кроме всего прочего, работал над оригинальной Phantasy Star. «Я польщен тем, что IGDA не обошла вниманием достижения моей жизни, — говорит Юзи Нака. — Игры — это моя страсть, и в будущем я намерен продолжать создавать игровые продукты для разных платформ».

ВСЯ ПРАВДА О XBOX

В последнее время приставка от Microsoft постоянно находится в центре внимания. Отчасти это заслуга колоссальной рекламной кампании, но есть и другая причина. Вот уже несколько месяцев вся индустрия пристально наблюдает за поведением консоли, чье положение на рынке не отличается стабильностью. Начнем с того, что 13-го и 14-го марта Xbox был запущен в Европе и Австралии соответственно. Празднование этого события проходило с присущей Microsoft помпой. В Сиднее, например, было устроено ночное шоу со световыми эффектами. Нечто похожее имело место в Англии и Швейцарии. В Германии же был отмечен небольшой эксцесс: крупная торговая сеть Media Market взялась распространять Xbox'ы по заниженной цене в 352 доллара вместо 423-х. Сделано это было с единственной целью: заманить побольше покупателей и получить доход от продажи игр и аксессуаров. Мелкие магазины, не имея средств применить подобный трюк, лишились прибыли и подали на монополиста жалобу. Однако Microsoft, не заметив нарушений, оставила все как есть.

В целом консоль стартовала под всеобщие аплодисменты, и в свете этого еще сложнее объяснить мизерный спрос на Xbox в мире. В первом квартале года в США разошлось всего 300 тысяч игровых систем, а в Японии и того меньше — 180 тысяч. К череде неудач добавилось снижение темпов производства приставки. Все эти события пагубно отразились на курсе акций NVIDIA, разработавшей графический чипсет консоли.

В тот момент, когда популярность Xbox начала уступать первой PlayStation, Майкрософт опомнилась и резко обвалила цену. Отныне в Австралии за приставку запрашивают 215 условных единиц, а в Европе — 266. С учетом того, что себестоимость «черного ящика» значительно выше, Microsoft будет терять немалые деньги с каждого проданного экземпляра. Ставка сделана на то, что убытки покроет продажа софта. Далее прогнозировать что-либо практически невозможно, но, похоже, многие независимые разработчики успели утратить доверие к Microsoft.

Перед самой сдачей материала в номер поступило известие о том, что Nintendo сделала ответный ход, снизив европейскую цену GameCube до 175-и долларов. Таким образом, Xbox оказался в незавидном положении, ведь Sony тоже вот-вот готова пересмотреть стоимость PS2.

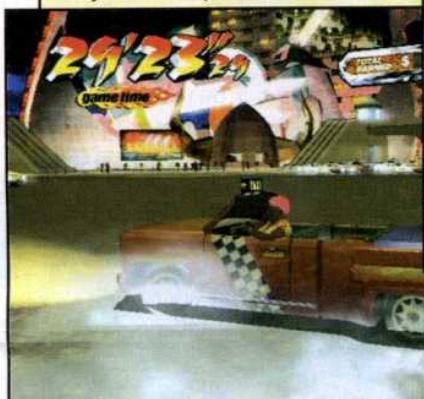
БЭТМЕН ВЕЧЕН

Новую игру о подвигах Темного Рыцаря собралась сварганить для нас компания Kemco. Проект Batman: Dark Tomorrow внушает надежду не только благодаря красивым скринам. Сценарий к нему писал Кенdzi Терада (Kenji Terada), работавший над первыми двумя частями Final Fantasy. Не нужно быть супергероем, чтобы заметить связь между закрытием психбольницы Аркхэм и похищением начальника полиции Джеймса Гордана. Бэтмен как самый крайний, естественно, должен распутывать преступный заговор, насолить врагам (среди них мистер Фриз, Ядовитый Плющ и Джокер) и спасти невинных. Игра выходит на GameCube, PlayStation 2 и Xbox в конце года.

**TOKYO GAME SHOW 2002**

Заранее опубликовав подробности проведения выставки, ее организаторы — Ассоциация Потребителей Развлекательных Программ (сокращенно CESA) — надеются привлечь больше участников. Не секрет, что интерес к экспозиции в последнее время упал, что и послужило причиной отмены весеннего TGS. Спасти положение могут только кардинальные меры, которые и были предприняты. Нынешнее Токийское Шоу пройдет с 20-го по 22-ое сентября в выставочном центре Makuhari Messe. Кроме демонстрации игр, железа и прочих новинок, CESA проведет там ежегодную церемонию награждения профессиональных разработчиков и любителей. Кроме этого, на выставке найдется уголок для обучающих программ, компьютерной графики, музыки и кто знает, чего еще. Проявив трогательную заботу о журналистах, CESA постановила, что в первый день будутпускать исключительно прессу. Вот если бы они еще билетик до Японии оплатили...

Sega анонсировала для Xbox третью часть аркадного авто-безумия Crazy Taxi.

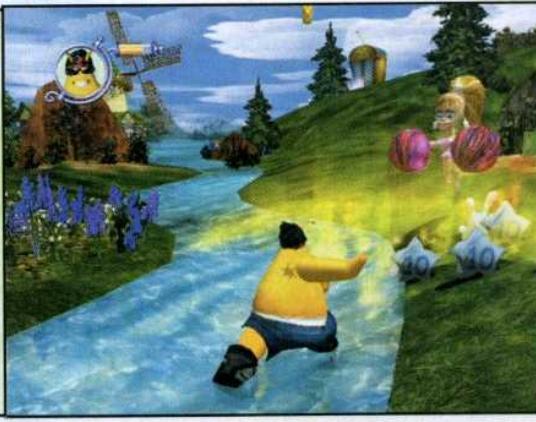


СТ3: High Roller выходит в Японии летом.

На этот раз прирожденные экстремалы смогут погонять по двум городам, один из которых — Лас-Вегас.



Отвязная пара космических тинэйджеров возвращается в третьей части игры ToeJam & Earl, которая появится на Xbox осенью. По слуху переходя в 3D к компании присоединился новый персонаж — девица Латиша (Latisha). Все вместе они будут ловить мерзких землян и разыскивать похищенные священные Музикальные Альбомы.



PlayStation 2: аксессуары

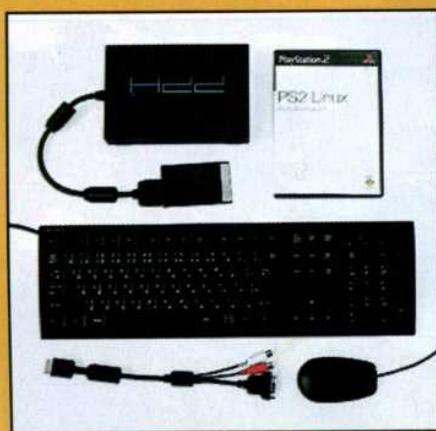
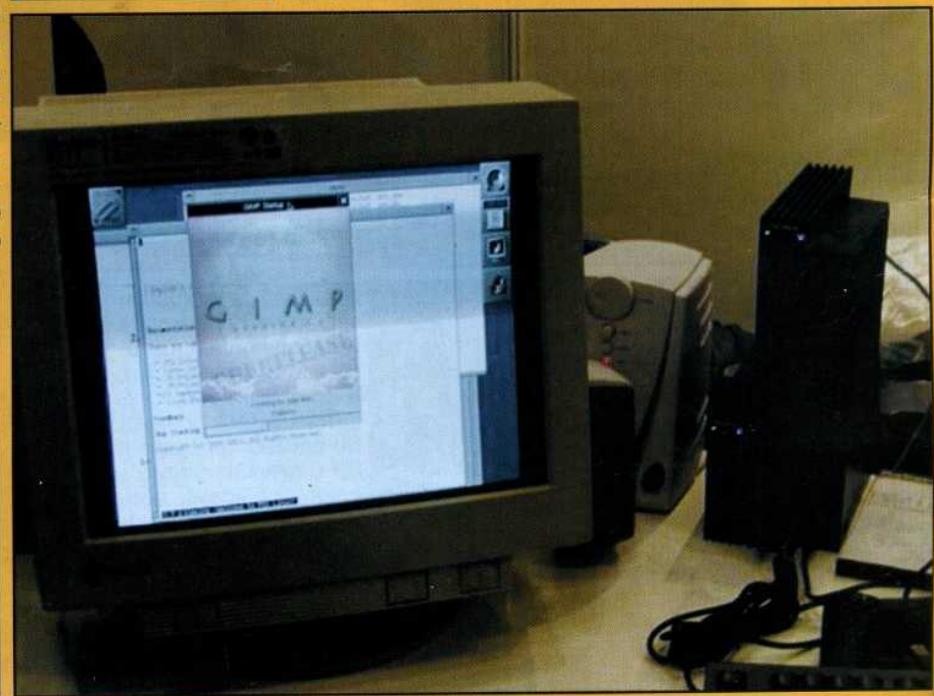
**Родясь, не видел,
умру – не увижу?**

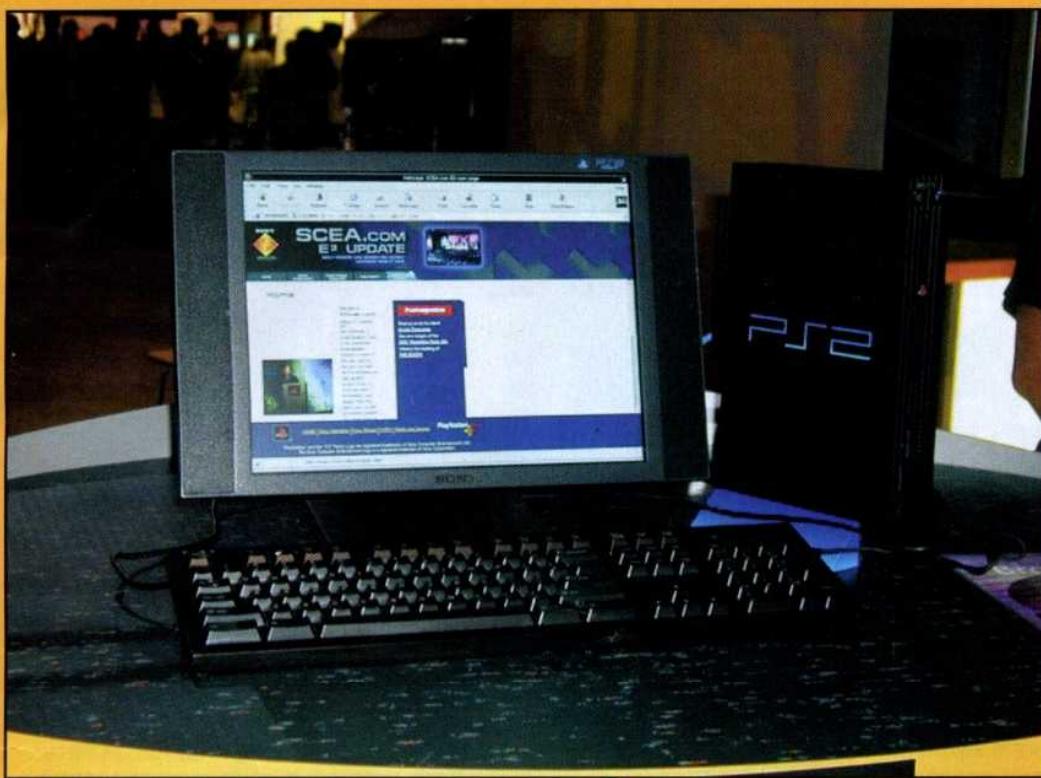
Приветствую вас, друзья мои! Наверняка перед многими из вас сейчас встал вопрос покупки одной из приставок нового поколения. А глазенки-то так и разбегаются, а приставки-то одна краше другой, а Билл Гейтс-то все э-э-э... но это не надо. В общем, население, имеющее компьютеры, сейчас в раздумье, что делать? Апгрейдить комп супернавороченным процессором и новейшей видеокартой или же все-таки не мучиться и купить новую приставку. Правда, насчет проца и видеокарты за 300\$ это я, пожалуй, загнул, ну да ладно. Вообще-то каждый вправе решить этот вопрос самостоятельно, мое дело подкинуть пищу для размышлений. Учитывая всю сложность задачи, пищей этой должно стать что-то очень серьезное. Поэтому разговор сегодня пойдет о всяких примочеках к PlayStation 2, которые не так уж и нужны сами по себе, однако с ними приставка становится еще круче. Как говорится, пройдемся-ка по списку.

Как вы думаете, о чем сейчас мечтает почти каждый европейский владелец «второй Соньки»? Не знаете? Хорошо, даю подсказку: это связано с пингвинами. Догадались? Ну правильно — **Linux Kit**. Вы спросите, а почему об этом мечтают только в Европе? А я отвечу. Потому что в Японии и Америке все желающие уже затарились этим продуктом, а в Европе он пока только-только появился. Несмотря на то, что мечтающих об этой штуковине много, никто толком не может объяснить, зачем она им нужна. Здесь действует принцип, гласящий, что, если все говорят, что штука отпадная, то действительно

так оно и есть. Вообще-то Линукс — на самом деле полезная вещь, превращающая «Соньку» в настоящий компьютер, ведь в комплект входит жесткий диск на 20 Gb, USB-клавиатура, не менее USB'шная мышка, несколько околодистрибутивных DVD дисков и, по-моему, модем на 56 Kbit или сетевая плата. Иными словами, появляются огромные возможности для онлайновых игр, а программисты обретают шанс разрабатывать собственные программы для любимой приставки. Если повезет, то через некоторое время мы увидим консоль, проигрывающую mp3, VideoCD и даже DivX-диски безо всяких дополнительных модулей. Красота, да и только! Никакой тебе возни с организацией выхода сигнала на телевизор. В общем, штуковина зашибенная. О ценовой политике известно то, что стоит будет полный набор порядка 200 долларов США.

Но не Линуксом единственным жив приставочник. На втором месте по интересности стоит такая замечательная вещь, как телестерео очки, называющиеся на языке оригинала **Eye-Trek Video Glasses**. Выгода от их использования заключается в том, что вам теперь не придется занимать телевизор в гостиной и выслушивать оскорбительные вопли родителей, которым приспичило узнать последние новости или погрузиться в очередную «Санту Барбару». Это приспособление подключается к приставке автономно, в результате то, что творится в игре или в том же





DVD фильме, воспринимаете только вы и более никто. Эффект этой затеи, по словам официальных лиц, сопоставим с изображением хорошего телевизора, а наушники вполне заменят колонки, лихо справляясь со стереозвуком. Но все ли так шоколадно, как сулят заинтересованные лица? Некоторые обладатели этой примочки утверждают, что ничем сверхъестественным она не страдает. Ни-какого хваленого стереоэффекта нет и в помине. Каждая половина очков показывает одинаковую картинку. Со звуком история та же: в очки вмонтированы обычные наушники, как в любом аудио-плеере. В общем, данные разнятся, а убедиться на собственном горбу нет возможности.

Пока доподлинно известно только одно: цена всей этой музыки в Великобритании — 300 евро.

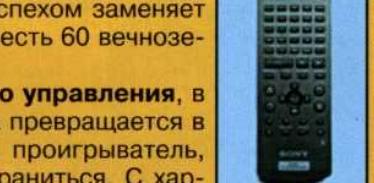
Ладно, вы пока подсчитывайте наличность, а мы продолжаем.

На третьем месте у нас находится штучка под названием **Game**

Studio. Думаю, на ней не стоит останавливаться слишком долго, ведь не-большое описание ее было в 55-ом номере.

Напомню лишь, что это приспособление вставляется в слот карты памяти и с успехом заменяет Game Boy Color. Стоит эта прелесть 60 вечнозеленых бумажек.

А вот о **пульте дистанционного управления**, в сочетании с которым приставка превращается в настоящий, полноценный DVD проигрыватель, хотелось бы немножко распространиться. С хардверной точки зрения здесь все не просто... а очень просто. В знакомый до боли слот карты памяти вставляется специальное устройство — приемник, который как раз и будет получать сигналы с пульта дистанционного управления. При первом знакомстве с ним кажется, что все это как-то неумело продумано, но это только начальное впечатление. Через каких-нибудь пару дней осознаешь, что в Sony работают совсем не идио-



ты, и пульт сочинен очень даже неплохо. Как же все-таки приятно сесть перед телевизором после тяжелого рабочего дня, обложитьсь пультами и посмотреть в триста пятидесятый раз «Матрицу» или свежеприобретенную анимешку. Да, красота нашей жизни в начале третьего тысячелетия просто не знает границ! Ну и, наконец, полагаю, стоит упомянуть устройство, создатели которого ныне загребают огромные бабки. Причем, они, видимо, и не рассчитывали на такой успех. Я говорю об **Action Replay 2** (так она называется у европейцев, американцы же величают ее **Game Shark 2**). Эту фигульку начали выпускать с одной лишь целью: дать геймерам возможность взламывать пароли. Однако находчивые пираты, денно и нощно молясь на портрет великого и ужасного Хо Сунг Пака, придумали, как использовать сей приборчик для проигрывания своих дисков. Изобретение стало поистине сенсационным.

Продажи AR2 взлетели до небес, где и висят до сих пор. Всем хорошо известно, что даже Sony не протестовала против этого изобретения. Да и, правда, чего протестовать-то, ведь напрямую пиратские диски никто и не запускает... В комплект AR2 входит, собственно говоря, сам диск и специальная штучка, которая вставляется в

слот карты памяти. Причем, без этого самого ключа AR работать не будет. Видите, даже тут видна забота о том, чтобы поставить подножку пиратам. Вот такие пироги.

Разработчикам не потребовалось много времени для того, чтобы почутять, где зарыты денежки. Но мы-то знаем, что основной показатель, своеобразный компас, без промаха указывающий в сторону расположения больших, очень больших и просто громадных денег, это всемирно известный фортюнник Вильям Генри Гейтс III. И если уж он начал рваться на рынок видеоприставок, значит это действительно золотая жила. Это вселяет надежду на то, что задор разработчиков не иссякнет и в будущем мы с вами увидим еще множество замечательных примочек, призванных значительно улучшить нашу с вами геймерскую жизнь.

Александр Мотин



«No Rules. No Limits. Sports Anarchy!» Этими словами начинается игра в баскетбол от «EA Sports Big». Такой, видать, ныне девиз у этой «анархичной» компании.

Помнится, самые первые баскетбольные игры появились на Atari. Потом в течение десятилетия сей спортивный жанр осчастливил собой многие платформы и даже спровоцировал некий бум. Баскетбольные звезды зажглись на небосклоне не только спортивных симуляторов, но и аркад с файтингами. Правда, такие нововведения оказались нежизнеспособными и вскоре приказали долго жить.

Штамповка баскетбольных симуляторов продолжалась, и постепенно они стали приедаться новым поколениям геймеров, которым захотелось чего-то свеженького. «Но что еще можно найти в столь узком жанре?», — спросите вы. Ну прежде всего, мощный потенциал таит в себе модернизация!

Именно этим путем пошли люди из «EA Sports Big», произведя на свет игру «NBA Street», название которой явно указывает на то, что это не простой баскетбол, а «уличный».

Как всякая нормальная игра, NBA Street тоже начинается с заставки. Только вы не думайте, что, если нечто родилось для PS2, то ролик обязательно будет первоклассным. Ничего подобного! Среднего уровня киношка с бегающими и прыгающими по экрану африканцами, которые веселятся и тусуются в компании с мячиком. Качество

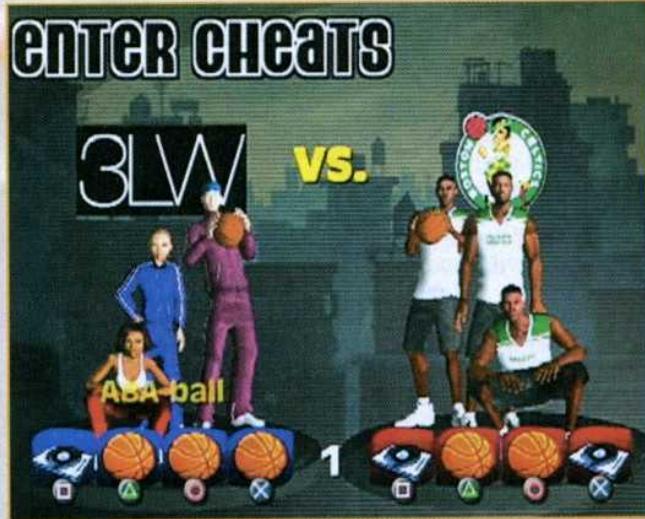
NBA Street



этого видеоклипа явно недостойно PS2. К счастью, сама игра куда более совершенна. Баскетбольные площадки выглядят вполне реалистично, кое-где даже мусор валяется, что не редкость для Штатов.

Отдельного разговора заслуживает задний план. Вот здесь «EA Sports Big» потрудилась на совесть! Аплодисменты, господа! В перспективе можно обнаружить небоскребы, метро, трущобы, движущиеся машины и самолеты. Города, на просторах которых вам предстоит проводить матчи вашей уличной команды, поражают масштабностью и детализацией. Погодные эффекты соответствуют реалиям конкретных мегаполисов: в Бостоне периодически идет снег, а в Филадельфии, как и следовало ожидать, дождик. Баскетболисты выглядят очень убедительно! Все игроки (а их здесь около 250) полностью трехмерны, каждый одет по-своему и обладает индивидуальным... голосом. Особенно хороши реплики спортсменов, вроде Майкла Джордана, время от времени восклицающего: «Ты молодец, парень!», «Ты дошел до финального матча!», «Э-э-э, не сейчас!» и т.д. Но первое место я бы отдал даже не спортсменам, а диктору Джо, который ни на се-





кунду не замолкает и комментирует ход игры, то и дело выкрикивая всяческие словечки на грани цензуры. Поистине «EA Sports Big» максимально приблизила NBA Street к реальности!

Правда, игровой процесс, по-моему, не больно-то увлекательен: выбрали команду из трех человек и вперед в бой до полной победы! Мне это как-то не интересно, хотя возможно среди читателей найдутся те, кто не разделит мою точку зрения.

Набрать команду можно из всего состава NBA, причем игроки представлены обоих полов, и девушки играют ничуть не хуже мужчин. Так что борцы за эмансипацию останутся довольны. По мере прохождения игры появятся скрытые персонажи, которых впоследствии тоже можно будет включить в свою команду.

Один матч длится до 21 очка, в случае ничьей — до 25. Очень неплохая штука — супер-броски: бегая по площадке с мячиком, одновременно бейте и толкайте своих врагов, а когда ваша линейка суперов станет красной, нажмите «L1+R1+O» и ваш персонаж сделает классный бросок в кольцо противника! Несомненное украшение игры — «чиста рэперские разборки» по ходу дела! Представляете, бежит к вашей «корзине» этакий лысый дядя, а вы его в спину ка-а-ак жахнете, а он ка-а-ак грохнется! Еще и ругается на чем свет стоит! Девицы, правда, тоже руки распускают почем зря, правда, повалить двухметрового громилу им слабо.



Музыка — сплошной хип-хоп и рэп. Очень быстро приедается, несмотря на присутствие 15 мелодий. А вот звуковые эффекты хороши: гул машин, вопли болельщиков и тому подобное.

А вот чего нам не нужно, так это длительных загрузок. Для такой мощной машины, как PS2, их позорно много, а всему виной обычный CD, на котором обитает игра.

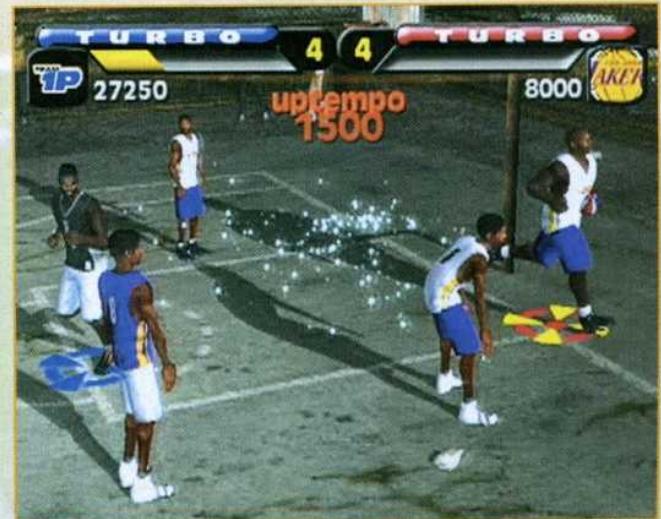
Но куда хуже пропажа героев, застревание их в земле или мигание. Это уж дальше некуда! За такие огни надо бы «EA Sports Big» по судам затаскать, причем, по нашим, по российским! Они, видите ли, были счастливы, что «SSX» стал хитом! Значит, в NBA Street можно уже и не напрягаться?! Мол, если первый продукт привелся по вкусу, значит, и второй «съедят» как-нибудь. Абидно, да?

Ну и что у нас вытанцовывается в итоге?

Очень реалистичная, но одновременно зверски неувлекательная и однообразная игра. Годится только на то, чтобы скоротать вечер в компании с приятелем, да в качестве подарка любителям баскетбола в любых его проявлениях. Уж они-то найдут тут всех своих любимых игроков и с радостью погоняют их по пыльным замусоренным дворам американских городов.

Баскетбольная ведьмочка Лина Инверс

PS. Специальное спасибо Томбе.

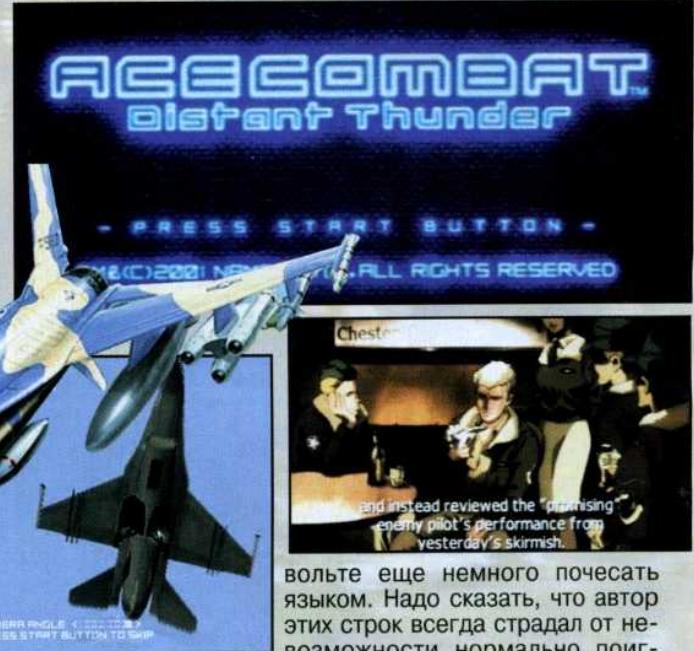


Война — штука жестокая, и, конечно же, ее излишняя поэтизация может привести к печальным последствиям. Но если в «Стеклянном Море» герои Лукьяненко воспринимали слова о красоте войны буквально, то геймеры давно уже научились отделять зерно от плевел и видеть именно то, что действительно ценно — чувства людей, их подлинную сущность, которая наиболее ярко проявляется в экстремальных ситуациях. Что же, спросите вы, тогда игры о войне делаются такими красивыми? Но ведь современные боевые самолеты и вправду вызывают какие угодно чувства, кроме одного: неприятия их по причине обостренного пацифизма. И в самом деле, что может быть красивее воздушного танца мощных машин на сверхзвуковых скоростях? Недоверчивых отправляю просматривать Macross Plus, а сам перехожу к рассказу о... правильно, авиасимуляторе. Предметом изучения станет один из самых долгожданных проектов для PlayStation 2 — Ace Combat: Distant Thunder.

Игры серии AC (это уже четвертая часть) освещались в «Великом Драконе» и прежде, однако нынешний предмет нашего внимания несколько выделяется среди себя подобных. Если раньше товарищ Купер жаловался на то, что в американской версии вырезано очень много японских «вкусностей», то на сей раз игра создавалась с ориентацией на все три рынка: азиатский, европейский и североамериканский. Как ни странно, на качестве это сказалось незначительно — просто сменился стиль изображения, да сюжет стал линейным. Хуже получилась игра или лучше — вопрос открытый, ответ на него зависит от личных предпочтений. Отсутствие анимешных девушек меня не порадовало, но зато и отношение к происходящему стало серьезнее — ведь, как минимум, внешне игра является подлинным симулятором современной боевой техники.

Вряд ли, конечно, мои слова поразят новизной, но я все же скажу, что искать на приставках настоящие симуляторы — дело почти что безнадежное, даже у ПК существуют в этом смысле некоторые проблемы. Другое дело, что вряд ли кто-то действительно испытывает острую нужду в полной имитации того или иного технического средства, если только не иметь в виду какого-нибудь увешанного медалями отставного аса или же безусого юнца, который собирается сделать летное дело своей судьбой. Остальным вполне хватает внешнего великолепия и возможностей вжиться в роль командира мощной боевой машины. С другой стороны, было бы неправомочно отнести все приставочные трехмерные самолетные игры — Ace Combat 4 иже с ними — к аркадам. Ведь истинных представителей этого благородного семейства среди них не так уж и много. Так что AC4 — это псевдосимулятор самолета, точно так же, как спортивные игры от EA и Sega — псевдосимуляторы футбола, хоккея и прочих видов мячикопинания и шайбошвыряния. По счастью, и к псевдоаркадам, вроде Star Wars: Starfighter, предмет нашего внимания никакого отношения не имеет.

В таком случае, что же в нем такого симуляторного? Поз-

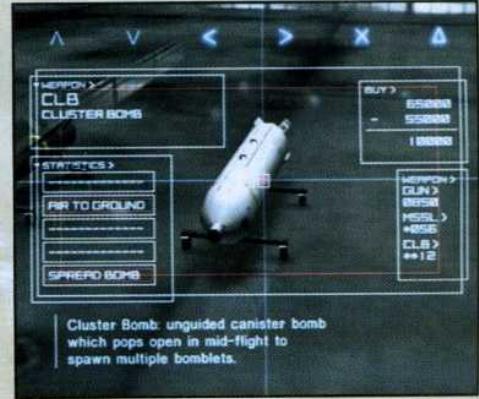
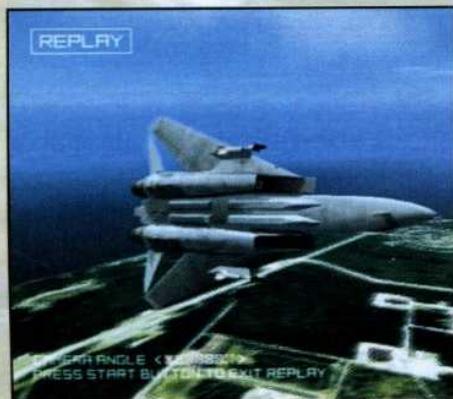


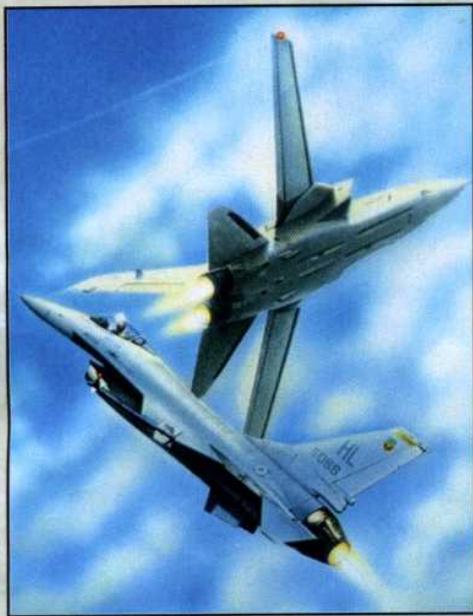
вольте еще немного почесать языком. Надо сказать, что автор этих строк всегда страдал от невозможности нормально поиг-

рать в самолетные игры. Досконально изучив великолепные F117/F19 для PC и MiG-29 для Mega Drive, я очень долго не мог найти ничего достойного внимания. Все попадавшиеся игры относились либо к тупейшим (читай: неиграбельным) аркадам, либо к настолько сложным симуляторам, что для начала невозможно было хотя бы понять, как, собственно, следует взлетать. Между тем разыгравшееся воображение живописало игру, обладающую следующими качествами:

- «почти симуляторная» система взлета и посадки, но с возможностью при необходимости включить автопосадку;
- вооружение, состоящее как из самонаводящихся ракет и бомб, так и из обычного пулемета, неуправляемых бомб и реактивных снарядов. Разумеется, боезапас ограничен, а стрельба с самонаведением не должна превращаться в веселое аркадное действие а-ля Top Gun;
- возможность выбора летательных средств и оружия, в идеале позаимствованных из реальной жизни.

Соответствие Ace Combat этим гипотетическим требованиям оказалось приятной неожиданностью (единственный минус — слишком большой боезапас основного оружия, что, к счастью, не относится к дополнительному), и по большому счету уже этого хватило бы для того, чтобы получить удовольствие от новинки. Но вот какая штука — японские игры, как правило, оснащаются продвинутым сюжетом даже в том случае, когда жанровая специфика, казалось бы, позволяет его проигнорировать. Естественно, такому монстру, как Namco, не пристало выпускать продукт, не соответствующий устоявшимся канонам. Это обстоятельство даже побудило меня было назвать результат усилий почтенной фирмы — JSimulation (по аналогии с JRPG), но, поколебавшись, я от этой идеи отказался, хотя не стану утверждать, что таких игр вообще не существует — просто их не переводят на английский.





Разумеется, пересказывать сюжет AC4 я не собираюсь, куда интересней оценить манеру его подачи и общую атмосферу. Все это можно условно поделить на три «части». Первая — стильные CG-ролики, сопровождающиеся приятным вокалом на английском и призванные убедить геймера в том, что летать самолетами прекрасно. Встречаются они в самом начале и в конце, последняя же миссия целиком воплощает эту идею. Вторая — история мальчика и девочки, чьи судьбы исковерканы войной. Как ни странно, статичные рисованные картинки в этом случае намного уместнее, чем CG и анимешные ролики. Рисунки демонстрируют взгляд на войну со стороны и врага, и самых что ни на есть обычных мирных жителей, населяющих типичный городок, каких тысячи. Но не просто жителей, а детей, которые чувствуют остree и не отягощены накопленными за жизнь предрассудками и ложью. Что касается третьей части, то это — история пилота Альянса (разумеется, Альянса «хороших»), подчеркнуто безликого и безымянного, который будет постепенно, шаг за шагом, миссия за миссией зарабатывать себе репутацию. Особо ценно то, что процесс этот развивается вполне логично. В самом начале вы действуете как часть еле уцелевших BBC Альянса с целью защиты последнего плацдарма ваших войск. Постепенно вы станете получать как более сложные, так и специальные задания, вроде конвоирования двух гражданских самолетов или обеспечения коридора для подбитого самолета-разведчика. Само содержание миссий настойчиво подталкивает вас к тому, чтобы неизбежно стать героями, прославившись настолько, что, в конце концов, ваш самолет будут узнавать все — и враги, и союзники. Прячтено, когда вас уважают и боятся, правда?

Все сведения о вашем растущем репутации находят отражение в полетном эфире. И раз уж речь зашла об этом, то нужно обязательно отметить создателей озвучки и дизайнеров сражений. Переговоры по радио реализованы не хуже диалогов в иных JRPG, а голос пилота AWACS, осуще-

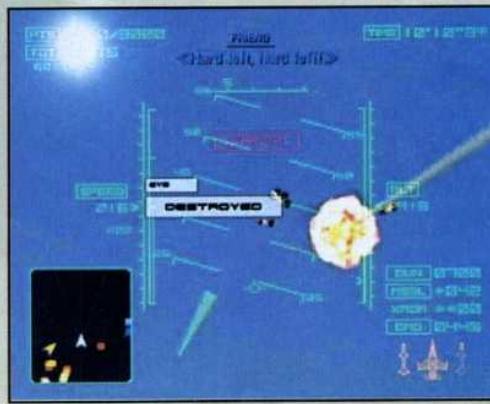
ствляющего информационную поддержку ваших войск, за двадцать миссий станет просто родным. Что характерно, вербальная часть игры это не пустопорожняя болтовня, а информация, достаточная для того, чтобы вся картина сражения стала предельно ясна. Скажем, в миссии прикрытия морской пехоты командир наземной операции сразу же в весьма резком тоне требует поддержки с воздуха — и получает ее. По ходу действия солдаты рапортуют об уничтоженных целях и просят подбить мешающие им танки или разнести укрепленную огневую точку. Конечно, от вас требуется всего лишь уничтожить хотя бы что-то — остальным займутся ваши коллеги, но как приятно напрямую помочь копошащимся внизу человечкам. И уже в конце пилот AWACS намекнет командиру пехоты о том, что было бы неплохо поблагодарить авиацию, а в ответ услышит, что командование принял сержант такой-то, а все старшие офицеры погибли. Да, чудес не бывает, в том числе и на войне — каждая операция уносит человеческие жизни. То и дело

слышишь, как один из своих истощенно кричит в радио о том, что ему остается лишь катапультироваться. Атмосфера тем самым создается просто незабываемая.

Напоследок о самом «вкусном» — самолетах, которые для настоящего пилота должны быть важнее (страшно сказать!) девушек. Таковых (самолетов, а не девушек) представлено множество образцов, начиная от F-4 времен Вьетнамской войны и заканчивая чем-то вроде F-22 Raptor и Су-37. Не обошлось и без классических F-117 и МиГ-29. Каждую машину нужно сначала купить, причем на продажу они выставляются постепенно, а денег, как всегда, хватает только на одну модель, но зато на любую из выставленных. В соответствии с характеристиками их можно условно поделить на три класса: штурмовики, истребители и многоцелевые машины. Из первых наиболее удачен A-10, а лучшим истребителем считается МиГ-29. Самые последние модификации, к слову сказать, уже настолько хороши, что могут быть эффективными в любой ситуации.

Очень привлекательное устройство модифицированный Су-37, который, кроме всего прочего, является и самым маневренным, благодаря обратной стреловидности крыла, а для последней миссии это наиболее критичный параметр. Да здравствуют наши конструкторы! Ура! Немаловажный концептуальный момент игры — продуманная политкорректность, выраженная в том, что парк самолетов у обеих сторон одинаков, да и планета с единственным большим материком явно не похожа на старушку Землю. Но некоторые ассоциации прослеживаются — агрессор приходит с крайнего Запада, а армии государств Востока отступают на группу больших островов, расположенных так же, как и Япония по отношению к Евразии. Что, вы не усматриваете в этом ничего интересного? Все-все, тогда не смею мешать разрабатывать вашу собственную теорию привязки карты AC4 к пылающему на полке глобусу, а сам лучше отправлюсь проходить игру по второму разу да сразу на «Сушки». Или дать все-таки шанс врагу?

Wren





Помнится, я не раз говорил о том, что нормальные платформеры умерли вместе с 16-битными системами, а на Dreamcast они только-только начали возрождаться. Но расцвет жанра 3D Platform, похоже, все же грядет, причем не только на GameCube с его Super Mario Sunshine. Самое смешное — то, что в ход идут не проверенные временем Crash, Rayman или, скажем, Sonic, а наоборот — создатели приставочных игр либо придумывают новых героев (Jack & Dexter), либо возрождают совсем уж старых. Capcom в работе над Maximo пошла по второму пути.

Если долго-долго чесать лоб, то можно вспомнить довольно-таки примитивную даже по меркам начала 90-х аркадную игру Ghouls & Ghosts, которой я лично в своем Детском Мире уделил не так уж много времени, но все же опробовал. Основной отличительной чертой ее были выезжающие из-под земли гробы со скелетиками, которых главному герою и предстояло рубить. Игровой процесс был настолько неспешен (если не сказать «тормознут»), что G'nG, скорее, относилась не к собственно Arcade, а к Action/Platform с уклоном в первую составляющую, причем жутко примитивному. Нет, конечно, фанаты могут сколь угодно долго укоризненно махать пальчиком, но я скажу прямо: такие игры редко возрождают по причине полной бессмыслинности этого занятия. Вероятно, Capcom тоже прекрасно это понимала, оттого-то и не назвала Maximo прямым продолжением G'nG, в то же время намекнув фанатам на некое духовное родство. О как!

MAXIMO



Результат превзошел все ожидания. Maximo стала «всего лишь» полноценным 3D Action/Platform, заняв давно уже пустующую нишу «уклоняющихся в Action».

Да, кому-то игра покажется примитивной, кто-то отбросит ее в сторону из-за слишком высокого уровня сложности, но вот для любителей хороших игр дендиевых времен Maximo станет панацеей. Capcom умеет выжимать соки из хороших идей, но если уж берется сделать что-то новое и качественное, то делает это на славу. И никакой тормознутости в духе G'nG.

Сюжет? Храбрый рыцарь возвращается на родину и выясняет, что в результате путча к власти пришел злой волшебник, на всякий случай возжелавший еще и жениться на принцессе. Более того — волшебник убивает нашего героя! Но это даже и к лучшему — добрая Старушка Смерть оживляет Maximo, ведь колдовство поднимает мертвых из могил, чтобы составить армию нового правителя, а кому понравится, когда твоих поданных без спроса выдергивают в мир иной?

Спасти королевство не так уж и сложно — достаточно освободить четырех колдуний, а уж они разберутся с собратом по-своему. Понятно, что не стоит искать в сюжете глубокой философии, но разработчики на это и не претендовали, четко выдерживая стиль немного смешной геройской сказки. Никакой бивис-и-батхедовской безвкусицы в духе Jack & Dexter в Maximo не найти.





Игровой процесс? О, тут все просто и сложно одновременно. Конечно же, управление стандартно: аналоговой ручкой бегаем, кнопками прыгаем, бьем и швыряем щит, одним из шифтов ставим блок. Но дело в том, что очень многие способности героя получает не сразу, а затем может их и потерять. Кроме того, некоторые детали во встроенной справке не описываются, поэтому очень полезно сразу же прочитать буклетик. К примеру, для активации чекпойнтов нужно обязательно выполнить прием «крестик, крестик, треугольник».

Оригинальна и система здоровья. Maximo доступны четыре «степени эволюции»: от растерянного мужика в семейных трусах до бравого рыцаря в золотых доспехах. Каждому состоянию соответствует определенная длина линейки здоровья. Есть серьезный стимул не давать герою деградировать: лечилки встречаются куда чаще апгрейда брони, да и бегать в трусах по кладбищу жутко неэстетично. Не стоит, правда, думать, что все предметы просто так валяются на уровне.

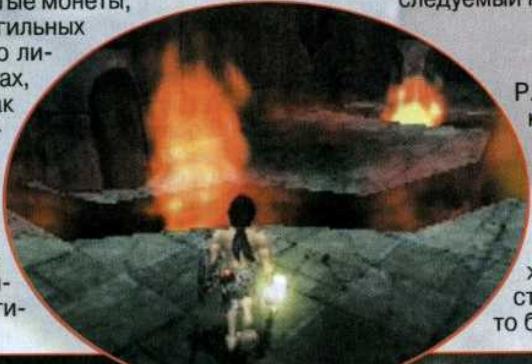
Подбирать можно лишь золотые монеты, да еще выбивать души из могильных камней, остальное запрятано либо во врагах, либо в сундуках, либо за запертой дверью. Как вы понимаете, если есть замок, то должен быть и ключ, а находится он, скорее всего, на каком-нибудь островке посреди лавы или в одном из врагов. Наконец, призы можно покупать, а продления начисляются автоматически по мере сбора душ.

С боями дело обстоит еще интереснее. Наличие блока сразу же превращает поединки в нечто большее, чем сониковское «колючки против колючек ради колечек». Да и набор приемов, изначально состоящий лишь из обычных ударов сбоку и сверху, позже расширяется метанием щита, комбо да файерболами. Или представьте себе, что ваш меч вдруг стал огненным — неплохо, правда? А ведь, если просто переть напролом, дальше первого уровня вы вряд ли пройдете — энергии мало. Даже если каждый враг нанесет всего лишь один точный удар, то очень скоро и знаменитые трусы не защитят героя от гибели! А местные прыжки по платформам в смысле сложности дадут фору любому современному Сонику или Марио, и при этом не возникает ощущение излишней навороченности. Играя в Maximo, не обвиняешь разработчиков в несбалансированности геймплея или еще каких-нибудь смертных грехах, скорее, думаешь о том, что навыки геймера за последние несколько лет безлико-трехмерных боевиков утрачены, и приходится учиться всему заново. Для чего ис-

следуемый нами продукт подходит просто идеально.

Wren

P.S. Забавная деталь: когда вы спасаете колдуна, то вправе выбрать один из трех призов: сохранение игры (а это очень ценно!), апгрейд брони или дружеский (у вас же есть невеста, помните?) поцелуй. Последний оформляется как обычная дополнительная способность и точно также может быть потерян. Но зато если удастся закончить игру с четырьмя поцелуями, то без бонуса вас не оставят!



Лучше синицу в руки,
чем кулак в зубы.

(с) Гуфи



Наверное, к серии Tekken всегда будет особое отношение хотя бы потому, что это был один из первых 3D-файтингов для PSX. Появившись в момент надлома поколений, он стал решающей причиной падения Mortal Kombat. Элегантно спихнув кровавого конкурента с пьедестала, детище Namco заявило о себе, как о качественном и общедоступном продукте. Вспомните, что представлял собой мир драк до Tekken. Человека, пожелавшего стать мастером виртуальных единоборств, ждал тяжкий путь самосовершенствования. Строжайшая диета, предусматривавшая отказ от сеансов питания в пользу непрерывных тренировок, казалась детской забавой по сравнению с мозговым напряжением. Подумать только, нужно... НЕТ! необходимо было выучить все приемы, комбо, фаталити, бабалити, бруталити, анималити и задолбалити так, чтобы, разбуди вас в полдень на уроке, вы сразу выдали обалдевшему учителю биологии все подробности анатомического строения Моторо!

С Tekken все намного проще. Не нужно быть героем социалистического труда, чтобы делать стойку на ушах под аккомпанемент хруста вражеских костей. Процесс обучения можно сократить до нуля или растянуть до бесконечности, ведь список движений одного персонажа занимает несколько экранов. Но и доскональное знание приемов не подарит уверенности, так как исход схватки во многом решает случай. Частенько наблюдал картину, когда начинающий игрок, минуту назад по слогам читавший слово

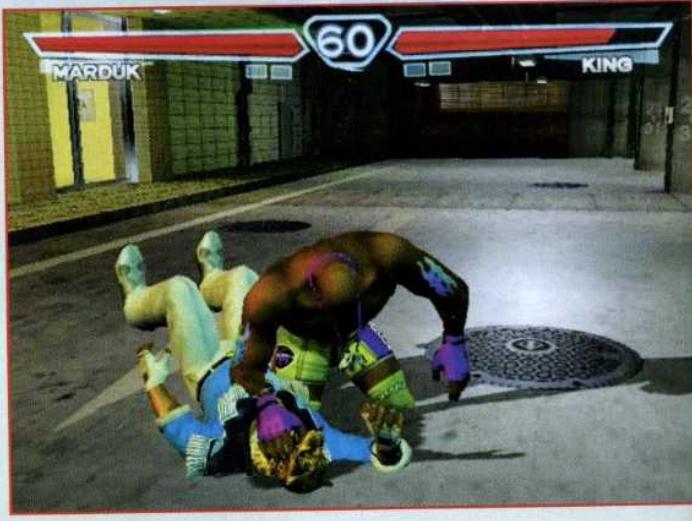
ТЕККЕН 4



«Tek-ken», раскрашивает физиономию своему опытному приятелю, решившему преподать урок новичку. «А это, говоришь, кнопка захвата?», — спрашивает тот, не глядя на экран, где один из бойцов схватил другого и теперь вбивает головой в каменный пол.

Зная такую особенность своего творения, авторы сделали упор на одиночном режиме, который охотно позволяет любому почувствовать себя несокрушимым чемпионом. Красивые заставки, разнообразие персонажей и уйма секретов — вот все, что нужно для счастья. Поступат о том, что хорошее быстро заканчивается, не относится к видеоиграм. Достаточно дать разработчику понять, что «это хорошо», и будьте уверены, оно не кончится никогда. Продолжайте покупать диски, и вас по жизни будут сопровождать внуки и правнуки Кадзуя Мисима. Нина Уильямс, вылезая из утренней криогенной ванны, ни за что не пропустит «Турнир Железного Кулака» N XXX. Ну а Хейхати по пути за пенсии для своих детей, наверняка, заглянет поспиртствовать лысиной. Пока же величайшие борцы планеты собираются лишь в четвертый раз, если не считать Tag Tournament (о втором и третьем на PSX вы можете прочитать в 29 и 38 номерах соответственно).

Бойкий старикан Хейхати Мисима с пользой провел два года, прошедшие после окончания третьего турнира. Все это время он был занят параноидальным стремлением совместить гены Огра и свои собственные, дабы создать новую форму жизни. Однако ученые отрапортовали, что без ДНК дьявола эксперимент обречен на провал. Тут-то Хейхати и



вспомнил о своем внуке Дзине, который не так давно отрастил перепончатые крылья. Разыскать шалуна так и не удалось, поэтому пришлось переключиться на родного сына Кадзуо, которого последний раз видели падающим в вулкан. К счастью, корпорация «G» предусмотрительно выловила мальца из лавы и поставила на ноги, которыми он незамедлительно воспользовался. Оставшись ни с чем, Хейхати был вынужден вновь организовать соревнование в надежде заманить туда кого-нибудь из родственников. На огонек слетелись два десятка воинов.

Большая часть из них — хорошо знакомые ветераны, и лишь пятеро новобранцев. С ними я познакомлю вас. Но позже.

Драки проходят по старым четырехкнопочным правилам, но не все персонажи ведут себя привычным образом. К примеру, Дзин напрочь забыл все, что знал до превращения в демона. Теперь он дерется совсем иначе, поэтому фэнам придется приспособливаться к новому стилю. Но главное отличие все-таки несет в себе окружающая среда. Декорации, став полностью трехмерными, обрели четкие границы. Раньше арена представляла собой идеально ровное бесконечное поле с плоской картинкой вместо фона. Больше вам такой благодати не видеть, поскольку придется делать скидку на стены, коробки, настырных зевак и прочие сдерживающие факторы. Некоторые помещения (например, гараж) настолько тесны, что благородный бой превращается в неуклюжую потасовку. Спешаясь о ящики и вытирая локтями пыль с полок, вы постоянно находитесь в опасной близости к противнику. Для равновесия в игру введена система

«swapping positions». Это что-то вроде специального захвата, позволяющего поменяться местами с неприятелем. Скажем, загнал вас в угол какой-нибудь Йосимицу, а вы резко делаете рокировку и ногами его, ногами!

Набор режимов, к сожалению, относительно стандартен. Здесь есть Arcade, Time Attack, Versus, Team Battle, Survival, Practice, Training, Story Battle и Tekken Force. Story Battle — это разновидность аркады, но с развивающимся сюжетом, который передается статичными слайдами.

Секретные бойцы по-прежнему открываются после многократного прохождения игры. Дополнительный стимул — индивидуальная концовка для каждого героя. Некоторые индивидуумы, вроде Хвоаранга, имеют несколько CG-роликов.

Как и многие серьезные файтинги, Tekken 4 пришел к нам с аркады. Игровой автомат System 246 основан на железе PS2, поэтому приставочная версия «Железного Кулака» ничем не хуже оригинала. Графика плавная, красивая и детализированная. Рельефные и мускулистые туши сражающихся снабжены хорошими текстурами. Игра поддерживает технологию Progressive Scan, которая существенно улучшает чистоту и контрастность картинки.

Разумеется, в полной мере оценить преимущество можно только на хорошем телевизоре.

В общем, мы получили то, чего ожидали: очередные добрые общедоступные драки. Не стоит считать Tekken лидером среди трехмерных единоборств для PS2, тем более после выхода Virtual Fighter 4. Но факт состоит в том, что после третьего сиквела мы по-прежнему не наблюдаем признаков увядания серии. Голый прогресс.



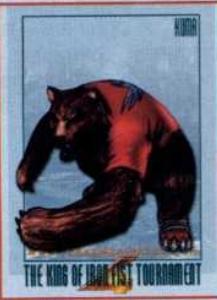
SAVE REPLAY DATA

ПЕРСОНАЖИ-ПЕРСОНАЖИ-ПЕРСОНАЖИ-ПЕРСОНАЖИ

Хейхати Мисима (Heihachi Mishima)

Происхождение/возраст: Япония/75

Глава синдиката Zaibatsu и держатель всего турнира. Упорный дедуля преследует навязчивой идеей завоевания мира при помощи грубой силы. В данный момент ищет своего сына Кадзуо, чтобы изъять у него образец ДНК для опытов.



В список персонажей Tekken 4 был включен в самый последний момент.

Комбот (Combot)

Происхождение/возраст: нет данных
То, что принято считать куклой для битвы. Духовный продолжатель Монкодзина, Комбот работает как абсорбент, поглощая боевой стиль противника. Выглядит очень стильно: состоит из блестящих трубочек, весь в гидравлике — чудо!



Ли ЧАОЛАН (Lee Chaolan)

Происхождение/возраст: Япония/48

Поступил в компанию Мисимы в качестве обычного мальчика на подхвате и лишь позже стал экспертом по роботам. Услыхав о налете на корпорацию «G», Ли решает принять участие в турнире, чтобы накостылять гранд-мастеру Хейхати. Такую же директиву он дал своему роботу Комботу.



Альтернативный боец: Виолет (Violet)

Происхождение/возраст: Багамские острова/45

Еще один инженер с крутым нравом. Виолет заинтересовалась турниром по двум причинам: во-первых, любит драться; во-вторых, хочет испытать нового андроида. Секретный персонаж?



Кума (Kuma)

Происхождение/возраст: собственность Хейхати/10
Потерпев поражение от руки Поля Феникса, зверюшка вырвалась из заточения и убежала в леса. Пробравшись однажды в какой-то людской городок, Кума увидел рекламу четвертого турнира и решил принять участие. (Марразматичность биографии всецело на совести Namco).



Альтернативный боец: Панда (Panda)

Происхождение/возраст: Китай/9

Пятышный мишка — большой друг Линь Ксяою.

Джулия Чан (Julia Chang)

Происхождение/возраст: США/20

Милейшая индейская дева стала старше и симпатичнее. Последние два года провела, изучая экологическую обстановку своего родного поселения. Джулия активно сотрудничала с компанией «G», но после рейда Zaibatsu все ее данные были нагло украдены. Теперь раздосадованной барышне есть, что обсудить с Хейхати.



Брайан Фьюри (Brian Fury)

Происхождение/возраст: Япония/48

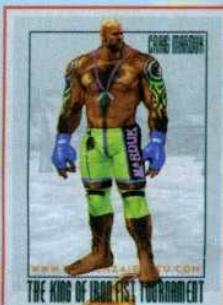
Брайан был счастливым киборгом до тех пор, пока Доктор Абел не бросил его ради должности советника в компании Zaibatsu. Без регулярного ремонта наш дружок стал быстро ржаветь. В соревновании участвует ради того, чтобы вернуть своего «механика».

Леи Вулонг (Lei Wulong)

Происхождение/возраст: Китай/31
Гонконгский полицейский теперь во-
все не похож на своего прототипа
Джекки Чана. Распухшее лицо и не-
опрятная прическа придают ему
сходство с заправским диджеем.
Внешний вид — прямое следствие
неприятностей в личной жизни и на
работе. После временного отстране-
ния Леи отправился на турнир, чтобы
выследить Нину Уильямс, которую
наняли убить Стива Фокса.

**Крэйг Мардук (Craig Marduk)**

Происхождение/возраст: США/28
Здоровенный боец придерживается
бразильского стиля Vale Tudo. Карьера
Крэйга пошла плахом после того, как он
случайно убил в пьяной драке человека.
Таким образом только на турнир Мисими.

**Нина Уильямс (Nina Williams)**

Происхождение/возраст:
Ирландия/44
Нестареющая наемная убийца полу-
чила новый заказ — наказать Стива
Фокса, который отказался драться
за мафиозную организацию.

**Кинг (King)**

Происхождение/воз-
раст: Мексика/30
Всеми любимый бывший реслер в
знаменитой маске просто не мог не
быть в списке персонажей. Фор-
мальным поводом для участия явля-
ется желание отомстить за смерть
наставника Армор Кинга.

**Дзин Кацама (Jin Kazama)**

Происхождение/возраст: Япония/21
После окончания третьего турнира
Дзин на время пропал из виду. Этот
период он провел в тайном трениро-
вочном зале в Австралии, пытаясь
забыть стиль боя Мисими. Старые
методы сражений сменились тради-
ционной техникой. В этом турнире
участвует из желания уничтожить
своего отца, деда, его собаку и всех тараканов в его доме.
Очень злой, однако...

**Пол Феникс (Paul Phoenix)**

Происхождение/возраст: США/48
Признанный чемпион «Железного
Кулака». Пол в Tekken — все равно,
что Лю Канг в MK. В прошлый раз
случился небольшой облом: побив
Огра, Феникс ушел праздновать
раньше, чем тот превратился в Нас-
тоящего Огра. Больше он подобных
ошибок не повторит и добьет решительно всех.

**Линь Хяоюю (Ling Xiaoyu)**

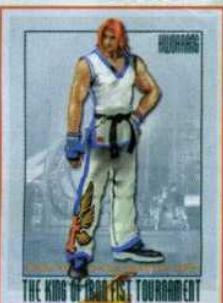
Происхождение/возраст: Китай/18
Странные слухи от синдиката
Zaibatsu встревожили спокойную
жизнь студентки. Вообразив, что
пропавший Дзин пытается наладить
с ней контакт, Линь бросает все и ле-
тит на помощь.



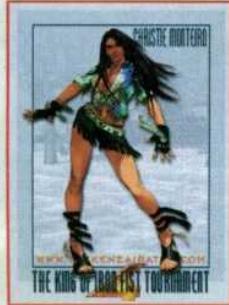
Происхождение/возраст: нет данных
Таинственный пришелец с каждый разом
выглядит все чуднее. Теперь вот еще и кры-
лья отрастили. Цель Йосимицу весьма благо-
городна: он хочет объединить компанию
Zaibatsu с организацией Manji Party, кото-
рая помогает беженцам по всему миру.

Стив Фокс (Steve Fox)

Происхождение/возраст: Англия/21
Знаменитый британский боксер,
чемпион в среднем весе. После раз-
молвики с мафией Стив кинулся в бе-
га, дабы спасти свою голову. На тур-
нире ищет протекции.

**Кристи Монтейро (Christie Monteiro)**

Происхождение/возраст: Брази-
лия/19
Преемница Эдди Гордо, а точнее его
танцевального стиля. И не случайно,
ведь Кристи — внучка учителя Эдди.
За два года тренировок красавица
отточила мастерство и желает его
продемонстрировать.



Происхождение/
возраст: Корея/21
После третьего «Железного Кулака» на
Хвоаранга напала хандра: все ему каза-
лось скучным и бессмысленным. Неко-
торым развлечением послужила служба
в спецназе, но ничто не могло сравнить-
ся с жаркой рукопашной схваткой.
Прознав о новом соревновании, Хвоа-
ранг заметно оживился...

Маршалл Ло (Marshall Law)

Происхождение/
возраст: США/48
Старый добрый Маршал Ло снова с
нами. Прошу не путать его с сыном
Форестом, о котором уже давно ниче-
го не слышно. После закрытия се-
ти китайских ресторанов уже пре-
клонных лет дядя решил вспомнить
давнюю молодость и надрать кое-что
желторотым юнцам.

**Казуя Мисима (Kazuya Mishima)**

Происхождение/возраст: Япония/49
Вряд ли стоит объяснять интерес Кад-
зуи в турнире. Финальный босс первой
части Tekken вернулся в качестве обыч-
ного персонажа, чтобы расквитаться с
врагами, от которых он пострадал 20
лет назад. Страшен в гневе.

Mac Fank

SOLDIER OF FORTUNE

Ну что, братья по оружию и заодно уж владельцы Dreamcast, поди сильно огорчило вас известие о том, что уже почти любимая всеми нами фирма Sierra отменила выход долгожданной игры Half-Life, которую по праву можно назвать одним из лучших 3D-шутеров всех времен и народов? Не знаю, как вы, а я пролил немало слез, скорбя о том, что не удастся мне заняться отстрелом всяких гадких мутантов и другой нечисти. Но, как говорится, не Half-Life'ом единим жив геймер. Помимо этой игры есть еще один замечательный FPS под названием Soldier of Fortune, то бишь «Солдат Удачи». Тоже, между прочим, компьютерная игра, которую обещали портировать на Dreamcast.

Однако после отмены Half-Life я уже мало верил в то, что нам доведется насладиться этим шедевром, и можно сказать, скрестив пальцы и затаив дыхание, ждал выхода игры, в глубине души сомневаясь, что это случится. Ведь драматические коллизии, которые постигли сеговскую приставку, вполне могли пошатнуть планы Craves, заставив их отменить релиз игры. Но работники вышеозначенной фирмы проявили человеческое и не стали лишать владельцев Dreamcast последней надежды — в июле игра наконец-то вышла в свет. Только за этот, я не побоюсь сказать, подвиг, разработчикам можно поставить памятник при жизни, подарить цветы или, на худой конец, черкнуть пару добрых строк в книге жалоб и предложений. И вот, заполучив, наконец, свои жаждные ручонки два диска, на которых увековечена означенная игра, я сполна насладился действом и сейчас, не жмотничая, расскажу вам о том, что же представляет собой Soldier of Fortune. Мы с вами отметим все плюсы и, конечно, не обойдем минусы, так как без этого никак нельзя, даже если игра — хит, хотя бы просто из вредности. Да и всем известно, что в мире совершенства нет, как и не было, так что уж пардон всем, а критиковать буду.

В чём же образ предлагают нам вжиться господа разработчики на этот раз? К сожалению, ничего нового или сверхоригинального не предвидится. Опять на тропу войны выходят крутые парни: усатый мужик в камуфляже по имени John, в роли которого вы и будете проходить городами и весями, а также его напарник — ужасного вида бородатый амбал в грязной майке с запоминающимся именем Hawk (Ястреб). Собственно говоря, сюжет игры совершенно не оригинален. Эти двое за вознаграждение в 50-100 тысяч долларов выполняют разные опасные задания, которые, по сути своей, новаторством не отличаются, но, тем не менее, чрезвычайно полезны, потому что являются частью борьбы с международным терроризмом. Все дело начинается с того, что некая террористическая организация, как бы резвяся и играя, спонсирует четыре ядерных боеголовки и развезла их по разным частям света для того, чтобы потом заняться шантажом и выыгнатьенную сумму зеленых у правительства разных стран. Но правительства, сами понимаете, не очень-



то доверяют бандитам, чей внутренний и внешний вид внушают серьезные сомнения в их благонадежности, поэтому нашим сорви-головам поручается захватить банду и уничтожить боеголовки. Конечно, такие истории встречаются сплошь и рядом и уже порядком надоели, однако делать нечего — будем в сотый раз обезвреживать ядерное оружие и стирать в порошок носителей зла. К тому же, это только первое задание. В дальнейшем вам придется пережить пару грустных моментов и несколько любопытных сюжетных поворотов.

Действие начинается непосредственно с того, что группа вооруженных негодяев захватила метро вместе с пассажирами (вот не повезло-то им!), которым досталась неблагодарная роль заложников. Все это вам будет показано в начальной заставке, которая выполнена на движке игры. Еще вы с омерзением сможете наблюдать, как гадкий террорист цинично добивает выстрелом в голову раненого бойца SWAT (это спецподразделение такое). Теоретически, в ходе просмотра столь выразительной сцены вы должны загореться духом справедливого мщения и поступить с террористами, по крайней мере, так же, как они с «миролюбивым» бойцом SWAT. Впрочем, если в действиях по принципу «око за око и зуб за зуб» вы ненароком вырвете чуть больше этих самых «оков» и выбьете все зубы вместо одного, никто вас не осудит. Собственно говоря, больше-то и заняться нечем, так что приступим...

Надо сказать, процесс изничтожения зла проработан в Soldier of Fortune весело и кроваво. Я вот думаю, с чего это отдельные пиплы так часто бочку на Quake катят, что, мол, там жестокость такая офигенная, что просто дальше некуда. Скажу откровенно, бойни, подобной той, что происходит в SoF, я не видел nigде! Начнем с того, что на теле каждого персонажа расположены 24 точки повреждения. То

есть, если вы, например, стрельнете из пистолета в ногу бандита и, главное — если попадете, то он, вопя благим матом, начнет подпрыгивать на второй, здоровой, конечно, и руками пытаться остановить кровотечение. Но стоит вам с выпущенными от удивления глазами на несколько секунд задержаться, раненый резво придет в себя и всадит в вас добрую порцию свинца. Поэтому следует добить гада путем выстрела в голову — ба! кровь ручьем, и террорист падает, как подкошенный, с дыркой в кочане





или вовсе без кочана со струей крови, фонтаном бьющей из рваной шеи. Не правда ли, мощное зрелище?

И это еще не все: степень повреждений напрямую зависит от вида оружия, которым вы пользуетесь. Например, если пальнуть из шотгана или магнума, то эффект будет куда более выразительным: субъекту, который словил выстрел, запросто может оторвать ногу, руку или снести башку. При этом кровь, вытекающая из оторванной части тела, заливает пол и стены, а бандюган, вопя и корчась, в муках испускает дух.

Стоит заметить, что каждый вид оружия оставляет на теле врага свои следы: мелкокалиберный автомат, например, маленькие аккуратные дырочки, благодаря чему процесс ликвидации выглядит вполне приемлемо. Другое дело, если стрелять из крупнокалиберного пулемета, тут уж туши свет — куски противника разлетаются во все стороны, кровь хлещет, заливая окрестности, короче, ужас да и только!

Скажете — жестокая игра. Не спорю, так оно и есть: *Soldier of Fortune* зрелище не для слабонервных. Правда, на словах это все, может, и жутко, но на деле не так уж и напрягает — в пылу сражения никогда разглядывать, чего там у трупа из спины торчит, ведь врагов много, AI противника находится на достойном уровне — террористы тут совсем не дураки, они и за стены прятчутся, и перекатаются, всячески пытаясь уйти от ваших пуль, к тому же эти гады частенько вызывают помощь. Если, например, выйдя из очередного коридора, прирезать одинокого часового без шума и пыли ножичком, то удастся пробраться дальше незамеченным, а вот если сдадут нервы и вы откроете пальбу, то из всех щелей сразу повылезает туча друбанов этого парня, которые просто-таки горят желанием сделать из вас бифштекс.

Но нам-то это по барабану: чем больше врагов уложишь, тем больше боеприпасов насобираешь после боя, а может, и ствол какой помощнее удастся обнаружить. К тому же средств уничтожения себе подобных разработчики наделали немало. В начале, конечно, все стандартно: 17-зарядный кольт, шотган, нож, пара гранат, но это только в первом этапе. По мере развития сюжета можно обзавестись автоматом, очень похожим на MP5, раздобыть магнум, прихватить снайперскую винтовку, а под конец игры экипироваться по полной программе пульсовым ружьем и даже

стингером! Все новые виды убойных средств придется добывать на поля боя.

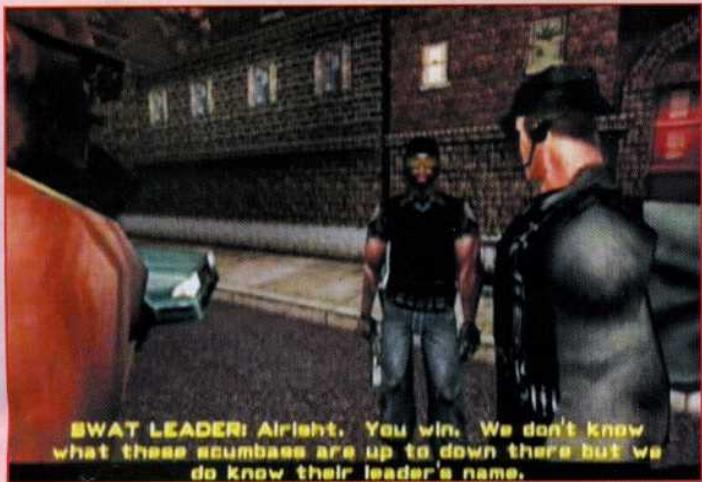
Начинается миссия в штаб-квартире организации, называемой Shop, где вам придется прослушать брифинг и прочитать задание, после чего можно двигать в оружейку и набирать там средства убийства и амуницию для предстоящей миссии. Главная проблема состоит в том, что слотов для оружия всего шесть. Причем автомат, в отличие от пистолета, занимает два слота, а не один. Поэтому прихватить все, что душе угодно, не получится. Но это еще не последняя сложность. Вот, к примеру, нравится вам магнум. А что — мощная пушка, ноги и головы отрывает, как нека делать, только вот исходный запас патронов всего 20 штук. Решив, что доберете патронов в бою, вы мужественно уходите на задание, а тут сюрприз: все противники вооружены, скажем, винчестерами. Так что, когда пули кончатся, ваши великолепным магнумом можно будет разве что орехи колоть. Поэтому зачастую приходится выбирать не ту пушку, которая рулит, а ту, какими оснащены ваши недруги. А что делать, реализм, однако!

Вообще, раз уж мы начали конкретно разбираться с оружием, то нужно сказать, что стволы различаются не только своим внешним видом, но и боевыми качествами, причем, у каждого есть как плюсы, так и минусы. Магнум, конечно, намного мощнее кольта, однако, в обойме у него всего 8 пуль, и если вдруг случится жаркая перестрелка, то пока будешь перезаряжать, враги затопчут. В кольте, вроде бы, 17 пуль, да и скорострельность у него куда выше, а вот мощность маленькая: что-

бы грохнуть одного паразита, придется истратить пули три. Так что думайте сами, решайте сами, что вас больше вдохновляет — прицельная мощная стрельба или ураганная пальба, когда о меткости можно особо не заботиться. То же самое с шотганом: штука могучая, а на расстоянии совершенно бесполезная, тут уж придется строчить из автомата — он хоть и метче, но убойная сила у него так себе.

Нельзя также упускать из внимания и тот момент, что некоторые виды оружия обладают дополнительными возможностями, вроде тех, что





SWAT LEADER: Alright. You win. We don't know what these scumbags are up to down there but we do know their leader's name.

мы уже видели в Unreal или в Half-Life. Из снайперской винтовки можно стрелять просто, а можно, и даже нужно, действовать с помощью оптического прицела, или, например, ракетница способна выпустить не одну, а сразу четыре ракеты. Помимо оружия, есть еще и разнообразная амуниция, в которую входит броня, разрывные и световые гранаты, прибор ночного видения и аптечки. Все эти штуки просто необходимы, но из штаба можно вынести всего три их вида, так что остальное придется добирать по ходу дела.

Ну, о средствах индивидуального и массового поражения мы, вроде бы, поговорили от души, теперь самое время перейти к графической части. А она, надо сказать, очень даже неплоха. Игра сделана на движке Quake 2, и хотя его, конечно, изрядно доработали, сходство с прародителем заметно. В целом, конечно, графика хорошая: враги мрут вполне театрально, кровь летит, куда только можно и даже куда нельзя, короче, графически все, вроде бы, на уровне, но есть и недостатки. Все-таки фигуры людей смотрятся не очень хорошо, какие-то они недоделанные, угловатые, опять же техника, ни всякие там вертолеты, танки и грузовики выполнены слабенько. Вертушка напоминает фанерную модельку, а танк — мыльницу с присобаченной наверху башней. Есть несколько минусов и в дизайне уровней. Радует, конечно, что этапы отличаются разнообразием, это тебе не Квака, где только и дела, что бродить по каким-то нудным подземным коммуникациям. В SoF'е есть и поезд, и Токийский офис, и бойня, в смысле место забоя скота, кстати говоря, совершенно зверский этап, когда дойдете, поймете, о чём я. Очень выразительно представлен Багдад с портфетами Саддама Хусейна и Сибирь с множеством лестниц, вырастающих прямо из снегов. В общем, разнообразие присутствует. Однако и тут есть минусы: например, детализация уровней несколько странная, какая-то двойственная. В офисе все сделано ловко: и компьютеры, и кресла, и картины всякие развесаны, а вот в иракских домах просто шаром покати, идешь — пусто, как в бочке, нечему порадоваться. Не знаю, может, американцы хотели показать, как бедно живется народу этой страны, тогда это у них получилось. Очень прикальывает возможность крушить все, попадающее в поле зрения: бац! комп вдребезги, бемц! — стекла в труху, лишь бы патроновхватило. В процессе боя все вокруг искрит и взрывается, пуля-то дура — попадает в разные жизненно важные детали. Вмажется, например, в бочку с бензином — трех врагов как не бывало, волят родимые, корчатся в муках, медленно догорая. Не мучайте их! Милосердно пустите пулю в лоб. Естественно, не себе! Кстати говоря, управление в игре совсем не сложное, удобное. Единственный его недостаток в том, что оружие нельзя переключать в обратном порядке и приходится в поисках какого-нибудь штупера перелопачивать весь арсенал. В напряженный момент, когда самое время лихо выхватить автомат и сторочить-строчить-сторочить, тащишь из мешка один ствол за другим, пока не наткнешься на нужный.

Теперь плавно переходим к звуковому и музыкальному сопровождению. Ну о музыке говорить особо не приходится, она хоть и есть, но какая-то тихая и невыразительная. А вот звуки — просто великолепные: каждое оружие стреляет по-своему, вопли умирающих, призывы заложников о помощи — все это создает нужную атмосферу, настраивая на герои-



ческие свершения. Упомяну еще, что в игре довольно много разговоров, причем, озвучка достаточно качественная. Особенно прикольно слышать родную речь, ведь с якобы русскими террористами вам тоже придется столкнуться. Говорят они, правда, с несколько странным акцентом, скорее всего, это какие-то интернациональные наемники, а не наши соотечественники. Что характерно, в каждой стране пипл говорит на своем языке — в жизни это, конечно, естественно, но в играх встречается не так уж и часто!

Так что, за звук, речь и детство счастливое наше разработчикам можно сказать спасибо. Кто не понял, насчет детства — это щотка для разрядки напряженной атмосферы. В общем, можно определенно сказать, что Soldier of Fortune удалась во всех отношениях, несмотря на отдельные проколы. Единственный, поистине мощный, минус всего этого увлекательнейшего мероприятия — загрузки. Похоже, разработчикам было уже влом отлаживать Loading, и сделали они его сикося-накось. В результате загружается все очень, но просто очень долго. Честно сказать, столь неспешной загрузки я не видел ни в одной игре даже 96 года на PS. Пока все пульки уложатся в обойму (это так выглядит лоудинг), можно успеть себе и близким родственникам чайку сварить, бутербродиков напахать и даже выпить чашку-другую. Хуже всего то, что этот минус вовсе не побуждает выкинуть диск и наброситься на что-нибудь еще — сама игра настолько затягивает, что вы будете, скрипя зубами, выпрыгивая из носков и яростно рыча, сидеть и ждать, пока загрузка свершится.

А еще игра частенько глючит: то зависнет в самый неподходящий момент, то всякие бяки выскаивают, приходится перезагружать, что не есть хорошо. Ну вот, думаю, вы уже имеете достаточно полное представление о том, что же такое Soldier of Fortune. Суммируя все сказанное, можно смело отнести игру к разряду хитов, а если учесть, что новинок для Дрима появляется все меньше и меньше, то хитов вдвое. Купить его должен каждый, причем, немедленно. Самое главное в SoF — это зашибленный экшн, море адреналина и хорошего настроения. Так что, давайте, кончайте скучать, вынимайте из шкафа запыленный автомат, напяливайте красный берет и вперед — на борьбу с международным терроризмом за мир и счастье на всей земле!

Tombra





Giga Wing 2 & Gun Bird 2

Давненько, скажу я вам, не брался я за леталки. Все как-то перебирался с одной игры на другую, а про этот жанр совсем забыл. Однако такое положение вещей не могло длиться вечно. Есть, знаете ли, во мне что-то такое то ли от летчика-истребителя, то ли от космонавта, а против генов не попрешь! Но поскольку в реальной жизни самолета у меня, увы, пока нет, а полеты на подручных средствах имеют обыкновение заканчиваться летально (слова-то схожие, а результат, однако, прямо противоположный), пришлось прибегнуть к проверенному способу решения проблемы — махнуть на рынок и затовариться там парочкой новеньких игрушек, о которых сейчас и пойдет речь. Несмотря на то, что обе эти штучки произвела одна и та же всем известная фирма Сарсом, они значительно отличаются друг от друга и являются собой, если не противоположные концы, то, по крайней мере, различные стороны жанра классических леталок. Так что встречайте: на сцене Giga Wing 2 и Gun Bird — тоже 2.

Giga Wing 2

Прежде всего, игра поражает масштабом боевых действий, причем настолько, что неподготовленному человеку трудно понять, что же все-таки происходит и почему надпись «Continue?» появляется на экране по несколько раз в минуту. Тут уж придется проглотить пресловутую геймерскую гордость и с видом побежденного отправиться в опции, чтобы установить там минимальную сложность, а потом запустить действие сначала. Тогда только можно будет кое-что рассмотреть. И вот, что я увидел: со всех сторон неслись эскадрильи разноцветных самолетов — красные, зеленые, желтые, большие и маленькие — все они мчались мне на встречу, безжалостно расходуя боеприпасы. В мгновение ока экран заполнился яркими точками пуль, лучами лазеров, вспышками подбитых машин и еще бог знает чем. Время от времени грохот пальбы и взрывов перекрывали отчаянные крики «Bomba!!!» или «Deflector Fooorce!!!», после которых что-то долго гремело, переливаясь сумасшедшими цветами. И где-то посреди этого безумия на свободном клочке неба метался мой самолетик, яростно отстреливаясь от наседающих врагов, ежесекундно уничтожая десятки вражеских кораблей и получая за это миллиарды очков.

Поначалу от такой интенсивности действия может закру-

житься голова. Враги не просто стреляют в ваш корабль, они покрывают снарядами все видимое пространство вокруг себя! Возможно, они даже не замечают вас и просто палят из всех стволов во все стороны света. Я тут посчитал, сколько же пуль может одновременно находиться на экране. Оказалось, около двухсот. Вы только представьте: 200 пуль, равномерно распределенных по всей площади изображения, и все они летят в различных направлениях, с различной скоростью и полным безразличием к тому, что у меня от их количества волосы на голове встали дыбом. Однако выжить в этом хаосе все-таки можно, благодаря наличию у вашего корабля специальной защиты: reflect force или reflect laser (можно выбрать перед началом игры). В переводе на доступный всем нам русский язык это означает примерно следующее: «неуязвимость + зачистка экрана от инородных объектов». Длительности действия щита как раз хватает на то, чтобы вырваться из безнадежной ситуации (читай — перелететь из одного угла в другой). Добавьте к этому капельку мастерства, и игра уже не покажется вам такой сложной, хотя за те мгновения, что уходят на перезарядку щита, враги вполне способны загнать ваш кораблик в еще одну тупиковую ситуацию. Но на этот случай предусмотрено универсальное средство от всех болезней — бомба, да к тому же в двух экземплярах. Не спорю, разом рвануть полсотни вражеских кораблей очень приятно, но именно наличие бомб делает очевидной несбалансированность игрового процесса. Интенсивность вражеского огня может заставить схватиться за голову даже законченного фаната леталок. А поскольку решительно никому не хочется умирать каждую секунду, возникает простая схема: использовав щит, бросаем бомбу и снова включаем щит, продолжая так до бесконечности. А бесконечность, как известно, штука длинная, а запас продолжений еще длиннее... Так что, соблазн выбрать именно этот путь прохождения игры, мягко говоря, велик.

Хотя, если посмотреть на проблему с другой стороны, можно увидеть и положительные моменты. Ведь в вашем распоряжении находятся пять различных персонажей, отличающихся друг от друга не только моделями самолетов, но и сюжетными линиями, что не позволит заскучать в процессе прохождения. Различные сценарии предусмотрены и для каждой пары героев, потому, если хотите освоить игру от и до, ищите себе напарника. Каждый раз, расправляясь с последним боссом, вы пополняете обширную галерею новыми картинками, а их ни много, ни





мало 110. В общем, играть в GW2 можно очень долго, и если сначала ставка делается в основном на бомбы, то со временем вы научитесь использовать их все реже и реже, замечая новые тонкости в построении этапов, еще вчера казавшихся непроходимыми.

Графика игры выполнена просто отлично. Это относится и к бэкграундам, и к самолетам, и к заставкам. Ничуть не сомневаюсь, что некоторая абстрактность заднего плана придется по вкусу далеко не всем, так же как и манера прорисовки персонажей. Но суть не в этом, ведь главное достоинство оформления состоит в том, что оно на пару с музыкальным сопровождением (в игре звучит самая настоящая оркестровая музыка) создает свой неповторимый торжественно-мрачноватый стиль, а этим может похвастаться далеко не каждая забава. Кто-то при этом воскликнет: «Великолепно!», другой скажет: «Ничего особенного», и каждый будет по-своему прав.

То же самое можно сказать и о GW2 в целом. Игра способна вызвать широкий спектр разнообразных ощущений: от восторженного поклонения до полного безразличия — все зависит от склонностей и пристрастий сидящего перед телевизором. Какой будет ваша реакция — предсказать невозможно, а узнать можно только одним всем известным способом. Дерзайте!

Gun Bird 2

Эта игра совсем из другой оперы, нежели только что рассмотренная Giga Wing 2. Начать хотя бы с того, что у нее спрайтовая графика (привет Alexman'у). Двухмерная, но красивая. Вместо полигонных моделей и световых эффектов — яркие цвета, разбегающиеся жители и никакой тормозни. Хотя скажу честно, выглядит малость старомодно. Впрочем, так и было задумано, поскольку именно такой игра была на аркадных автоматах. В наследство от них остались две черные полоски по бокам экрана — увы, видимо вертикальная сторона игрового автомата превосходила горизонтальную, а у телевизора, как известно, все наоборот. Чтобы скомпенсировать этот недостаток, авторы даже сделали дополнительный режим, в котором изображение повернуто на 90 градусов и прекрасно вписывается в границы экрана, но у меня этот вариант вызывал настойчивое желание повернуть голову набок. К счастью, на этом недостатки игры заканчиваются.

Gun Bird 2, на мой взгляд, является одним из самых ярких представителей своего жанра, поскольку в ней, с одной стороны, есть все, что должно быть у великолепной тра-



диционной леталки, а с другой — отсутствуют радикальные навороты, которыми разработчики так любят разбивать классику.

Одного взгляда на экран достаточно для того, чтобы разбудить счастливые воспоминания о часах, проведенных за игровыми автоматами. Слушаешь музыку, и в памяти всплывает родной Мегадрайв (в его лучших чертах). А игровой процесс позволяет пусть и ненадолго, всего лишь на какие-то полчаса, забыть обо всех проблемах и полностью сосредоточить свое внимание на маленьком человечке. Человечке, который парит в небесах и, ловко уворачиваясь от пуль, расстреливает полчища врагов и хватает призы.

Пожалуй, в одном месте я все-таки склонил. Там, где говорил про навороты. Без них игра получилась бы слишком уж классической. У вашего героя есть специальная шкала, растущая по мере истребления врагов, с помощью которой можно осуществить мощнейшую атаку в ближнем бою или просто пальнуть чем-нибудь необычным. А если удастся заполнить шкалу до максимума, бабахнет так, что не поздоровится даже самым крутым боссам (правда, копится такая атака не один этап). Эти способности прекрасно разнообразят игровой процесс и, самое главное, никак не исказят его. Все здесь сделано так, чтобы заставить вас кружиться по всему экрану и, выписывая фантастические зигзаги и петли, выходить невредимым из самых тяжелых ситуаций.

Вот только со сложностью опять вышел перебор. Снова экран до отказа забит снарядами, снова глаза лихорадочно ищут между пулями спасительную щелку, которая оказывается настолько маленькой, что проскочить в нее можно разве что с перепугу. Но для того и дается выбор сложности, который не в пример другим леталкам имеет отнюдь не символическое, а самое прямое отношение к процессу. А посему играть в GB2 могут все: и новички, и настоящие асы.

Фирменное качество Сарсом дает о себе знать и в остальных аспектах игры. Тут вам и семь персонажей, достойных хороший RPG (кстати, среди них — Morrigan из Darkstalkers), и забавные сюжеты с различными концовками, не забытая и галерея, в которой есть даже карандашные наброски героев — прямо-таки пособие для начинающих художников.

Вообще GB2 представляет собой наглядное подтверждение тому, что пока у разработчиков есть желание оглядываться назад, классика будет не только жить, но и пользоваться заслуженным успехом наравне с другими современными жанрами.

Andy Jr

(большой любитель леталок и фирмы Сарсом)





RED DOG



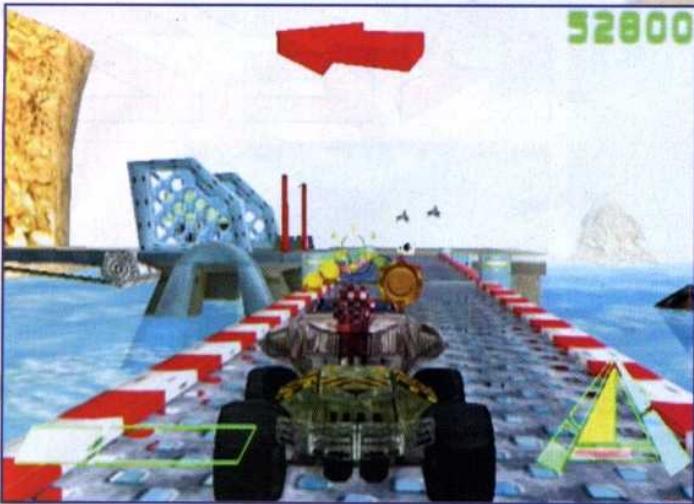
Кем только ни приходилось становиться геймеру за последние годы! Право слово, нашему репертуару могут по завидовать самые известные актеры больших и малых театров. Перевоплощение за перевоплощением, маска за маской. То ты отважный охотник за головами, то бесстрашная потрошительница пещер Лара Крофт, то буддистский монах, снашаивающий сандалии в полном опасностей приключении, а то и вовсе сотрудник спецслужб разных стран и антитеррористический гений. Но все это личности, похожие на настоящих или не очень — все равно.

А вот как вам перспектива побывать просто джипом, безликой, безымянной машиной, правда, очень красивой и неплохо оснащенной всяческими плодами технического прогресса? Конечно, у вас не будет ни мужественного лица, ни мощных бицепсов, ни даже веселенького хвостика на затылке. Зато отсутствие индивидуальности компенсируется ракетами, лазерами, убойными щитами и мощными титановыми доспехами. Надо сказать, что враги ваши тоже совершенно безлики. Видимо, в Red Dog смоделирована война будущего, когда граждане из плоти и крови сидят по домам, не отрывая глаз от мониторов, на которых разворачиваются грандиозные технологические битвы. Борьба идет уже не просто за пядь родимой земли или березу под окном, а за вещи куда более глобальные. Например, доступ к ресурсам. «Ресурсам чего?», — спросите вы. Да чего угодно: нефти, газа, титана, золота и серебра, уран вот тоже, говорят, пользуется спросом на рынке. Конечно, в баталиях такого рода лучше не рисковать здоровьем, а выпускать вместо себя на арену боев порождения научно-технического прогресса. Кто больше и мощней породил, тот и победитель! Ну, в общем, это неплохо задумано. По крайней мере, люди останутся живы и, даже если у них отберут всю нефть, газ, титан и никель, может, от тоски чего и придумают полезное, вроде новых источников энергии или парофарного электричества. Что это такое, мне доподлинно не известно, но знающие люди говорят, что — у-у-у! В общем, не ждите, что, взяв на себя функции джипа, сильно смахивающего на луноход с тем отличием, что вся история происходит на земле, вам придется разносить в пух и прах сознания, хотя бы отдаленно похожих на людей. Нет, вашими противниками будут, прежде всего, отвратительные насекомоподобные существа разного вида и калибра, а также некоторое число каких-то созданий, своими силуэтами отдаленно напоминающих хомо сапиенс. Но не более того! Конечно, при достаточном воображении можно пофантазировать,

представляя себя водителем, управляющим эти самым джипом-луноходом, но отсутствие каких-либо намеков на хоть что-то социальное и гуманитарное вряд ли позволит вашей фантазии развернуться. Куда естественней видеть себя именно тем, чем вы по большей части и являетесь: субъектом, с пультом в руках ведущим бои различной степени тяжести. Это уж потом, когда все снесено, сожжено и растоптано, можно, небрежно отбросив пульт управления, пройтись в тяжелых ботинках по какой-нибудь там Индонезии, удовлетворенно созерцая опустошительные результаты вашей активности. Но это после, после! А пока что покрепче вцепитесь в джойстик и, вперив горячечный взор в экран, начинайте расправляться с ядовитыми пауками (прицепятся со своими молниями — фиг скинешь), шустрыми зелеными каракатицами и разнообразными огнестрельными установками, разбросанными в самых неподходящих (с вашей, конечно, точки зрения) местах.

Надо сказать, что, несмотря на отсутствие какой-либо сюжетной конкретики (разве что истории, как некто, именуемый по-русски Хаак, позахватывал разные страны и разместил там всякие вредные генераторы и пусковые установки), пребывать в амплуа наземного лунохода — довольно весело! Во многом это определяется достаточным разнообразием задач. Помимо главных, так сказать, официальных, миссий, есть еще тренировочные, в которых за выполнение задания вы получаете то или иное улучшение параметров своего броненосца. Кроме того, Red Dog обладает изрядным количеством мультиплеерных режимов, включающих в себя, в частности, Deathmatch и забрасывание друг друга бомбами в пятнадцати различных локациях. Судя по обзорам наших заокеанских братьев, почему-то именно мультиплеерный режим стал предметом восторженных всхлипываний многих из них. Видимо, сказывается инстинктивная тяга американцев к коллективным действиям. И правда, для конкретного экстраверта (а таких, как показывают социологические опросы, в Штатах большинство) почти катастрофа проводить день за днем один на один с монитором. Пусть там даже черт знает что творится, но если нет счастливой возможности оросить жилетку друга





горючей слезой или врезать по его барабанным перепонкам диким «Bay!», то это и не жизнь уже, и не игра, а психоделия какая-то. Нам же, обитателям страны с почти поголовно интравертным населением (согласно все тем же социологическим опросам), можно спокойно отсидеть срок Эдмона Дантеса в замке Иф, лишь бы дали приставочку и хотя бы раз в год меняли ассортимент дисков. Может быть, поэтому на меня мультиплеер особого впечатления не произвел: танки в нем совсем уж детские, носятся, как два или четыре ошалевших жука в не бог весть какой красивости интерьерах. Впрочем, пусть мультиплеер существует и придется, если потребуется, этой игре дополнительное разнообразие, я не против.

В основном режиме дела обстоят гораздо интересней, ибо графика здесь довольно гармоничная и живописная. Вряд ли на создание объектов и, так сказать, персонажей, ушло много полигонов, но всяческие взрывы, выстрелы, трассирующие пули и самонаводящиеся ракеты выполнены вполне правдоподобно, да и 60 fps дают о себе знать. Главное, нет никаких проблем с камерой, столь частых для многих современных игр. Действие происходит в технократических пейзажах, совершенно не страдающих избытком флоры и фауны. Вся конкретика дается лишь намеком: если дело происходит на вулканическом острове, то, естественно, присутствует обилие раскаленной лавы, если предмет нашего вторжения — арктическая станция, то, натурально, наличествует снег и местами лед. Во всех этих реалиях джип-лухоход ведет себя вполне адекватно: снег, песок и всякие ядовитые субстанции, если и не налипают на его колеса, то активно взметаются в процессе акселерации, сохраняя на себе следы покрышек рванувшего вперед техсредства. Управляемая вами машина, как и следовало ожидать, буксует в сыпучих породах, цепляется за препятствия в виде камней и скользит на гладкой поверхности. Возможно, поначалу вам придется некоторое время поупражняться в управлении — передний и задний ход достигаются нажатием шифтов, а функции руля выполняет аналоговая ручка — но уже в пределах первой миссии вы сроднитесь со своим бронированным другом, и никаких проблем не возникнет. Из вооружения особенно удачное ноу-хау — двойной матричный щит, который одно-

временно и защищает вас от повреждений, и, что самое ценное, отражает выпущенный в вас заряд, направляя его непосредственно в противника. Так что, кто с мечом к нам придет, тот этим самым мечом по кумполу и получит. Ничего не скажешь, удобно и справедливо!

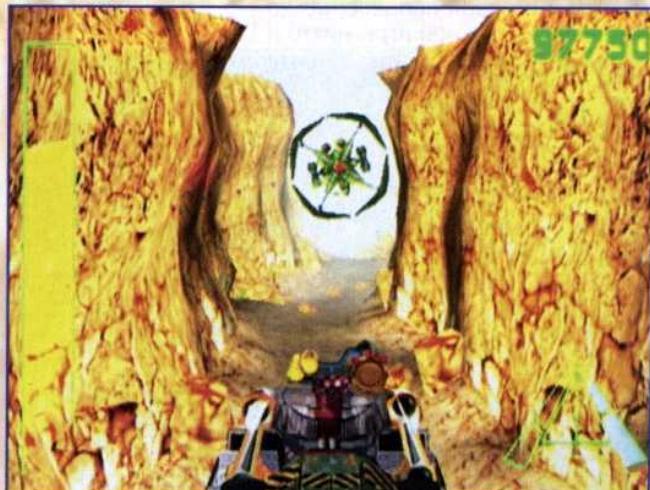
Сами миссии достаточно длинные, разнообразные и хорошо детализированные, что делает честь творцам игры, доказавшим, что и индустриальный пейзаж может стать предметом эстетического восприятия. Острый глаз заправского геймера сможет обнаружить секретные ниши и коридоры, в которых неплохо бывает разжиться одной-другой розово-зеленой капсулой, восстанавливающей сходящую на нет жизнеспособность, а также прихватить какое-нибудь дополнительное техническое приспособление. Эти штучки укрепляются как бы сбоку танка и на некоторое время обеспечивают ему дополнительную огневую мощь.

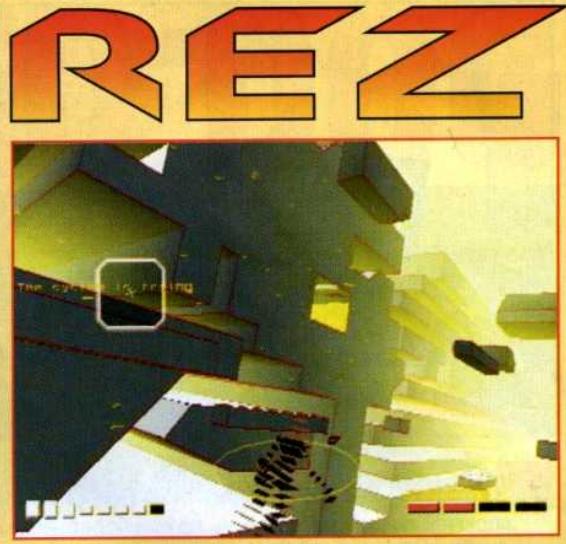
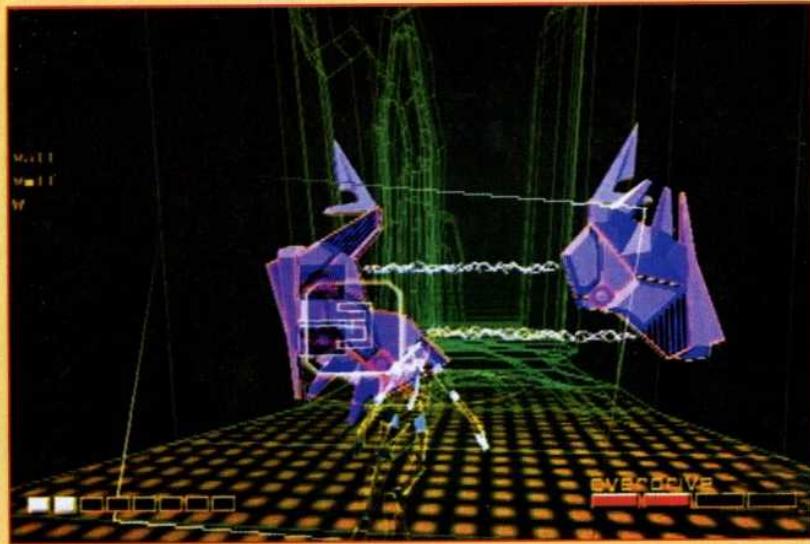
Любителям податься, несомненно, придется по вкусу довольно внушительное число боссов, выполненных в виде, например, огромного членистоногого скорпиона, стреляющего, в том числе, и из собственного хвоста, или же невероятных размеров пушки в сопровождении каких-то супер-пупер летающих тарелок. С каждым из этих громил придется найти свой язык, читай — тактику, и после пары проигрышей вам это наверняка удастся. Впрочем, если ваша геймерская квалификация достаточно высока, сможете одержать победу сразу.

Что касается звуков и музыки, то первая позиция выполнена довольно убедительно, а что касается второй, то сначала звучит бодрый и динамичный саундтрек, возбуждая в игроке здоровый энтузиазм вкупе с оптимизмом, но потом он становится более монотонным, видимо, дабы не отвлекать вас от непосредственного выполнения боевых задач. Честно говоря, меломаны вряд ли найдут, чему порадоваться. Но если иметь в виду общий технократический стиль игры, то такая мелодическая скучность становится вполне оправданной.

Итак, бразды пущистые взрывая, летят кибитка удалая в виде бронированного мастодонта, впрочем, вполне резвого и симпатичного. Удачи вам в этой ипостаси и не свалитесь во что-нибудь цианистое!

Tomba





Я плавал в киберпространстве, а схематичная сфера — мой аватар — пульсировала в такт потокам информации. Тук-тук. Модель достраивалась на ходу — вот уже линии очертят ноги и руки — добавим последний штрих и вперед, на штурм системы. Зрение долго приспосабливается к виртуальной реальности — вокруг виднелись лишь громады баз данных, сплохи проходящих информационных пакетов, многомерные фигуры постоянно меняющихся участков памяти — все, что подчиняется строжайшим законам логики, но вместе с тем выглядит в глазах человека абсолютно иррационально. Хотя, постойте — я сейчас должен забыть о том, что я — живое существо, сливаясь с этим миром, сделаться его частью, стать своим для защитных программ и скриптов.

Итак, отправляем родственников в кино, включаем самую мощную акустику, какую только можно найти, устремляем все внимание на экран. Опционально — запускаем deep.exe или докупаем фирменный трансвибратор от Sega. И... поехали!

Rez — игра, которую можно либо горячо любить, либо упорно отвергать. Третьего не дано. Для отвергающих это всего лишь очередной шутер, не самый продвинутый и не самый красивый. Но их оппонентов, простите за выражение, плющит и колбасит от игры по полной программе. Вы никогда не видели ничего подобного, никогда и не слышали, а уж о том, чтобы видеть и слышать даже и не мечтали.

Помните безумно стильный черно-белый Vib Ribbon (PSone)? Rez продолжает ту же традицию, но по всем параметрам на порядок сильнее и оригинальнее. Разработчики обещали слить воедино музыку и игровой процесс, но до появления реальной игры никто и

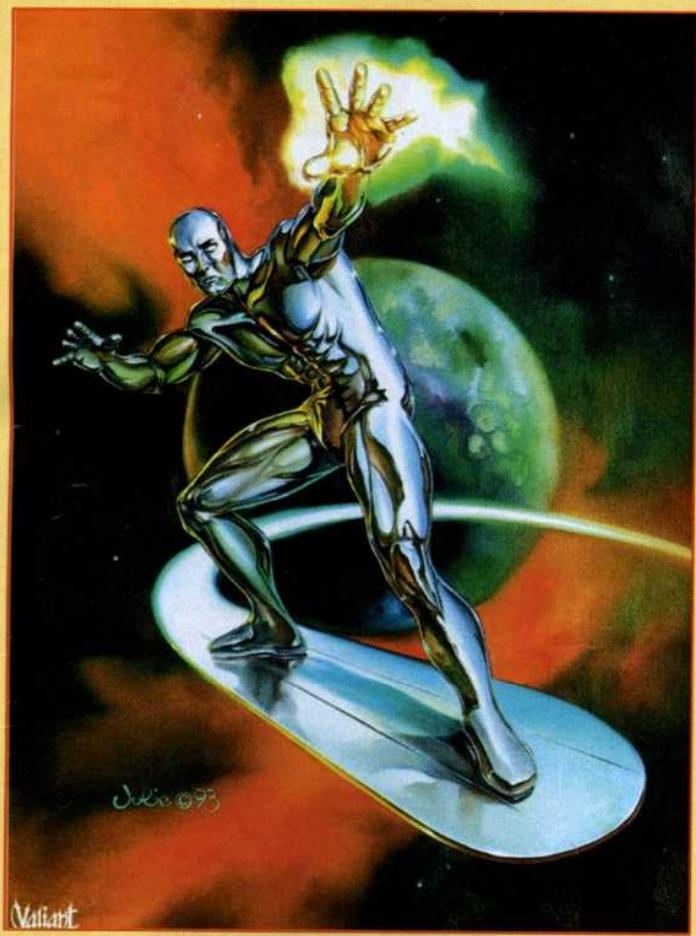


не подозревал, во что это может вылиться. Конечно, можно назвать Rez и ожившим визуальным плагином к Winamp, но одно дело — связать графические эффекты и музыку, а другое — связать с музыкой целую игру, не превратив ее в банальный Rhythm Arcade а-ля Space Channel 5 или Dance Dance Revolution.

Что же именно мы получили? Жанровая принадлежность — «шутер на рельсах», то есть нечто вроде стрелялки со световым пистолетом, но без пистолета. Героем управлять нельзя — джойстик связан с прицелом, остальные кнопки отвечают за обычную стрельбу и супероружие. Понятия «жизнь» нет, зато герой может эволюционировать от шарика до полноценной модели человека, собирая соответствующие призы, и деградировать в случае особых грубых промахов в сложном деле уничтожения защитных программ. И даже в рамках такого банального жанра разработчикам удалось ввести что-то новое в сам игровой процесс. Возьмите, к примеру, возможность прохождения уровня, не убивая, а лишь уворачиваясь (даже от босса!) или зацикленность элементов уровня, благодаря чему можно выбирать между дополнительными призами или ускоренным прохождением (то есть, взломом).

Но игровой процесс сам по себе — лишь оболочка, средство восприятия шедевра, где все подчинено музыке, точнее — Музыке. Вспомните DDR и Space Channel 5 — там официальная задача танцев под музыку на деле заменялась намного более простой — своевременным нажатием требуемых кнопок. И какие это танцы? Здесь же непроизвольно получается так, что своими выстрелами вы то аккомпанируете музыке, то, наоборот, в такт тревожным аккордам от-





Valiant

стреляете врагов. Никто не заставляет играть именно так, нет никаких искусственных танцев врагов под музыку, все настолько органично и естественно, что вы не понимаете, как именно зависят движения от музыки, но на подсознательном уровне чувствуете их единство и действуете синхронно с элементами игры. И это замечательно! Качество графики — это еще более интересный вопрос. С одной стороны, векторные модели и одноцветные полигоны напоминают о первых приставках с поддержкой 3D. Никакого фотореализма. Даже текстуры есть не всегда. С другой стороны, информация о том, что игра раньше называла рабочее название K-project в честь русского абстракциониста Василия Кандинского, тоже вряд ли поможет вам составить впечатление о ней. Если Rez и является примером абстрактного искусства, то уж очень специфичным, единственным в своем роде. Игра-абстракция. Попытка смоделировать виртуальную реальность. Но никак не использование элементов абстрактной живописи для оформления игры. А сложность графики на самом деле намного выше, чем можно подумать, глядя на скриншоты — просто мощь Dreamcast расходуется точечно, поражая контрастом между качеством моделей разных эле-



ментов. Наконец, каждый уровень имеет, условно говоря, десять степеней эволюции, точнее компьютерная система обладает десятью уровнями защиты, которые предстоит взламывать. И лишь в самом конце наступает кульминация как в графике, так и в музыке — и перед вами предстает... босс.

Я не зря сказал о кульминации. Мало того, что реально убить вас при прохождении уровня вряд ли кто-то сможет и все силы надо тратить именно на уничтожение босса, так еще и графически каждая Главная Защитная Система поражает. Да, во многих столь любимых мной космических стрелялках с видом сверху боссы бывают и больше, и оригинальнее, но это — лишь тень того, что вы увидите в Rez. Понятно, что слова о том, что «нужно видеть самому» — страшная банальность, но... а что еще остается? Разве что упомяну тот факт, что концепция взлома компьютерной системы безукоризненно соблюдается всегда. И не в явном виде (никакого сюжета!), а намеками... намеками во всем и на все.

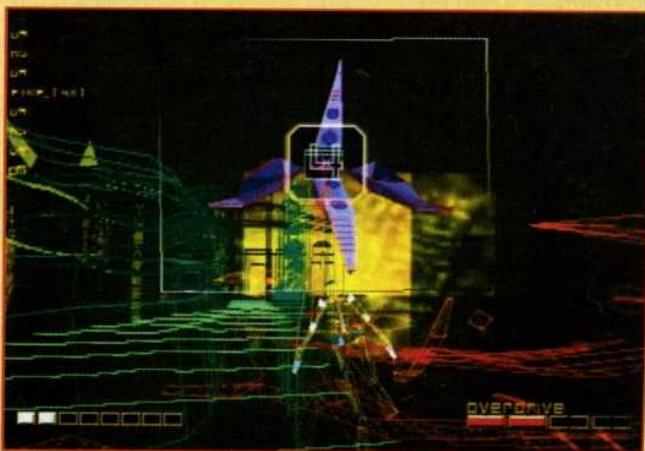
Плюс, конечно же, нужный тон поддерживает и лог взлома, находящийся в левом верхнем углу экрана. Программистам будет довольно забавно его читать.

Игра не так проста даже в отрыве от музыки с графикой. К примеру, я и не предполагал, что высшая ступень эволюции — не человек. Боссы носят названия планет Солнечной Системы, а на протяжении всей игры не отпускает ощущение того, что малейшее изменение стиля легко превратило бы игру в бои в гиперпространстве или же в визуальную модель квантового перехода частиц. А чем черт не шутит?

Наконец, общая атмосфера, которая несколько напоминает о Serial Experiments Lain. Авторы хотели сказать, что киберпространство, реальность, макро- и микрокосмос едины? Если это так, то и связывает их одно общее — музыка, а еще точнее — гармонические колебания мира, воспринимаемые нами как таковые. Так что отправляйтесь в магазин за игрой, а я попытаюсь осмыслить, что же за глупость сказал под конец...

Wren

P.S. Версия игры на PlayStation 2 ничем не отличается от описанной в статье.



RESIDENT EVIL

ХРОНОЛОГИЯ НЕОКОНЧЕННОГО КОШМАРА



BIO HAZARD

Приветствую вас, мои суровые, закаленные в жарких боях с нечистью, охотники на зомби и прочих тварей-мутантов! Сегодня я собрал вас для того, чтобы поговорить об одном из самых ярких игровых сериалов последнего времени (кто скажет, что это Tomb Raider — оборвушки), который настолько ужасен, что собрал вокруг себя тучу приверженцев, поклонников и даже фанатов. Конечно же, речь пойдет о Resident Evil. На страницах нашего журнала мы довольно часто помещали обзоры и прохождения игр этой серии. Однако в последнее время события, связанные с ней, нарастают, как снежный ком. Тут тебе и сенсационное объявление, сделанное Capcom в сентябре 2001 года о том, что в будущем все Резиденты будут засыпаться только на GameCube, и появление долгожданного фильма, и многообещающие анонсы новых частей. Все это породило мысль о том, что вполне уместно представить вашему вниманию материал, в котором в хронологическом порядке собраны все части знаменитой эпопеи. Проследить эволюцию RE, вспомнить былое и заглянуть в будущее. Надеемся, что наше путешествие будет увлекательным.

Итак, перенесемся на время в далекий 1996 год.

Знаменательный, надо сказать, выдался период. В Атланте проходили Олимпийские игры, а в России — выборы президента, но, конечно же, для нас с вами эпохальными стали вовсе не эти события, а то, что именно в 1996 году на сцене впервые появилась **Resident Evil** для PlayStation. Вихрем ворвавшись в жизнь сначала японских, а затем и американских геймеров, эта игра мгновенно завоевала всех от мала до велика.

В чем же секрет ее феноменального успеха? Во-первых, графика. Просто потрясающая, особенно, если учесть, что дело происходило шесть лет назад. Отлично прорисованные задние планы, полное 3D и высокодетализованные полигональные герои, представлявшие собой не просто кучу пикселей, а мастерски вылепленные образы. Кошмарные монстры, сработанные на самом высоком техническом уровне, просто поражали: хантер, метким ударом отрубающий голову нашему подопечному, запомнился надолго! Однако формированию особой атмосферы ужаса служили не только и даже не столько графические изы-

ски. Куда большую роль играла таинственная, жуткая музыка, которая изменялась в зависимости от происходящего на экране, звуки шаркающих шагов зомби, вопли хантеров и эффектные ракурсы камеры. Несомненным плюсом игры стал чрезвычайно интригующий сюжет, изложенный посредством пары заставок и кучи разговоров, происходивших между персонажами.

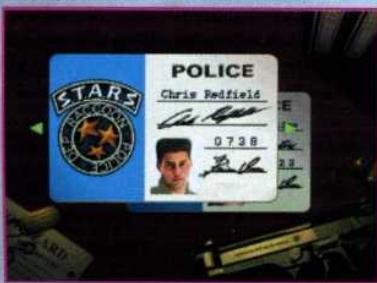
Суть совершившихся событий состояла в том, что сотрудники некой корпорации Амбрелла (**Umbrella**) проводили биологические эксперименты с весьма опасными вирусами, и, как водится, в какой-то

момент все у них пошло сикось-накось. В результате утечки вируса особняк, в котором и происходит действие, оказался заполнен толпами разнообразных мутантов. Двум героям — Крису Редфилду (**Chris Redfield**) и Джилл Валентайн (**Jill Valentine**), волею судеб попавшим в этот расадник генетических уродов, нужно срочно делать ноги, по возможности оставшись в живых. Надо сказать, что сей зловещий сюжет эксплуатируется во всех частях Резидента, и лично мне уже совсем непонятно, как таким криворуким разработчикам, что пашут на Амбреллу, вообще удалось что-то изобрести. Судя по всему, эти ребята петарду запустить не могут без того, чтобы не вызвать какую-нибудь глобальную катастрофу.

Наряду с массой достижений в RE были и минусы, к числу которых, в частности, относились неоправданно сложные головоломки. По большей части они отличались явным дефицитом логики, и порой приходилось бить два часа бродить по дому, чтобы все-таки разобраться, куда вставлять найденный в соседней комнате вантуз. А разобравшись, еще часок ломать голову над тем, что же открылось в результате сего действия. Но в целом, не вызывает сомнений, что RE был и остается настоящим хитом, который поставил на ноги жанр Survival Horror и заставил геймеров

всего мира просто-таки трястись от страха, регулярно меняя памперсы.

С выходом RE2 ситуация усугубилась. Впрочем, прежде чем осчастливить игроков выпуском второй части, Capcom родила **Resident Evil Director's Cut**, которая ничем не отличалась от оригинала, кроме пары дополнительных режимов. В принципе, разработчики стремились реализовать здесь некие особо жестокие заставки, которые в первом варианте зарубила цензура. Однако все кончилось пшиком, потому что



вездесущая цензура встала насмерть и не пропустила пресловутые заставки и в новую версию RE. Так что ценность этой поделки была бы весьма сомнительной, если бы светлые головы из Capcom не додумались запустить в комплекте с игрой **демо-версию Resident Evil 2**, в результате чего уровень продаж «новинки» оказался очень даже неплохим.

Нелишне вспомнить и о попытке Capcom портировать RE на **Game Boy Color**, причем, по обещаниям разработчиков, порт должен был полностью соответствовать оригиналу для PS, разве что графика предполагалась очень уж примитивная.

Впрочем, по сравнению с потенциальной возможностью погонять зомбиков, скажем, в трамвае по пути на работу, это казалось сущим пустяком. К сожалению, долго этот проект не протянул, и спустя пару месяцев поступило сообщение о том, что совершившая столь героическую акцию по-просту не представляется возможным в силу фатальной нехватки ресурсов GBC. Так что, проект был похоронен и забыт, а несчастным владельцам портативной консоли осталось глотать слезы над могильной плитой, ностальгически изучая пару невразумительных скриншотов.

Впрочем, молчи, грусть — в скором времени на GBC должен выйти **Resident Evil Gaiden**, но об этом — несколько позже.

А пока продолжим наш разговор о второй части знаменного ужастика. Разумеется, после столь громкого дебюта товарищи из Capcom просто не могли оставить общественность без продолжения всенародно любимой игры. И вот работа закипела под чутким руководством **Синдзи Миками**. В амбициозные планы разработчиков входило множество разных фишек: так, планировалась видеоизменяемая система повреждений, когда в результате ударов, ограбляемых персонажем, на нем рвалась одежда, а из ран сочилась кровь. Обдумывалась также идея возможности «одевания» героев, к примеру, в бронежилет, защищающий от укусов особо ретивых покойников, или каску, дающую реальный шанс почти безболезненно пережить удар «лизуна» по котелку. Центральными персонажами новой игры должны были стать Леон Кеннеди (**Leon Kennedy**) — молодой полицейский Raccoon City и мотогонщик Эльза Уолкер (**Elza Walker**),



которую в последствии заменила Клэр Красфилд (**Claire Redfield**), сестрица уже знакомого нам по первой части Криса. Задумки были весьма любопытные, однако спустя некоторое время на Миками снизошло озарение, что графика новой игры слишком уж напоминает первую часть. Для 1998 года это было бы черезчур архаично и могло оттолкнуть от новинки многих любителей «свежатинки». Так что в



результате волевого решения проект был свернут, разработка **Resident Evil 1.5** прекращена, и началась энергичная работа над **Resident Evil 2** с кардинально улучшенной графической составляющей при сохранении наиболее удачных наработок для Resident Evil 1.5, игры, которую широкая общественность так и не увидела. Кстати, Resident Evil 1.5 во все не официальное название загнувшегося проекта, носившего на самом деле имя Resident Evil 2. Это уж когда все погорело, резвые журналисты наградили его сим прозвищем посмертно.

Перипетии со второй серией RE никоим образом не повлияли на ее качество, разве что самый выход несколько тормознули, и вместо годичного перерыва новая часть появилась спустя почти два года, то бишь в 1998.

История, которую живописует очередная страшилка, переносит нас в «славный» городок **Raccoon**. Из приснопамятного особняка на окраине смертоносный G-Virus расплзся во все стороны, превратив жителей некогда цветущего населенного пункта в зловещих зомби. Нам же опять предлагается вызволить из всей этой заварухи двух героев — уже упомянутого Леона Кеннеди и сестру Криса Клэр Редфилд, которых суровая доля занесла в это богом проклятое местечко. И сделать это будет ой, как непросто.

Resident Evil 2 по праву считается чуть ли не лучшей частью RE за минувшие шесть лет. В ней великолепно все, начиная сюжетом — драматичным, жутким, зверски увлекательным. В какие-то три-четыре часа чистого игрового времени вбито столько событий и разнообразных коллизий, что просто диву даешься. Продвигаясь шаг за шагом, глубоко проникаешься всем тем ужасом, который стал результатом бесчеловечных экспериментов Амбреллы. Любовь и смерть, радость и горе, все более нарастающее напряжение не отпускают игрока ни на секунду, заставляя по максимуму сопереживать героям.

Впрочем, и остальные аспекты игры соответствовали самым высоким требованиям. Графически RE2 стала одной из самых продвинутых для того времени: ползающий лизун шевелил языком и совершал гигантские прыжки настолько реалистично, что казалось, еще немного — и он выскочит из телевизионного экрана прямо к вам в комнату. Толпы почти живых зомби, вываливающиеся из-за дверей, повергали в ужас. Я уж молчу о пауках, выполненных на таком высочайшем уровне, что просто закачаешься. Лично у меня после RE2 выработалась стойкая неприязнь к этим в общем-то безвредным существам. Все это великолепие сопровождал ворох высококачественных, убийно срезированных CG-роликов, нагонявших неописуемую жуть. Дизайн уровней потрясал великолепием — фатальные последствия разразившейся катастрофы встречались буквально повсюду: разбитые окна, выбитые двери, дырки от пули, забрызганные кро-





вью стены и прочие следы ожесточенных боев красноречиво свидетельствовали о делах нешуточных. Впечатлял и солидный арсенал средств убийства, и множество ужасающих боссов, и обалденное количество секретов, начиная от четырех видов потайного оружия и заканчивая скрытыми мини-играми.

Ваш покорный слуга в стремлении выбрать все запрятанные сюрпризы прошел RE2 аж 17 раз!

Изобилие тайн даже стало причиной забавного казуса: как-то раз к первому апреля один авторитетное игровое издание опубликовало информацию о том, что в недрах RE2 скрыт еще один секретный персонаж — Акума из знаменитой Street Fighter! А так как мать-прапородительница SF и RE — одна и та же фирма, шутка звучала весьма убедительно. Народ поверил, и даже сейчас можно отыскать индивидуумов, которые с диким блеском в глазах все еще пытаются отыскать в дебрях RE2 несчастного Акуму, которого там, увы, нет.

Следуя традиции, некоторое время спустя Capcom произвела на свет еще одну вариацию RE2 — **RE2 Dual Shock**, в которой, как явствует из названия, была реализована поддержка новой промошки к PS — джойстика Dual Shock. Никаких кардинальных отличий там не было, кроме режимов Extreme Mode и EX Battle. Впрочем, об этой части я распространяться не буду — жаждущие деталей могут прочесть подробный обзор RE2 Dual Shock в 44-м номере нашего журнала.

А зайдемся-ка мы лучше вскрытием Resident Evil 3. Так уж повелось издревле, что любой хитовый проект должен жить вечно. Поэтому никто и не думал, что с выходом второй части Resident Evil уйдет на покой. История еще была не завершена, да и кто же добровольно откажется от золотой жилы? Верно, никто. Вот и Миками не стал томить народ в напряженном ожидании продолжения. Сварганив между делом еще одну весьма недурственную игру — Dino Crisis, к концу 1999 года он осчастливил публику новой историей из серии RE под названием **Resident Evil 3 Nemesis**. Надобно сказать, что эта часть стала самой спорной за всю историю Resident'a, практически разделив фанатов серии на два лагеря — тех, кого игра жутко разочаровала, и тех, кто принял ее с распластертными объятиями. Причиной столь резкой поляризации мнений послужило то, что третья глава ужасов не привнесла в сериал ничего по-настоящему



нового. По сути дела, за два года, что прошли после выхода второй части, никаких серьезных нововведений сделано не было. Судите сами: игрока опять помещают в до боли знакомый Raccoon City, только на этот раз в шкуре Джилл (главная героиня первой части), у которой все та же «простая» задачка — сбежать из города, битком набитого зомби. А заодно избежать, а в конце игры и прижать, монстра, в честь которого название обогатилось приставкой Nemesis. Эта тварь жутко ненавидит сотрудников S.T.A.R.S., а Джилл, кто не в курсе, как раз является членом этого спецподразделения. Уж



раз можно существовать только в качестве Джилл, соответственно время игры значительно сокращается. Опять же CG-роликов по сравнению со второй серией — просто мизерное количество. Короче говоря, урезали все, что только можно, а это, согласитесь, весьма огорчительно. Были, конечно, и новшества: управление обогатилось кнопками автоприцеливания, значительно упростили стрельбу, и в довесок появилась возможность уворачиваться от противников, что, между прочим, весьма полезно, особенно при встрече с Немезисом. Плюс любопытная способность самому отливать пули. Довольно забавная промошка, которая, тем не менее, на революцию никак не тянет. На память приходит еще пара новых пушек да периодический выбор пути: пройти, к примеру, по мосту или под ним. Разные маршруты — разные раскрытия сюжетной линии, однако финал всегда один, так что опять-таки ничего особенного не наблюдается. Но самым главным изъяном явилось исчезновение атмосферы ужаса, в результате чего играть стало уж совсем не страшно. К большому сожалению, атмосфера эта утрачена, по-видимому, навсегда, несмотря на появление все новых серий RE. Хотя: одно недавнее событие рождает некоторую надежду. Немного терпения

не знаю, за что мерзкое создание так невзлюбило этих славных ребят. Может, достали регулярные задержки зарплаты или еще чего не понравилось, но факт есть факт: теперь монстр, как чумовой, бегает за Джилл, пытаясь ее шлепнуть, в смысле, не по попке, а начисто. В RE2 монстром был Биркин, тут — Немезис, в общем, ничего оригинального, господа. В плане графики все осталось практически на том же уровне, ну прибавили по паре полигонов на зомби, ну движения персонажей стали чуть более плавными. Но разве эти отличия можно назвать разительными? Геймплей, по сути дела, остался прежним: решаем головоломки, мочим зомби, выбирайся из города. Только вот о двух героях, не в пример первой и второй частям, можете смело забыть: на этот



раз можно существовать только в качестве Джилл, соответственно время игры значительно сокращается. Опять же CG-роликов по сравнению со второй серией — просто мизерное количество. Короче говоря, урезали все, что только можно, а это, согласитесь, весьма огорчительно. Были, конечно, и новшества: управление обогатилось кнопками автоприцеливания, значительно упростили стрельбу, и в довесок появилась возможность уворачиваться от противников, что, между прочим, весьма полезно, особенно при встрече с Немезисом. Плюс любопытная способность самому отливать пули. Довольно забавная промошка, которая, тем не менее, на революцию никак не тянет. На память приходит еще пара новых пушек да периодический выбор пути: пройти, к примеру, по мосту или под ним. Разные маршруты — разные раскрытия сюжетной линии, однако финал всегда один, так что опять-таки ничего особенного не наблюдается. Но самым главным изъяном явилось исчезновение атмосферы ужаса, в результате чего играть стало уж совсем не страшно. К большому сожалению, атмосфера эта утрачена, по-видимому, навсегда, несмотря на появление все новых серий RE. Хотя: одно недавнее событие рождает некоторую надежду. Немного терпения



— и вам все станет ясно. На самом деле, с RE3 случилось то, чего Миками боялся в 1997 году: Resident Evil 1.5, подобно лавине, настиг и накрыл собой всю серию. Незначительные преобразования игрового процесса, почти не претерпевшая изменений графика и по-



тихоньку надоедавшая схема «беги из Raccoon City» сделали свое черное дело — интерес к RE стал снижаться и даже новый режим The Mercenaries был не в состоянии рассеять уже зародившееся легкое разочарование. Впрочем, геймеры — народ несгибаемый и всегда ждет еще одного продолжения, уповая на то, что уж теперь-то разработчики точно не оплошают. Ха! Как же, дерни карман шире: вместо возделенной четвертой части (которая, кстати, так и не появилась до сих пор), авторы занялись реализацией всяческих боковых сюжетных линий, в результате чего в 2000 году мир узрел воистину дрянную Resident Evil: Gun Survivor для PS и великолепную Resident Evil Code: Veronica для Dreamcast.

Понятное дело, что творческие личности, к числу которых, безусловно, относится и Синдзи Миками, не любят однобразия, постоянно пытаясь изобрести нечто новое, ори-



Resident Evil 2



гинальное и, я бы даже сказал — вызывающее. Собственно говоря, только этим можно объяснить факт появления на свет в 2000 году **Resident Evil: Gun Survivor**, самой плохой и при этом самой своеобразной игры из серии RE.

Главное отличие этой части от предшествующих состояло



в том, что все действие из режима от третьего лица резко перескочило в режим от первого, став подобием FPS. Причем подобие это зело смахивало на компьютерный тактический экшн Rainbow Six, в котором оружие героя символизировал крестик на экране. В принципе, идея рассмотреть зомби-ков вблизи, так сказать, глазами героя, была бы и не плоха сама по себе, однако воистину кошмарная реализация напрочь уничтожила все благие намерения. Графика находилась на уровне ниже плинтуса: кривые модели мутантов, жуткая анимация, постоянное цепляние героя за стены, что выразительно свидетельствовало о плохом движке REGS, никакая детализация окружающей обстановки и противников. Убийственное слово «пропал» относилось не только к графическому плану, но и ко всем остальным аспектам игры: отличные CG-ролики заменили убогие заставки «на движке», гемплей просто источал скуку смертную — все, что требовалось от игрока, так это шкандыбать по локациям, время от времени отстреливая кучки противников. Сюжет представлял собой сплошное недоразумение — героями, знакомыми по прошлым частям сериала, тут даже и не пахло, вместо них игрокам подсунули какого-то



Винсента, страдающего амнезией... В общем, кто лучше меня может пересказать бред тяжелобольного, пусть попробует. Единственное, что напоминало о том, что мы имеем дело все-таки с Резидентом, так это вездесущая Амбрелла и ее ущербные порождения, то бишь враги. Размышая ретроспективно, испытываешь

ужасное подозрение, что Миками и его команда сосредоточились на производстве Resident Evil Code: Veronica, а REGS делали некоторые школьники-дилетанты, обывшиеся жвачки. Так что финальное представление Resident Evil на PlayStation потерпело полное фиаско. Играли в него только полно-



стость отмороженные фанаты Амбреллы, а все, сохранившие здравый ум и твердую память, благоразумно предпочитали держаться от Resident Evil: Gun Survivor подальше. Обладатели же Dreamcast наслаждались замечательной **Resident Evil Code: Veronica**. И не удивительно! Можно смело утверждать, что благодаря REC:V, на просторах Dreamcast грянула революция,

хотя ни в игровом процессе, ни в общей концепции игры особых нововведений не было: те же головоломки, та же корпорация Амбрелла, правда, из набившего оскомину Raccoon City действие переместилось в некую секретную лабораторию Umbrella-corp. Но цель осталась до боли знакомой: у горе-ученых в очередной

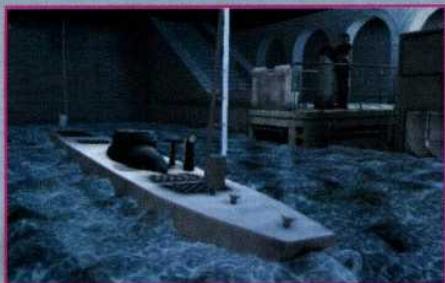
раз что-то не заладилось, и живые трупы гурьбой повалили на свободу, а нам в роли старой знакомой Клер нужно выскользнуть из лап смертельной опасности. Помимо Клер, была возможность поиграть и за бравого хлопца Криса, в качестве которого мы и осваивали последние проценты сорок игры. Вообще-то сюжет был довольно неплох: тут вам и интрига, построенная на двух главных злодеях — Альфреде Эшфорде и его сестре Алексии (**Alfred & Alexia Ashford**), которая к концу игры превратилась в такое чудище, что ни в сказке сказать, ни первом описать, и появление старого «доброго» знакомого Альберта Вескера (**Albert Wesker**) и, что весьма ценно, пролитие света на события, которые произошли после первой и второй части RE.



Впрочем, все это мелочи по сравнению с графикой игры, которая использовала возможности DC на все сто. Исключительное правдоподобие героев, мимика, предельно точно передававшая их эмоции, плавная анимация, великолепно детализованная окружающая среда и превосходные спецэффекты. Большая часть заставок была опять-таки сделана на движке, однако на этот раз его качество было таковым, что немногочисленные CG-ролики проигрывали как по зрелищности, так и по качеству.

Все эти факторы сделали REC:V одной из лучших игр для Dreamcast, благодаря чему многие граждане приобретали не шибко популярную сеговскую консоль только ради того, чтобы приобщиться к этому великолепию.





сдобренную отстрелом врагов разной степени крутизны. Но, в общем и целом, Resident Evil Code: Veronica стал именно тем, чего ждали многие ценители серии — достойным продолжением великой игры.

Соблюдая традиции, примерно год спустя Capcom выпускает на PlayStation 2 еще одну версию под названием **Resident Evil Code: Veronica X**. Собственно говоря, банальный порт хита с DC на PS2. Основная версия не претерпела никаких изменений, так, немного улучшена графика, добавлена пара секретов, ничего особенного. Впрочем, владельцам черной коробочки от Sony, думаю, было весьма радостно приобщиться к этому шедевру. А теперь скажите мне, сколько раз нужно наступить на одни и те же грабли, чтобы понять — тут дороги нет? Разумному человеку достаточно одного удара этим сельхозинструментом по лбу, чтобы задуматься о поиске обходных путей, тупой просто сидит и, оглашая окрестности рыданиями, будет ждать у моря погоды, ну а жадный попытается еще раз пройти по этим граблям в надежде, что авось на этот раз пронесет. С прискорбием должен констатировать, что Capcom относится к последнему типу — жадный. Только желанием срубить деньги, где только можно, объясняется стремление разработчиков сварганить **Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica**. Как явствует из названия, это вторая попытка перенести вселенную RE в некий псевдо FPS, что один раз уже привело к провалу. Спешу вас огорчить — второй заход также увенчался полным фиаско, и грабли с оглушительным грохотом еще разок бухнули по лбу фирмы Capcom. Вторая вариация Survivor базируется на событиях, изложенных в Resident Evil Code: Veronica, правда сюжет передается невнятно и в высшей степени сумбурно. Впрочем, игра-то явно рассчитана на тех, кто прошел REC:V. Насчет сюжета голова у них не болит — и так все знают, только вот большой вопрос будут ли в ЭТО играть ценители Резика? Мне думается — вряд ли, ибо все недостатки Survivor 1 бодро перекочевали во вторую реинкарнацию: столь же неудобное управление, бездарный игровой процесс, не вызывающая положительных эмоций графика, два жалких режима и несбалансированный уровень сложности. Даже наличие пушки, мотающейся перед носом персонажа, помогает не делать. В общем, жуткое получилось изделие! Грееет лишь надежда на то, что третьего воплощения Survivor не будет. Основания для нее дает недавний анонс Capcom игры Survivor 3: Dino Crisis. Видимо, в следующий раз несладко придется динозаврам.



ционация Survivor базируется на событиях, изложенных в Resident Evil Code: Veronica, правда сюжет передается невнятно и в высшей степени сумбурно. Впрочем, игра-то явно рассчитана на тех, кто прошел REC:V. Насчет сюжета голова у них не болит — и так все знают, только вот большой вопрос будут ли в ЭТО играть ценители Резика? Мне думается — вряд ли, ибо все недостатки Survivor 1 бодро перекочевали во вторую реинкарнацию: столь же неудобное управление, бездарный игровой процесс, не вызывающая положительных эмоций графика, два жалких режима и несбалансированный уровень сложности. Даже наличие пушки, мотающейся перед носом персонажа, помогает не делать. В общем, жуткое получилось изделие! Грееет лишь надежда на то, что третьего воплощения Survivor не будет. Основания для нее дает недавний анонс Capcom игры Survivor 3: Dino Crisis. Видимо, в следующий раз несладко придется динозаврам.

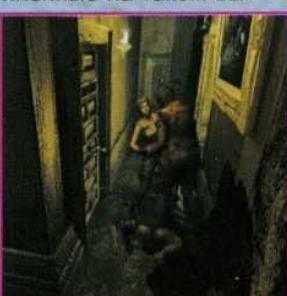


Ну вот, друзья мои, подошло время рассказать об одной из самых интересных и интригующих частей RE, которая вышла совсем недавно, в мгновение ока влетев в тройку продажных лидеров. Речь, конечно же, пойдет о первом **Resident Evil**, переделанном для новой приставки Nintendo — **GameCube**. Помните, в начале сего опуса я говорил, что все новые части «Неистребимого Зла» будут выходить эксклюзивно для GC. Можно долго и со вкусом обсуждать этическую сторону такого решения Capcom, однако этим мы займемся как-нибудь в другой раз, а пока я вам расскажу, что же представляет собой этот, по сути дела, полностью переработанный Resident Evil. Итак, Синдзи Миками вновь заставляет нас пережить трагические перипетии, произошедшие с Джилл и Крисом. То есть сюжетная часть игры, как и предполагалось, осталась девственно нетронутой: тот же особняк, те же герои, те же проблемы. Однако, как вы уже догадались, все это подается совершенно в другой обертке, начиная от «слегка» переделанных заставок и заканчивая потрясающей воображение графикой и появлением доселе невиданных локаций и монстров. Начнем, конечно же, с графики, претерпевшей столь значительные из-

менения, что «старый» RE узнается с трудом. Плавная анимация персонажей, принципиально новая ступень их правдоподобности, пейзажи, выполненные на таком высоком уровне детализации, что просто нет слов. Мутанты, разновидностей которых стало еще больше, поражают ужасным видом и зловещей пластикой. Герои обзавелись новым оружием и движениями, причем весьма полезными как для атаки, так и для обороны. Надобно отметить, что новейшую версию характеризует именно та мрачная цветовая гамма, которая более всего соответствует духу Резидента. Здесь нет глянцевой красоты REC:V для Dreamcast — все предельно натурально, жестко и жутко, и никакая цензура на сей раз не смогла остановить отважного Синдзи Миками в его праведном стремлении реализовать все посетившие его кошмары и зверства. В итоге — вот она, самая ужасная атмосфера, с которой все и начиналось!

Конечно, не удалось избежать и минусов, к коим, несомненно, относится сложное и не очень отзывчивое управление. Порой, особенно при взрывах и большом скоплении монстров игра заметно тормозится. Тем не менее, рассказывать о Resident Evil для GameCube можно еще долго, ведь по сути дела это совершенно новая игра, достойная отдельного обзора. Но одно можно сказать определенно: под руководством Миками создан еще один отличный продукт, который, несмотря на эксплуатацию старой, аж 1996 года, идеи, настолько самобытен и оригинален, что говорить о каком-то застое в серии RE просто не приходится.

Ну и, наконец, как было обещано, несколько слов о грядущем пришествии **Resident на Game Boy Color**. Итак, центральными героями портативной заварушки становятся Леон Кеннеди, знакомый нам по второй части, и Барри Бартон (Barry Burton), на протяже-





нии последних шести лет незаслуженно забытый творцами из Capcom. На этот раз действие игры предположительно перемещается на корабль, принадлежащий корпорации Амбрелла, которая перевозит на нем некоего монстра — еще один плод своих безумных экспериментов. Сначала длянейтрализации

этого чудика делегируется Леон, однако связь с ним прерывается, и в дело вступает Барри, чтобы найти Леона и совместными усилиями прибить тварь. Единственная проблема состоит в том, что на корабле произошло очередное нештатное событие: T-Virus вырвался на свободу и, конечно же, превратил в зомби все живое, а наши герои снова должны разгребать этот хлам.

Очевидно, что ни о каком 3D речь не идет — для такого подвига GBC слишком слабая машинка, поэтому все действие предполагается в перспективе сверху. Однако при встрече с врагами игрок переносится в режим битвы а-ля Resident Evil Survivor, и в дело вступает прицел, наводимый на вурдалаков. Судя по предварительной информации, звуки и музыка версии для GBC будут весьма неплохими. Так что владельцы Game Boy Color смогут



In an effort to put a stop to the global operations of the evil corporate entity



таки испытать наслаждение, замочив десяток-другой зомби на пути на работу или в школу. Выход новинки назначен на июнь этого года.

Мы с вами уже поговорили о самом удачном, о самом прошлом, о самом новом и о самом портативном проектах под грифом Resident Evil. А вот **Resident Evil 0** или **Resident Evil Zero** — это самый долгий проект за всю историю RE. Первые анонсы этой части были сделаны в 1999 году, и уже тогда стало известно, что она выйдет эксклюзивно для **N64**. Но время шло, а игры все не было, хотя разные посыпки и даже демо-версия(!) исправно раздавались заинтересованным лицам. Правда, демка и скриншоты были жутко убогими, но, буркнув что-то вроде «игра еще находится на ранней стадии разработки, и весь изюм будет позже», разработчики недвусмысленно отфутболивали недовольных. В общем, пока игру доводили до ума, на свет появилась новая任天堂 консоль **GameCube**, после чего RE Zero стали ваять, по сути дела, с нуля, затачивая под новые возможности. На сегодняшний день информации об этом проекте очень мало. О сюжете известно лишь то, что главными героями RE0 будут Ребекка Чамберс (**Rebecca Chambers**), член первой группы S.T.A.R.S., посланной на разведку в злополучный особняк в начале сериала,



и некто Билли Коен (**Billy Coen**), морской офицер, жаждущий отомстить Амбрелле за гибель своих товарищей. И — все! Продюсер RE0 Ёсики Окамото (**Yoshiki Okamoto**) как воды в рот набрал и о сюжете молчит. Многие солидные игровые издания предполагают, что действие будет происходить до событий первой части. Однако лично мне это представляется весьма сомнительным. Прежде всего, потому, что в таком случае возникает куча нестыковок, и одна из них — то, что ни о каком Билли Коене в первой части и речи



не было. Скорее всего, сюжет RE0 станет неким ответвлением основной линии, вроде REC:V, и прольет свет на судьбу Ребекки.

Что до игрового процесса, то в этой части анонсируется некая возможность менять персонажей непосредственно по ходу дела — нечто подобное было в игре *Martian Gothic: Unification*. Однако, как и для чего это будет происходить, тоже пока тайна за семью печатями. Графика на нынешнем этапе разработки смотрится весьма недурно, но никаких новаций, особенно по сравнению с RE1 для GC, не наблюдается.

Этим проектом непосредственно занимаются не Синдзи Миками и Capcom, а Ёсики Окамото и фирма-разработчик Flagship, которая уже успела засветиться хитовой *Onimusha: Warlords* для PS2 и весьма недурственной *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* для Game Boy Color. Capcom же выступает в качестве издателя RE0. С одной стороны, смена команды внушает опасения: неизвестно, сможет ли Окамото сделать Резидент таким, каким его знают и ценят фанаты, а с другой — возникает надежда на то, что в серию будет привнесена какая-то свежая струя, которая, возможно, вдохнет новую жизнь в легендарный сериал. А теперь давайте помечтаем вместе с компанией Capcom. А что делать — кроме мечтаний, нам ничего не остается,

ибо речь идет о четвертой части нашего ужастика, а никакой информации о ней, кроме заверений Capcom в том, что она точно будет, нет. Где происходит действие новой серии, кто станет центральными персонажами **RE4** и прочее, скрыто завесой тайны, вполне вероятно, что и для самих разработчиков. Так что, вы пока помечтайте, а мы витанием в эмпиреях не ограничимся, а займемся еще и усердными раскопками информации и, как

только станем ее обладателями, не замедлим поделиться с вами.

Ну и для полноты ощущений и развития здорового колLECTIVизма — **Resident Evil Online**. Правда, ситуация с этим проектом примерно такая же, как и с RE4: тихо, глухо, сухо. На февральской пресс-конференции представители Capcom еще раз подтвердили, что Resident Evil Online разрабатывается, причем (внимание! — звучит барабанная дробь) — для **PlayStation 2!** Что идет в разрез с утверждениями, сделанными Capcom на предыдущем допросе о том, что все новые Резики будут пытать исключительной любовью к GameCube. Так что, интрига есть, но больше нет ничего — даже слабых намеков, на что будет похож онлайн-Resident. А вообще-то весьма любопытно, каким образом можно запихнуть мир Resident Evil в онлайн. Как говорится, «поживем — увидим».

Вот и подошел к концу рассказ об одном из самых известных игровых сериалов. Очень надеюсь на то, что вам было интересно бродить вместе со мной по внушающим ужас путям-дорогам этой эпопеи. Впрочем, как и заявлено в названии моего опуса, кошмар не закончился, все еще впереди, поэтому вместо точки поставим выразительное многоточие ..., сразу же после которого вас ждет первый сюрприз на этом пути в бесконечность — подробный обзор недавно вышедшего фильма **Resident Evil**!

С теми же, кто не относит себя к любителям кинематографа и рецензий на фильмы, я прощаюсь с пожеланиями всего самого светлого, что только можно отыскать в мрачном мире RE.

Tomb Raider

Resident Evil. 100 минут в объятиях вируса



Впоследнее время деятели киноиндустрии все чаще обращают свой взор в сторону компьютерных и видеоигр. Взять хотя бы вышедший недавно «Tomb Raider», амбициозный проект экranизации «Crazy Taxi» или анонс фильма, снимающегося по мотивам ПК-шного хита «Max Payne». Так что нет ничего удивительного в том, что 15 марта сего года состоялась премьера долгожданной ленты «Resident Evil», созданной, как нетрудно догадаться, на основе культового игрового сериала, о котором вы только что прочитали.

Первые заявки относительно экранного воплощения RE появились довольно давно, аж в 1998 году. Аккурат после громкого успеха RE2 у жаждущих прибыль производителей кино загорелись глаза, и появилось желание хапнуть миллион — другой с фанатов этой популярной игры. И вот, в середине 2000 года Capcom официально заявила о том, что фильм скоро будет, ждите и предвкушайте. Режиссером RE поначалу был определен никто иной, как Джордж Ромеро (George A. Romero), легендарный мастер всяческих кошмариков, вроде «Живых Мертвецов» и иже с ними. Кстати говоря, такое решение было продиктовано не в последнюю очередь инициативой фанатов игры, которые просто-таки слезно умоляли поручить эту работу Ромеро. Оно и не удивительно — известный своими по-настоящему жесткими фильмами, а также плотным знакомством с зомби, он, как никто другой, мог создать нечто ужасное. И создал! Судя по реакции самой Capcom, под чьим чутким руководством велись съемки, от души потрудившись над Evil, Ромеро превзошел самого себя. Конечный результат настолько ужаснул приемную комиссию, что вышеозначенная компания приказала срочно свернуть работы, сценарий скечь, а режиссера сменить. Похоже, в первоначальном варианте Ромеро нагнал такую чернушу, что никакая цензура попросту не пустила бы ее на экраны. Взять, к примеру, натуралистичную сцену пожирания одного из персонажей безголовой собакой-зомби, с аппетитом лакающей кровь своей жертвы. Согласитесь — жутко.

После недолгих размышлений сценаристом и постановщиком нового варианта RE был выбран довольно известный Пол Андерсон, в активе которого уже присутствовал фильм «Смертельная Битва» (Mortal Kombat) — пожалуй, самый удачный перенос видеоигры в тесные рамки кинематографа.

В общем, все эти события надолго задержали выход фильма, к тому же, в конце концов, Андерсон тоже наделал жестокостей, и картина опять отправилась на доработку, правда, к самому Полу. Долго ли — коротко ли, но фильм наконец-то появился в кинотеатрах Америки, и я с радостью поведаю о том, что же получилось в итоге.

Прежде всего — сюжет. Знаю, звучит банально, но как на свете без банальностей прожить? Tex, кто с младых ногтей играет в Resident Evil или же внимательно прочитал хронологию, ничего оригинального в картине не ждет: нехорошая корпорация Амбрелла со своим T-Virus'ом, суперсекретной лабораторией «Улей», обосновавшейся прямо под Raccoon City, и уже привычной глобальной катастрофой, породившей море стра-

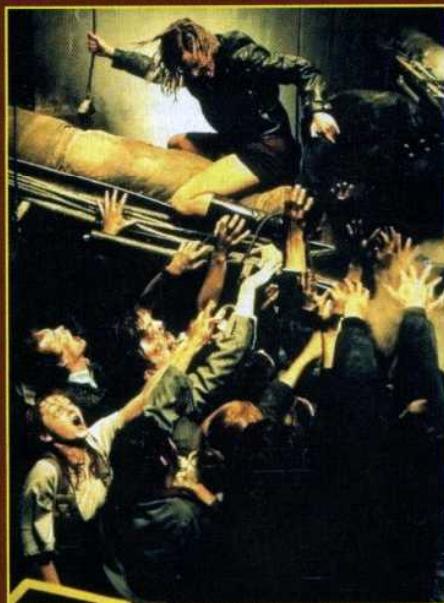
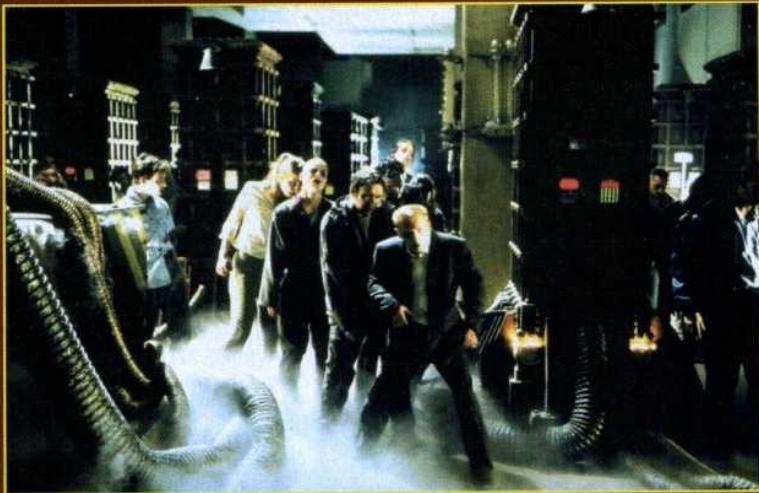
ишиных зомби. Вновь зловещий вирус оказывается на свободе и в мгновение ока поражает всех сотрудников подземной лаборатории. Однако, все не так просто, как может показаться на первый взгляд. Ситуацией в лаборатории управляет некий суперсовременный компьютер под названием «Красная Королева» (Red Queen), и эта самая королева, узрев, что в вентиляционную систему «Улья» проник вирус, быстренько задраила входы и выходы, вырубила на фиг всю энергию, а к тому же еще и напустила, куда только можно, усыпляющий газ. В общем, полные кранты всем, кто находится внутри, начиная с уборщиц и кончая профессорами. Избежать превращения в зомби невозможно.

Центральный персонаж этой истории — сотрудница службы безопасности «Улья» Алиса, которую играет Мила Йовович (известная, в первую очередь, по фильму «Пятый Элемент») — тоже нюхнула газку, в результате чего ей начисто отшибло память. Хорошо хоть не навсегда, а всего лишь на пару часов. Амбрелла посыпает разобраться в обстановке группу командос (вроде того отряда, в котором служил Ханк из RE2). Задача простая — вырубить не в меру разбушевавшийся компьютерный мозг и вернуться живыми. Короче говоря, первые 30 минут фильма скучно, нудно, во всех подробностях, излагается прелюдия. Действий — мизерное количество, в основном разговоры и бесцельные блуждания Йовович по некому особняку (тот ли это домишко, что был в RE1, мне доподлинно неизвестно). Пожалуй, из всей этой тягомотины больше всего запоминается полуобнаженная Мила, принимающая душ. Согласитесь, что красивая девушка немного приятней ходящих трупов и нудных разговоров.

Но не надо вешать нос на плечо соседу — веселье не за горами. После того, как компьютер будет выключен (ценою потери почти всей группы командос), начинаются, собственно говоря, основные события. Несколько выжившим, среди которых отважная и суровая коммандос Рейн в исполнении Мишель Родригес (Michelle Rodriguez) и еще пара персон, кого нелегкая занесла на этот карнавал смерти, необходимо поскорее выбраться из этой подземки. А тут — ба! — из всех щелей полезли кошмарные зомби и прочая гадость. В общем, шут с ним с сюжетом, сами разберетесь во всех тонкостях, я же скажу одно: интрига фильма, хоть и не блещет оригинальностью, в то же время не настолько скучна, чтобы отказаться от его просмотра. Все-таки любопытно, кто вирус в вентиляцию запустил?..

А теперь предлагаю вам взглянуть на фильм с точки зрения «а похоже ли это на игру?». Критерий немного странный для киноведов, но для нас, геймеров, определяющий. Что можно сказать после просмотра и анализа увиденного? Да, похоже. Да, это тот самый Resident Evil, в который мы играли и продолжаем играть. Множество чисто резидентских штампов имеет место, хотя и, к сожалению, они не всегда уместно использованы, но это мелочи. Поезд, на котором герои добираются до ла-





боратории Амбреллы, настолько адекватен оному из Resident Evil 2, что невольный крик «батюшки! я ж именно в этом вот вагоне мочил последнюю рединкарнацию Биркин!», наверняка испугает ваших соседей в кинозале. Опять же основное — многочисленные зомби — как и положено, выползают, откуда только можно, жутко голодны и помирают весьма неохотно. Надо сказать, этот момент Андерсон реализовал на пять с плюсом: вурдалаки действительно страшные, а сцена пожирания одного из бойцов отряда «вывалившимися из-за двери трупами просто содрагает. Но, как ни грустно, в фильме есть куча всяких багов и ляпов, которые, естественно, никоим образом игре не соответствуют.

Возьмем, к примеру, главную героиню — Алису. Почему-то она успешно расправляется с нежитью — вы не поверите... при помощи приемов рукопашного боя! А огнестрельное оружие — знаменитую беретту — использует всего лишь один раз, да и то пули быстро кончились, после чего снова последовали драки. При этом удары Алисы ногами убивают покойников в разы лучше, чем добная порция свинца, выпущенная из M14! А ведь это вопиющее несоответствие: в игре-то мы как раз из пистолетов нежить крушили, а руки-ноги были так, на крайний случай, монстру качан снести, если тот в ногу вцепился. Да и вообще, стычек в фильме огорчительно мало: все действие сводится к тому, что орды зомби гоняются за героями, а те, как форменные зайцы, от них удирают. Вот и приходится наблюдать за такими перебежками на протяжении всего действия. Почему нельзя было дать Алисе помповик и попросить снести пару десятков зомбиков, я так и не понял. Собственно говоря, возникают весьма противоречивые чувства: вроде по обстановке,

врагам и сюжету — это знакомый Resident, а вот непосредственно события как бы уже вовсе и не RE, а некий средний боевичок-ужастик. Если бы игра была жутко таинственным триллером, в котором леденящие кровь события происходили бы редко, но метко, то такую вяльость действия еще можно было бы оправдать. Так ведь и этого нет — сцен, от которых действительно становится страшно, буквально одна-две, и то, страшно — сильно сказано, так, вздрогнешь от неожиданности, да и все. В результате получилась ни рыба ни мясо. Хотя актеры играют довольно неплохо, пугаются весьма натурально, а уж Мила Йовович и Мишель Родригес отлично вжились в предложенные им образы.

Ну и что же за картину в итоге снял Пол Андерсон? Не вызывает сомнений, что фильм рассчитан, прежде всего, на фанатов сериала Resident, и собрание хаотично разбросанных штампов (тут хантер пробежал, там лизун выпрыгнул) явно призвано затащить в кинотеатры именно эту категорию зрителей. Однако множественные и явные расхождения с игрой, слабая сюжетная канва и спорная концепция фильма, в целом, не дают оснований для уверенности в том, что киноверсия «Резидента» заставит фанатов изойти слюнями восхищения. Что же касается простых смертных, то есть так называемого, массового зрителя, то ему этот фильм вообще может быть попросту неинтересен. Если слова Амбрелла, T-Virus, хантеры и т.д. для вас — пустой звук, то что интересного вы в таком случае найдете в Resident Evil? Разве что неизменно сексуальную и загадочную Милу Йовович да пару впечатляющих спецэффектов? Или музыку, от которой мурашки по коже? Скажете — тоже кое-что? Возможно. Но мне, все-таки, кажется, что человек, не искушенный в видеоиграх, прежде всего увидит слабенький триллер, который и напугать не напугает, и восхитить не восхитит. Так что, повторюсь: как ни огорчительно, у Поля Андерсона вышла весьма средняя поделка, интересная исключительно геймерам и фанатам RE. И если я советую вам потратить 100 минут времени и немного денег на просмотр этого фильма, то лишь для того, чтобы проверить все мои утверждения лично и согласиться с ними или же гневно обвинить меня в необъективной оценке.

Tomb

P.S. Судя по тому, что уже в первую неделю проката кассовые сборы вывели RE на второе место хит-парада, ценителей творчества Capcom и Resident Evil в мире гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд, и это, честно скажу, радует.





Какая увлекательная профессия — журналист! У нее множество положительных сторон: захватывающие командировки, всевозможные выставки, общение с интересными людьми! Журналистом может стать любой человек — даже вы, мой дорогой читатель. Журналисты бывают разных профилей: одни строчат о политике, другие об экономике, третьи о бытовой жизни граждан своей страны, четвертые — о компьютерных развлечениях. А самые рисковые из них — те, кто пишут о войне и преступности. Здесь увлекательность уже граничит со смертельной опасностью, но зато резко повышается уровень адреналина. Вокруг вас свистят пули, взрываются фугасы, щелкают выкидными ножичками бандиты, но ничто не в силах остановить ваше благородное стремление донести горячую информацию до слушателя, читателя или телезрителя.

Речь сегодня пойдет о двух молодых журналистах, которым нет еще и 18 лет. Пока они учатся в школе на окраине города Корияма, что севернее Токио. Практически вся школьная территория находится в лесном массиве, как известно, излюбленном месте всяческих маньяков и убийц. Но об убийствах чуть позже. Наши герои — юноша и девушка — с некоторых пор заинтересовались журналистикой и стали подрабатывать в местной городской газете, сочиняя оригинальные статьи. Горожанам их работы нравились, поэтому молодым людям не раз присуждали награды. Со временем двое школьников Кориямской школы стали известны на весь город и его окрестности. Все вроде бы хорошо!

Корияма живет своей повседневной жизнью: население устраивает праздники, туристы приезжают посмотреть местные достопримечательности, школьники готовятся к экзаменам, как вдруг случается непредвиденное: убит ученик старшего класса. А через несколько дней в школьном бассейне обнаружена мертвая девушка. Всего за две недели перед летними каникулами погибает семь школьников. Небывалая история! Столько жертв для такого маленького города — поистине трагедия. Родители не пускают детей в школу. Полиция недоумевает, кто или что умертвило учащихся? На месте преступления — никаких улик, кроме нескольких прямоугольных листочеков с цифрами от «3» до «0». Мистика какая-то! По школьным коридорам ходят слухи о появлении демона, который убивает подростков. Что, уже мурашки по коже пошли? То-то же! А это только начало.

Многие ученики говорят, что перед смертью убитые тинейджеры видели смерть с косой. Теперь уже действительно становится страшно! Наш герой вместе со своей подружкой решается расследовать это дело. Официальных полномочий вам, конечно, никто не даст, но главный редактор местной газетенки будет просто счастлив, ведь полиция запретила репортёрам общаться со старшеклассниками и даже появляться на территории школы. В этой ситуации два самодеятельных корреспондента — просто находка! Они смогут все «разнюхать» и первыми осветить события в городской газете! Итак, уже понятно, что на нашу долю выпадает роль журналиста. Распутаете ли вы это ужасное дело или нет, зависит только от вас.

Автор этой леденящей кровь истории — фирма Success. Konohana: True Report относится к жанру Quest с небольшими вкраплениями Life Simulation. Игра начинается действиями своей помощницы, по совместительству одноклассницы и близкой подруги. Она будет вышибать ногой двери, тащить вас в самую гущу неприятностей и заставлять фотографировать трупы убитых. Одним словом — бесшабашная и смелая девчонка, которая хочет докопаться до правды. Игровой процесс представляет собой блуждание по классам, учительской, раздевалке, спортивной площадке и другим пунктам школьной территории. К местам преступления вас никто не пустит, так как их охраняют полицейские. Попадетесь им под руку — можете забыть о дальнейшем прохождении игры.





Нехороший представитель власти отведет вас к директору, а тот запишет выговор и попросит до окончания расследования посидеть дома. Поэтому:
 1) избегайте встреч с полицией, в крайнем случае, бегите куда-нибудь в парк. Иногда это срабатывает, и про вас ненадолго забывают;
 2) старайтесь не попасть на место преступления первым, иначе все подозрения падут на вас;

3) во время общения со старшеклассниками старайтесь не конфликтовать с ними. Иначе они могут из вредности пойти и доложить полиции о том, что вы занимаетесь собственным расследованием.

Из гражданских лиц в школе во время следствия находятся только ученики тех старших классов, в которых учились убитые подростки, и весь персонал школы от уборщиков с поварами до учителей с директором.

По ходу дела вам станут известны все новые и новые подробности. Вы узнаете, что:

- каждой жертве приходили письма от неизвестного отправителя, в которых и лежали, как раз, четыре листочка с цифрами. Отсчет шел с «3» и до «0», при появлении последней цифры жертва погибала при загадочных обстоятельствах;
- ваш учитель математики — «бабник» и хранит у себя в шкафчике фотографии приглядывавшихся ему школьниц... ну, и так далее.

Игровая атмосфера Konohana: True Report держит вас в постоянном напряжении. Разговаривая с учителями, вы не раз заметите, что они ведут себя как-то странно. И каждого из них в какой-то момент вы можете заподозрить в убийстве.

Внешний и внутренний вид этого японского колледжа очень напоминают школу привидений из японского фильма «Школьные привидения и первая любовь» режиссера Хидеюки Хирамы. Интерьер коридоров и классов настолько мрачный, что становится как-то не по себе. Для особо боязливых скажу сразу, что никаких монстров, крови и других кошмаров в игре нет. Это и к лучшему!

Но не будем останавливать внимание на «страстях-мордастях». Если честно, то не вся игра — сплошной триллер. Бывают и смешные моменты! Можно, например, «застукать» свою подругу переодевающейся. После чего происходит такой диалог, что по полу от смеха катаешься.

Про графику таких игр говорить не принято. Но я скажу! Вся Konohana выполнена в стиле аниме. Задние планы удачны, каждый предмет фона гармонирует со средой. Придраться не к чему! Если кого интересуют заставки, то они тут есть в начале и в конце игры. Правда, особым качеством не блещут.

Музыка? Мм... Трудно сказать. Во всей игре присутствуют всего две приятные песни, а остальные — набор мелодий (за исключением двух-трех, которые веселые), держащих в постоянном напряжении психически слабых людей.

Что мне больше всего понравилось, так это опция «Album». В ней можно посмотреть сделанные во время игры фотографии. Некоторым из них цены не будет. Так что берегите их как зеницу ока. Сохраните на карточку памяти, а потом покажите своим друзьям.

В целом, Konohana: True Report — отличная игра, с хорошим сюжетом (намек на триллер), неплохим музыкальным сопровождением, немножко с юмором и модной нынче озвучкой персонажей. Das ist sehr gut!

Фанатка триллеров Лина Инверс

Специальное спасибо Амелии и Рей-ко за чернила.

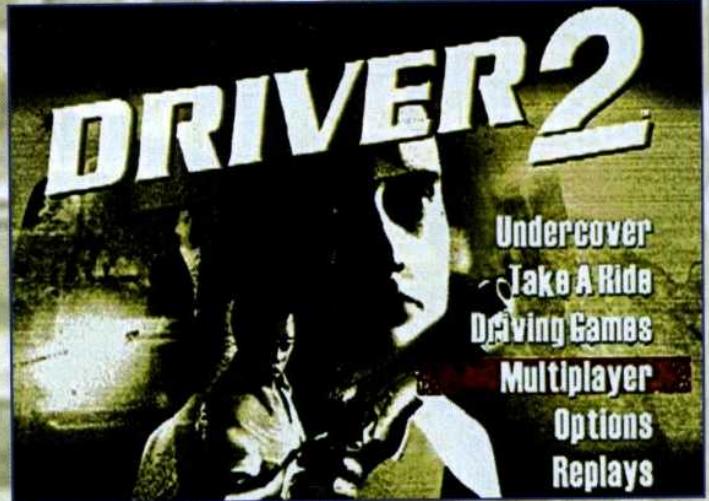




Тяга к автомобилям, скоростным и маневренным пожирателям пространства, жила в моей натуре еще с раннего детства. Обычные автосимуляторы, впрочем, не вызывали особого интереса — не было свободы выбора маршрута, да и реализм гоночных треков городскому жителю постичь трудно. «Драйвер» стал первой игрой, где было столько невиданной ранее «вкуснятины»: просторов бульваров и зигзагов пригородных шоссе, погонь за добычей и полицейских облав, скоростного лавирования и различных «киношных» трюков, что сложно было представить, как можно еще чего-нибудь добавить, ничего не потеряв при этом. Тем не менее, чудо случилось повторно в «Драйвере 2!». Гений дизайнерской мысли скрупулезно разволотил просторы четырех известнейших городов и, словно верблюда в игольное ушко, запихнул в тесные приставочные рамки. Причудливо изогнутые улочки, многоэтажные дорожные развязки, тунNELи и эстакады, и повсюду десятки разнообразнейших транспортных средств (от лимузинов до школьных автобусов), в которых отрастиивший ноги герой может продолжать нескончаемую борьбу с преступностью. Сюжетная линия игры проработана на порядок лучше, чем у предшественницы, большинство миссий предваряет превосходно отрендеренный ролик с полной озвучкой. Остается добавить, что помимо драйверских тренировочных забав, в начальном меню теперь доступны и четыре вида мультиплерных состязаний. И задать сакральный вопрос: «Почему?» Как так получилось, что столь явный хит до сих пор практически не засветился на страницах нашего журнала?.. Создателям этой игры удалось сохранить динамизм и зверскую увлекательность предшественницы, заметно подняв при этом планку сложности. Новичкам придется довольно долго тренировать пальчики и драйверские навыки на полигонах мини-игр.

Автошкола (кат. X)

1. Управление практически не изменилось, по-прежнему лучшим другом гонщика-трюкача остается ручной тормоз (кнопка Δ). Попытка резко повернуть на большой скорости активирует «ручник» автоматически. Перегазовка (кнопка \circ) обычно применяется, когда вам надо с места стартовать с разворотом.
2. Враги (копы и конкуренты) на карте обозначены белыми точками. Рост их заинтересованности машиной героя указывают белые конусы зоны видимости.
3. Баррикады образуются выставленными в два ряда колымагами и зачастую оставляют свободными тротуары и обочины. Иначе приходится атаковать с разгона содержимое заднего ряда.
4. В основном режиме героя могут одновременно преследовать лишь две машины. Зачастую бывает полезно специально удерживать их под боком, дабы исключить неприятные сюрпризы и особо вредоносные лобовые столкновения.
5. Если хотите сбросить с хвоста идущий шеренгой конвой, достаточно проехать вплотную к столбу или попутному автомобилю. Вытянувшихся же колонной гончих сбрасывайте, подпустив поближе и резко перестроившись перед носом встречного тяжеловоза.



6. Герой неуязвим, в столкновениях не страдает и приметы его патрульным не известны, а потому, сменив машину, вы фактически получаете новую жизнь! Тот еще автостоп: дорогу перегородили, водительскую дверь распахнули, ненужное содержимое вытряхнули — и по газам! Зачастую, впрочем, сюжет привязывает вас к конкретному средству передвижения, да и в присутствии копов, разумеется, покинуть кабину не удастся. Посадка/высадка происходит по нажатию (кнопка \triangle)/(кнопка $\triangle + \uparrow$).

37 мгновений весны

Чикаго

1. Дано: разукрашенный татуировками труп бразильца. Требуется: найти сбежавшего свидетеля перестрелки. С такой вот тягомотиной и начинается большинство крупных полицейских расследований. Особенно в Чикаго, легендарной столице американской мафии. Возглавляет оную Соломон Кейн, от которого недавно главбух удрал. Судя по всему, к конкурентам. Как бы не было войны...

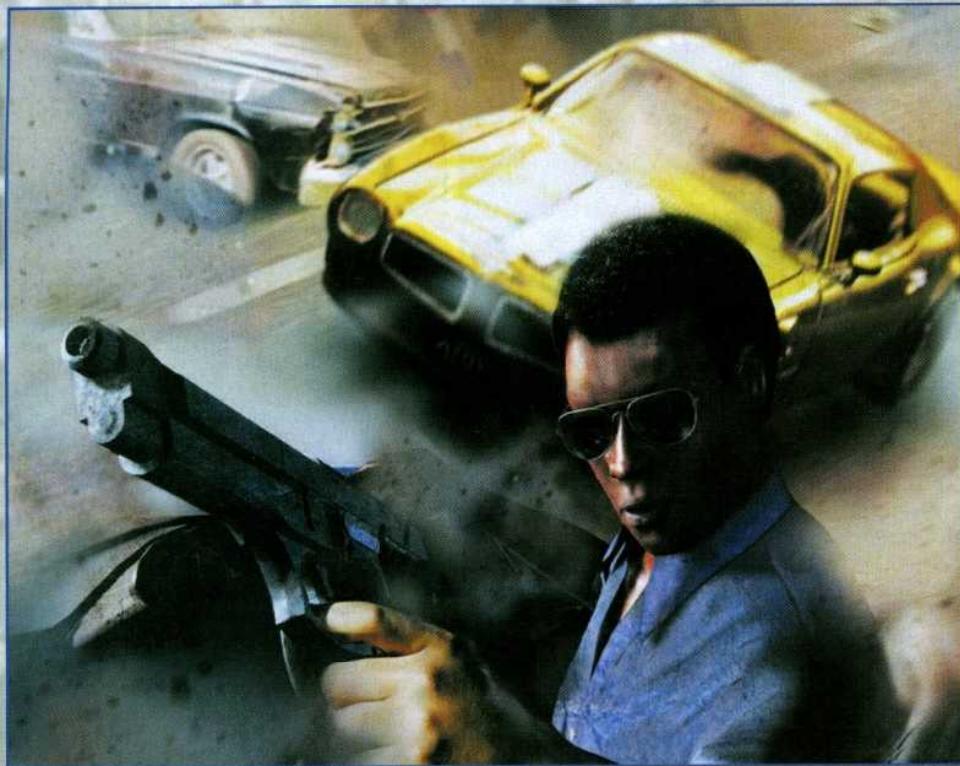
Вам же вместе с Таннером, ветераном работы под прикрытием, предстоит сделать свои первые шаги по направлению к ближайшей машине.

Выбирайтесь на первую идущую на север широкую улицу, плавно заворачивающую налево перед парком Линкольна. Цель — стоящая на южной обочине машина, в которой вас ждет напарник Тобиас Джоунс, выследивший осведомителя.

2. Подопечный заподозрил слежку и рванул с места по встречной полосе. Его авто по определению неуязвимо, от вас требуется лишь держаться рядом. Миссия автоматически заканчивается, когда беглец достигнет станции «надземки» на Халстед-стрит: на первом перекрестке налево, на втором — направо.

3. То и дело останавливающийся поезд следует по хорошо обозначенному на карте маршруту. Сперва сверните на левую обочину, чтобы не прыгать по кучам песка, а на первой же улице езжайте направо. После небольшого объезда вы на





нее вернетесь, а когда поезд опять повернет, можно немногого сократить по газону и между зданиями, но только если всерьез опасаетесь отстать. Беглец высадится на платформе на Лэйк-стрит (второй поворот налево за рекой), туда две лестницы ведут.

4. Не подвел осведомитель, навел героев на след бразильских хлопцев. Теперь придется сопровождать сородичей Пеле тихой сапой, показатель шкалы расстояния не должен достичь ни одного из ее концов.

5. Копы круты, уйти от них нелегко, а сохранить машину целий — и вовсе. Советую срочно отколошматить преследователей, пусть даже ценой «здоровья» тачки. И тут же сменить ее! Времени лишнего дается немного, а патрульных в городе еще уйма, однако специально вас искать они, конечно, не будут. Просто старайтесь не попадаться им на глаза или, по крайней мере, не нарушать в это время правила. А если уж подцепите «хвост», попытайтесь все же дотянуть до отеля.

6. Противник ведет нечестную игру — вы можете без труда обогнать негодяя на втором прямом участке, но в конце он начнет запрограммированный маневр, подрезая ваш автомобиль и без малейших усилий направляя его в столб или стену. Так что лучше просто держитесь сзади, сбрасывая газ. Преследуемый может выбрать один из нескольких путей, но финиширует в итоге на Гусином острове — будьте готовы свернуть ко второму складу справа из мостом.

7. Подручные мафиози перегородили территорию и подняли почти все мости. С автоматами почему-то не бегают, караулят, сидя в микроавтобусах. Времени на побег дается в избытке — если знать, куда ехать.

Итак, запрыгнув в левую машину, выезжайте сразу заворачивайте за правый угол. После еще одного поворота продолжайте путь на юг. Трижды проезд перегородят микрики — первые два можно протаранить и объехать, перед третьим

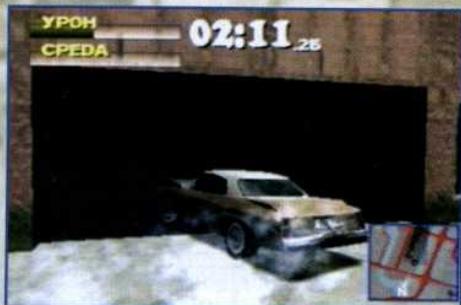
лучше свернуть направо в склад. Выехав на улицу, не обольщайтесь: перекрестки заблокированы жутко массивными трейлерами. Так что едем дальше на юг, до встречи с очередным блокиратором. На следующей улице вас ждет сюрприз — агрессивный фургон. Нечего и пытаться вывести его из строя. К счастью, лабиринт закончился, и до финиша остался весьма скоростной участок (минуты должно хватить): два квартала на север и то же расстояние назад через складскую территорию справа. Выбравшись в конце на улицу, герой с разгону перепрыгнет через реку.

8. У бандитов теперь на Таннера зуб, надо срочно убираться из города. Обнаруженный на складе товар ввезен с Кубы ребятами Альваро Ваксеза, а значит, в Гаване наверняка найдутся следы этого бразильского «папы». Вам предстоит добраться до вокзала, что не так-то легко сделать в наводненном преступниками городе. Врагам, конечно, не достичь такой командной работы, как колам — ни вам баррикад, ни фронтальных атак (если следить за радаром, конечно). Зато и отличить врага от обычных машин можно лишь по поведению. Едем вперед и направо до упора, там опять направо и вперед, срезая по газону для быстрого выхода на Милуоки-авеню (широкая улица, идущая по диагонали в центр города). Если не мешкать, преследователи вас потеряют. В центре свернете на любую идущую на запад улицу, но до Мичиган-авеню, на которой мигает точка цели, не доехайте — выбирайте предыдущую Стэйт-стрит. Тогда сможете еще немногого срезать между зданиями, вырулив на Вабеш-стрит, а с нее по газону — к желобу с железнодорожными путями.

Гавана

9. Маршрут взятого под наблюдение гангстера неизменен. Хитрость лишь в том, что после первого поворота он обычно прячется во дворе слева до того, как вы это успеваете заметить. И направо потом сворачивает столь же стремительно.





10. Бинго! Мы не только выследили Ленни, сбежавшего чикагского счетовода, но и выяснили его планы насчет перевозки груза и встречи с некоей Розанной Сото. Вот что предназначалось для складов в Чикаго: помповые ружья, глушители, взрывчатка — с таким арсеналом люди Ваккеза зададут жару банде Кейна за его же счет! Пути героев расходятся — Джоунс занимается мисс Сото, а Таннер решает похитить ценный груз. Но едва покушенец раскрыл свои намерения, как многотонный грузовик рванул вперед, а шедшая сзади легковушка «крыши» начала безжалостно атаковать машину героя. Если на первом перекрестке фургон не станет поворачивать направо — считайте, повезло.

Вариантов исхода два: ваш обидчик выйдет из строя и теряющую скорость жертву удастся своевременно раздолбать, либо (что более вероятно) вы с Божьей помощью выбьете дух из беглеца, после чего уже спокойно прикончите конвойров. У меня обычно выходило так, что в очередной раз, когда грузовик начинал маневр, я оказывался с нужной стороны и он сам об меня терся, пока не уставал.

Так или иначе, потом придется еще довести пострадавшее транспортное средство до своего гаража вопреки неуверенным попыткам бандитов вернуть свою собственность (постарайтесь выбраться на набережную, там маневрировать проще).

Ну а напоследок — несвойственная первой части головоломка: заехав во внутренний двор (с западной стороны квартала), надо подойти к пульту на правой стене, нажать кнопку Δ , завести добычу внутрь и закрыть гараж тем же действием.

11. В кузов второго намеченного к угону грузовика забрались «обезьяны» с гранатами. Их хлопушки вылетают постоянно, увечий почти не наносят, зато могут ненароком направить вас в ближайший столб. Впрочем, неоднократно проверенная тактика ускоренного раздалбывания предполагает боковое сближение с жертвой, а поездка происходит по широчайшей набережной. Преследуемый, правда, из-за этого зачастую уходит из поля зрения — пользуйтесь боковым обзором. Основная проблема, как ни странно, это нереальная скорость груженой взрывчаткой колымаги. А также близорукость героя и ограниченность погони по времени (1.50, если выделят меньше — требуйте долива ресетом, секунды могут оказаться решающими). Обычно малейшее замедление результируется в потере цели. Следуйте всегда по кратчайшему пути, избегая бомб и сближаясь, лишь когда есть шанс на боковой удар. Заполнив половину правой шкалы урона, мож-

но попытаться заблокировать грузовик, встав у него на пути. Так вы сохраните его в лучшей форме для транспортировки в уже знакомый гараж.

12. Требуется приготовить блюдо из четырех легковушек. Противостоят вам теперь не железобетонные монстры, а самые обычные люди, даром что компьютерные. И ведут они себя на дороге чуть лучше пьяного выпускника автошколы, хотя линейную скорость способны показать неплохую. А главное — их можно (наконец-то!) подрезать, таранить, ставить в угол и подвергать прочим издевательствам, что вы наверняка уже успели опробовать на приятелях в мультиплеере.

Больше всего времени обычно уходит на поиск первой мишени. Хитрость в том, что до обнаружения угрозы она (как и прочие) движется по установленному маршруту. А значит, имеет смысл выйти наперевес и снять ей большую часть «здоровья» фронтальным ударом с разгона. Придется, по крайней мере, один раз сменить орудие разрушения, и я бы посоветовал обратить внимание на грузовики.

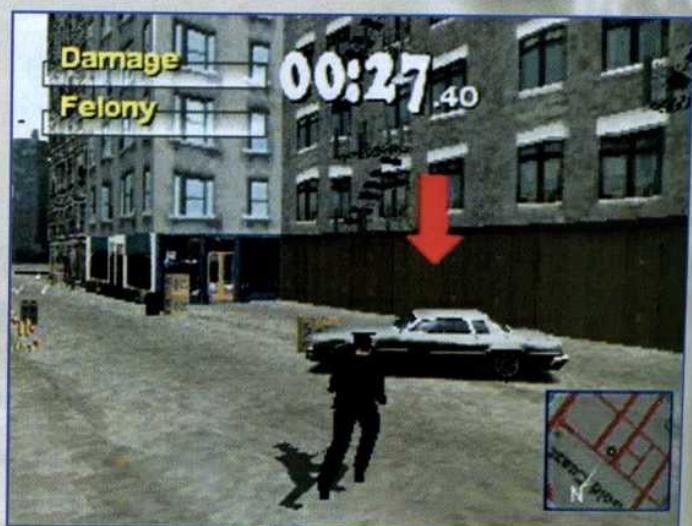
13. Если нет желания знакомиться с крутым нравом кубинских ментов, рекомендую побыстрее покинуть машину и пробежаться до парома. На последнем участке все же понадобится авто, чтобы перепрыгнуть на отплывающее судно.

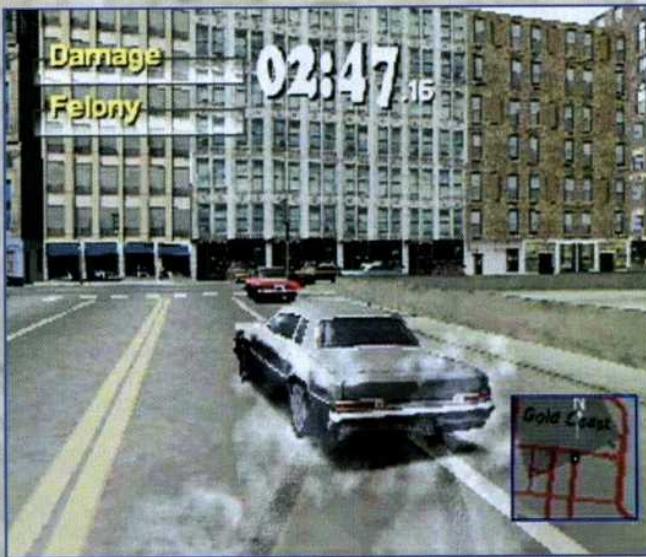
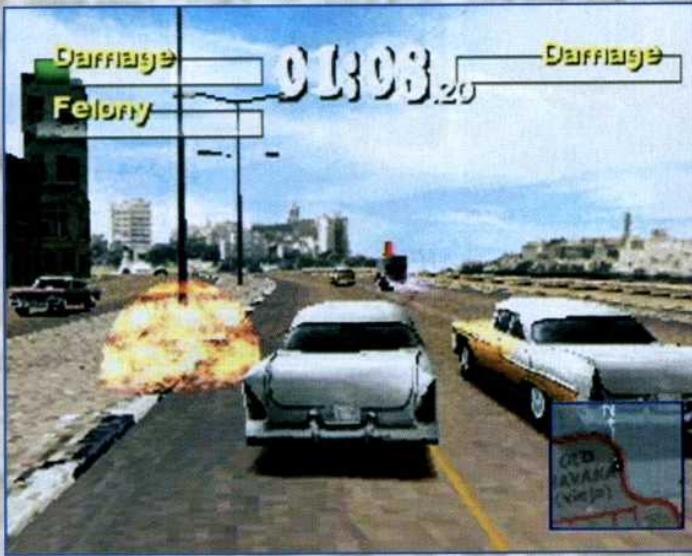
14. До отправления мисс Сото из южной гавани осталось не так уж и много времени, а копы все еще стоят на ушах по поводу случившихся ЧП. Спустившись в туннель (можно сразу от пристани срезать по лужайке), вы покинете пустынnyй восточный район и вернетесь на оживленные улички. Продолжайте движение на юг, не обращая внимание на патрули, — если шкала «среды» будет расти, дождитесь передышки и махнитесь машинами с аборигеном. На подходе к порту «хвост» наверняка сам отвалится. Но Таннер, так уж задено, опять чуток опаздывает. Уплыла красавица, уплыла в Сан-Диего и остатки груза увезла в своем чреве. Как, вы еще не поняли? «Розанна» — это не девушка, это судно.

15. Полицейские теперь бдят днем и ночью, но на извилистой набережной они вам не помеха.

16. Опять пасем клиента. Джерико, правая рука Кейна, прилетел час назад явно с нехорошими намерениями. Архитектурная особенность Гаваны — узкие улочки с пробками — здесь будет особенно заметна.

17. Обычная миссия класса «seek and destroy», только в начале надо быстренько сесть в машину — выбирайте ближайшую к воротам.





18. Альваровская братва, оказывается, тоже шла по следу убийцы корешей и, пока Таннер мило беседовал с обездвиженным Джерико, дошла. Надо спасать ценного свидетеля. Куда везти, знаете — не раз там бывали. Как везти, тоже не вопрос: наполовину разбитую тачку бросать нельзя (пленный сбежит?), но времени не ограничено, поэтому можно при желании аккуратно избегать бразильских патрулей. Однако проще вырваться на береговую автомагистраль, где преследователи быстро затеряются в потоке транспорта.

Лас-Вегас

Сан-Диего — это порт, а место назначения уплывшего арсенала — близлежащий Лас-Вегас, вторая родина Кейна. Как разместятся в столице азартных игр две банды? Герои делают весьма отчаянный шаг, чтобы удержать ситуацию под контролем изнутри.

19. Теперь наши парни работают на «Царя Соломона» и сообща ищут Ленни и жучат Ваксеза. Точнее, Тоби занялся бухгалтером, а Таннер делает для босса грязную работу. Бандиты грабят казино, а вы подъезжаете и увозите их под завывающие звуки сирен. Маршрут тривиален: взяли машину, повернули налево и шпарите себе по бульвару. Лишь в конце придется найти убежище во внутреннем дворе мотеля, проторавив дверь гаража слева. Ну и с полицией разобраться, если умудритесь провести хвост через весь город.

20. Коварный Ваксез хочет ограбить поезд! На мосту к северу от города он расположил машину-бомбу. Вам предстоит сыграть в героя — обогнать мчащийся на полных парах состав, перескочить на мосту во взрывоопасный автомобиль и быстро увести его с путей.

Разгоняйтесь прямо, а за первым холмом возьмите чуть влево, чтобы взлететь на вершину второго по центру и попасть в ворота. Затем плавно возвращайтесь к путям и направляйтесь по ним на мост. Заранее начав торможение, жмите постоянно кнопки высадки, чтобы тут же выскочить из пикапа и успеть выбраться на левую часть берега с добытым авто.

21. Навигация в пустыне заключается в умении находить срезки, которых много в округе, и избегать тупиков, иногда встречающихся в центре. Сев за руль, направляйтесь по левому берегу озера и продолжайте в том же направлении, постепенно выворачивая на магистраль. Там больше не выпендривайтесь, достигнете развязки — выворачивайте на идущую на восток уличку. На бульваре высматривайте возле

точки назначения место въезда. После небольшого слалома между клумбами цель будет достигнута, осталось пробежать по узкому коридору в безопасное место.

22. Слева стоит пикап, он вполне пригодится для возвращения «на базу».

23. Опять грабеж, но теперь налетчики попались и отстреливаются из последних сил. А Таннер почему-то заперт в гараже со спортивной малюткой. Дверь, конечно, открывается тумблером, но малютке придется идти лесом, поскольку снаружи стоит пикап, который для разборок с полицейскими броневиками несколько предпочтительнее. По магистральным улицам рулите к мигающей точке, там от внешнего угла надо немного спуститься по уличке, чтобы бандюги к вам подсели.

Потом начнется знакомое веселье с уходом от копов на тачке, которую из-за ее содержимого невозможно сменить. Основную часть пути проделаете, разумеется, по эстакадам шоссе. Наверняка будет засада, ее проще обходить справа. На развязке выбирайтесь со встречной полосы по ведущему внутрь лепестку. Вырулив на улицу, ведущую на восток, к северу от которой мигает точка, ищите переулок за первой частью большого здания справа. В самом его начале слева обустроен гараж, закрытие дверей которого также доверено вам.

24. Кошмар повторяется в чуть упрощенном варианте — люди Кейна зачем-то залезли в «Скорую помощь» и подцепили вдбавок на хвост полицейскую машину. Требуется остановить обе тачки и довести фургон с бандитами на базу. Поскольку стартуете вы впереди цели, и до первого перекрестка улица имеет всего три полосы и большой грузопоток, шансы на успех малость повыше, чем давеча на Кубе.

25. Опять придется беречь железного коня от повреждений — эвакуируемый напарник неспособен на пересадку. А потому первым делом разворачивайтесь и езжайте по улице справа, параллельной начальной. На извилистом участке перед магистралью вас все равно горячо встретят, но на эстакадах наверняка отстанут. Внимательнее перед развязкой, с которой недавно эвакуировали незадачливых грабителей: если копы еще пасут вас, выбирайте левую рампу, чтобы подняться на путепровод аэропорта, но опасайтесь встречных — в узком желобе вас могут сильно отколбасить. Простейший путь к цели — по западной стороне территории.





26. Цель, в которой таятся ключи от домика Васкеза, передвигается вначале спокойно на север, а при виде мчащейся следом машины-убийцы — хаотично, куда глаза глядят, то и дело тарана стенки. Она малость быстроходнее тех развалюх, что вы атаковали в Гаване, поэтому отпущенное времени оказывается не так уж и много, но пролетит оно для вас незаметно.

27. Выбирайтесь на магистраль и шпарьте до первой верной отворотки, не заботясь особо о полицейских — сделка с поставщиком боеприпасов состоится даже у них на глазах.

28. Ограничение по времени здесь весьма серьезное, поэтому не мелочитесь по поводу полицейских и смены машин, пока не попадете в район Города Призраков. Объезд в любом случае неизбежен, и быстрее всего его можно сделать, покинув центр города по идущей на север дороге, после чего выруливайте на эстакаду и спускайтесь по лестнице направо. Не вздумайте срезать на развязках, они огорожены прочными заборами.

В конце вас ждет небольшая подстава: за 15 секунд после установки первого заряда внутри склада (вход с северной стороны открывается ключом — то есть нажатием кнопки Δ) надо довести кривые ноги Таннера еще до двух позиций установки, после чего покинуть помещение. Шевелиться приходится быстро, вторая цель точно также находится на ящиках справа от грузовика, а третья появляется после этого у вас за спиной.

Рио-де-Жанейро

29. Кратчайший путь очевиден — садитесь в мощную тачку справа от выезда со двора, дважды поворачиваете направо и долго виляете по идущей к отелю улице (надо будет свернуть направо перед туннелем, не промахнитесь). Въезд на парковку расположен с южной стороны квартала. Забравшись в автобус-танк, постарайтесь все же не врезаться без необходимости — маневренность его низка, и обезжать затормозившие тачки вы не сможете, а на их распихивание уйдут долгие секунды. Приговоренные к казни через расплющивание автомобили бейте с разгона, так быстрее. Автобус потом лучше оставить на улице, ехать на нем к финишу не стоит — у местных бандитов еще остались силы, вам постараются отомстить. Заблокировав путь облюбованной легковушке, постарайтесь не ввязываться в разборки.

30. Добраться до полицейского гаража легко, патрульный вас наверняка заметит, но заранее отвяжется (если, конечно

но, сами его не потащите за собой). Остановитесь возле двери со стрелкой, только не слишком близко, иначе не сможете ее открыть. Едва вы сядете в «луномод» (внутри слева), как сработает сигнализация. За воротами возьмите чуть влево, окажетесь на сквозной магистрали. Далее имеется два в общем-то равнозначных пути.

Первый — продолжать движение по бетонке, развернуться за ближайшей к цели эстакадой и по прямой доехать до постайной парковки. Небольшой крюк, и баррикады неудобно преодолевать (бортюры мешают), зато копы быстро вас теряют в плотном потоке (если, конечно, лавировать умеете). Сложен первый вираж за туннелем: он совмещен со спуском, лучше притормозить. Тем более, что в дождь все маневры исполняются с заметным запозданием.

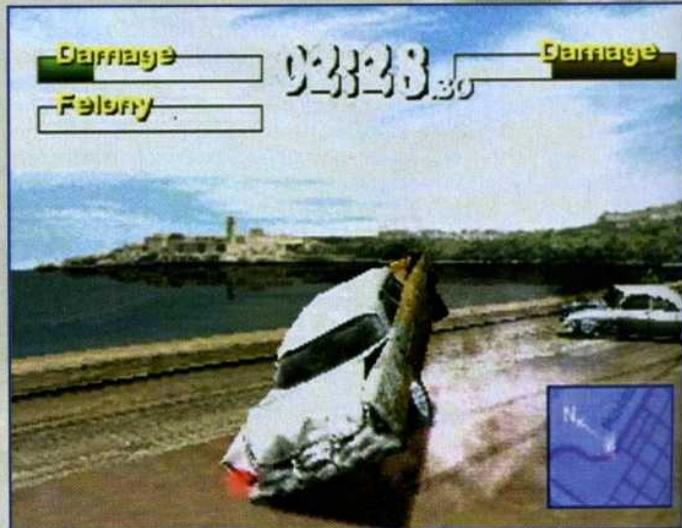
Второй путь мне как-то больше приглянулся: возвращаешься тем же путем, что приехали, и по набережной достигаете нужного района. Преимущество получается не только в расстоянии — тот двойной полукруг, что виден на карте, на самом деле легко спрямляется по лужайке, да и баррикады на улицах всегда дают шанс на аккуратный объезд. Только копы здесь чаще лоб в лоб выходят.

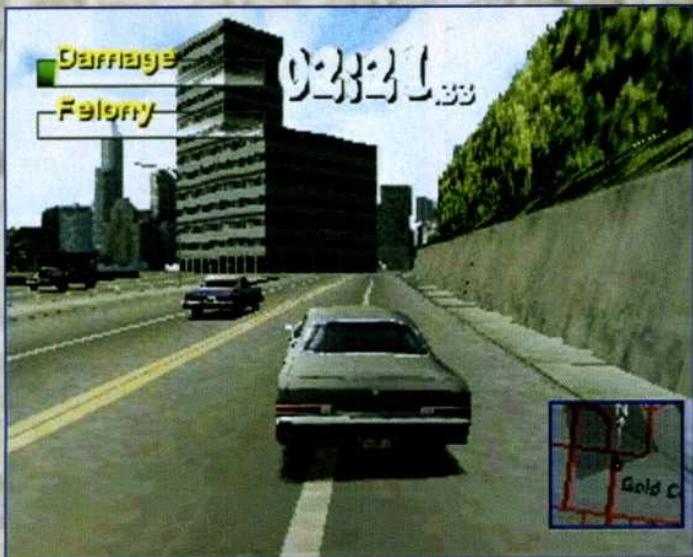
А вот финал действительно подлянку покидывает. Я весь квартал изъездил в поисках флагжа, а он, оказывается, в соседнем расположен. Едете по ближайшей к точке на карте горизонтальной улице и внимательно смотрите на север.

31. Зачем нужен был патрульный автомобиль, непонятно — остановить лимузин можно и пешком, если успеете добежать. По отношению к месту старта перекресток, на котором развернутся эти события, расположен слева. Постарайтесь не перегородить дорогу будущей вашей тачке, ибо по всем параметрам она скорее напоминает автобус, чем легковушку. Миновав на ней квартал на север, езжайте по диагонали налево через арку и мимо пирамидального небоскреба по лужайке, выворачивая на проспект. С него лучше плавно уйти направо перед эстакадой и тут же срезать путь на параллельную улицу.

С особняком Васкеза та же фигня, что и давеча с парковкой — вход расположен в восточном переулке, который немудрено по незнанию проскочить. Проникнув на территорию, вы узрите процесс облапошивания мафиози, после чего с похищенной «капустой» помчитесь обратно.

32. О, бразильские водители, среди которых так много диких обезьян!.. Одного из них вам придется остановить на





этот раз, и это будет не очень-то просто сделать. Он, конечно, не терминатор и тоже иногда таранит стены, но в целом гораздо круче предыдущих жертв, умеет разворачиваться на месте и совершать обманные маневры. Да и машина у него столь же прочна, что и ваша, так что не пытайтесь особо подставляться и окружающих избегайте, а то придется меняться с одним из них колесами. И еще совет — в начале езжайте до побережья по ближайшей ведущей на восток улице и там уже учиняйте любовое столкновение.

33. Из Гаваны прибыло судно, полное «игрушек», и Таннеру выпала часть его заминировать. Маршрут очевиден, часть его вами уже, вероятно, была пройдена. Добавлю лишь, что до появления сзади второй полицейской машины следует высматривать ее спереди на мини-карте, чтобы не удивиться слишком сильно.

Первый в доки вход покажется (справа) сразу, как только станет виден подъемный кран. Расслабляться рано, надо еще вписаться в причал — пешком бесполезно, герою не перепрыгнуть узеньку щель. На борту опять требуется установить три заряда, каждый появляется справа от предыдущего. Времени много (относительно) потому, что с кормы надо еще соскочить обратно и аккуратно разогнаться перед этим, чтобы не свалиться в воду. Поэтому, если обстоятельства позволяют, расположите машину вплотную к носу судна «мордой» к берегу перед тем, как лепить первый детонатор. После можете не успеть...

34. Постарайтесь сохранить тот мощный «Чеви», что герой выбирает в начале. Со двора проще выехать задом, развернувшись на улице лицом на запад. Скорее за угол, в обход озера (по часовой стрелке) и к магистрали. Внутренний лепесток начнется чуть раньше, чем показано на карте. В тупике, где мигает точка, остановитесь возле калитки и бегите к хижине.

35. Неспроста справа стоит ваша старая тачка: хоть и развернута она попой к трассе, зато по всем характеристикам заметно превосходит джонсову малышку, и вам эта разница сейчас будет особенно заметна. Легковушка Тоби получает ощутимый бонус на старте: в каждом пятом случае удирающий киллер промахивается мимо педали газа и до первого поворота можно снять больше половины его линейки жизни. Но что вы дальше будете делать на этой развалиюхе? «Чеви» же при умелом обращении еще до эстакады наверстывает упущенную в начале пару секунд и дает реальный шанс на успешное бортование противника на странной слаломисткой окружной огромного карьера, по которой так любят почему-то ездить местные жители. Наверное, места красивые...

Итак, в самом начале (заучите как комбо) жмите $\uparrow + R$, а вблизи тачки — быстро Δ и тут же $\downarrow + L + \square$ на мгновение, после чего $\uparrow + R + \times$. Если все пройдет удачно, еще увидите хвост мишени на

повороте. Первый опасный момент — на вираже за эстакадой, берегитесь деревьев. Потом движение сменится на одностороннее, а бандит научит вас, как с этим справляться — по обочине за правым ограждением можно неплохо маневрировать, хоть с физикой тут и неважно дела обстоят. Ничего, привыкнете. Сперва на этой полосе будут еще расти пальмы и булыжники, но вскоре вам придется опасаться лишь левого ограждения, так и норовящего развернуть неосторожную машину, и обрыва справа — в принципе, по нему тоже можно местами неплохо срезать, хоть и замедляясь изрядно на подъеме, но если потеряете контакт с почвой, погоня тут же закончится. Страйтесь держаться на проезжей части, аккуратно огибая поток машин, а преследуемого нещадно жать правым боком или таранить сзади. Пихать ему наперерез другие машины смысла нет.

36. Радуйтесь, ибо Ленни отправляется в последний путь. Кейн запретил вам ехать на перехват одному, поэтому придется сначала заскочить во Фламинго и присоединиться к Джерику. Дорога вам хорошо известна, но окружение сменилось — копы на каждом углу. Пока не подцепите двух на хвост, следите по мини-карте за дорогой впереди. Въезд в переулок расположен на севере по центру квартала. Пересяв к бандиту, выезжайте вперед и налево, выбирайсь на ведущую к южному побережью улицу. Набережная достаточно широка, поэтому по возможности держитесь асфальта. Тем более, что в конце въезд на пандус с вертолетной площадкой расположен вплотную к проезжей части.

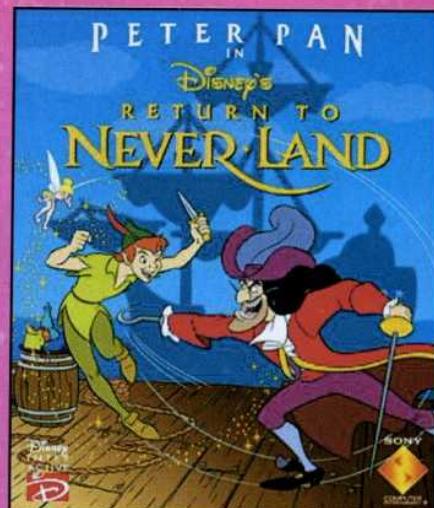
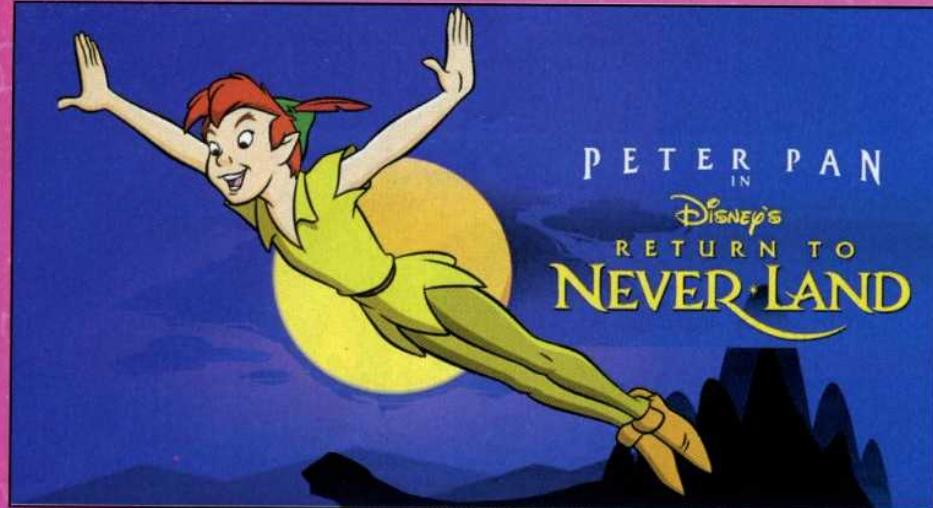
37. Хоть улицы южного Рио в большинстве своем и широки, на них то и дело выскакивают бандиты Ваксеза. К счастью, пилот, похоже, на вашей стороне и летит над проезжей частью не только в районе застроек, но и над озером, и над дорожками частного имения. В итоге, если следовать оптимальным путем и удачно избегать атакующих, вы до самого конца будете следовать впереди. Знать бы дорогу... Итак, выезжайте прямо по пандусу и продолжайте двигаться по набережной до третьей вертикальной улицы. По ней — до упора, никто не обидится. Налево до первого перекрестка, там опять направо и в обход озера (против часовой). От северной его оконечности начинается последний отрезок пути,

тупиковая ветка — отмерьте два квартала от крайней улицы.

Ура, Ленни выполз из-под обломков почти невредимым. Теперь будет у кого попросить разъяснения по поводу произошедшего. История умалчивает, как герой умудрился уйти от преследования двух банд (точнее сказать, одной объединенной — что, не ожидали!?) и вернуться в родные пенаты. Но те, кто дочитают до конца полностью переведенные титры, узнают, когда им ждать продолжения истории...



NTB aka Eler Cant



Юность — самая лучшая пора в жизни человека! Именно юность переполнена радостным смехом, самыми веселыми и комическими в жизни проделками. Как раз в это время хочется забыть обо всех докучающих проблемах, об учебе, о домашних обязанностях, в общем обо всем, что мешает полностью отдаваться веселью и забавам, буквально разрывающим на куски подрастающий организм... И порой, вспоминая об этом времени, невольно думаешь: «А ведь тогда было так здорово и весело...». Но, к сожалению, все лучшее когда-то проходит и наступает через другой, запутанной и неизвестной, взрослой жизни... А вот герой игры, в которую сегодня мы с вами будем играть, не вспоминает о лучших моментах и приключениях своей юности — и все потому, что он всегда находится в этом периоде жизни, обитает в его рамках, не выходя за грань. И в его стране нет ни одного взрослого — они просто-напросто не знают дорогу, ведущую туда, в этот чудесный и сказочный мир...

Встречайте, — Дисней представляет: «Питер Пэн: возвращение в Неверландию!» Шалун, проказник и забияка, он дни и ночи напролет развлекается, играет и не дает спокойно жить лесным обитателям чудесной страны: то пле-щется в кристально чистом озерце, брызгая водой во все стороны, то летает туда и обратно, вверх и вниз, размахивая каким-нибудь прутиком, сшибая с деревьев листву, а порой закроется в своем домике и думает, чем бы ему заняться... Так случилось и в этот раз.

Придумывая, куда бы выплыснуть свою энергию, Питер ходил по комнате взад-вперед и думал, думал, думал... И вот, совершенно неожиданно, появилась его закадычная подруга и спутница — фея по имени Тинкербел (Tinker Bell). Размером с Дюймовочку, маленькая волшебница попытала-ась жестами что-то объяснить Питеру (к сожалению, не все сказочные феи владеют человеческим языком), но, зная повадки малышки, наш герой сразу же смекнул, о чем она толкует: в какой-то части его волшебной страны Неверландии находится сундук с сокровищами, но, чтобы его найти,



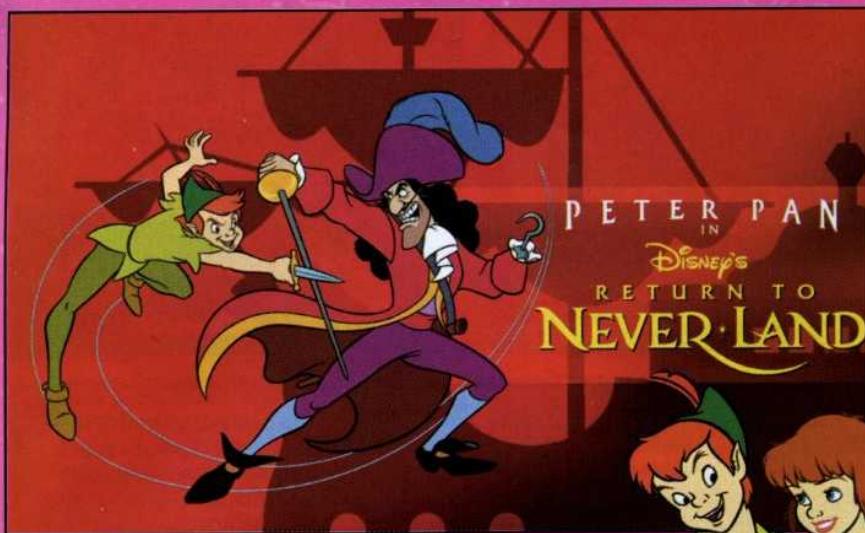
ти, необходимо раздобыть карту, где обозначено место захоронения клада. А это, как позже выясняется, не так уж и просто, потому что она находится в руках ненавистного Питера корсара Джекса Крюка (Hook), капитана пиратской шхуны. Крюк, изучив карту, определил местоположение драгоценностей и со своей шайкой, подняв паруса, с попутным ветром направился добывать клад. А чтобы никто больше не узнал о сокровищах, он изрубил заветную карту на четыре части и выбросил их за борт.

Так чего же вы медлите? Вы же не планируете расстаться с кладом в пользу какого-то там пирата! Скорее вперед, дабы собрать карту и остановить более алчного, чем вы, негодяя!

Питер начинает свое путешествие с разминочного уровня, где можно будет опробовать управление и познакомиться с некоторыми существующими в игре призами и врагами, которые встречаются ему на длинном и тернистом пути. Продвигайтесь вперед, следя подсказкам, возникающим по мере вашего движения — это поможет вам лучше освоиться с управлением и понять, чего от вас хотят и какие цели ставят создатели игры. Собирайте волшебные пепельшки — в будущем с их помощью вы сможете покупать всякие полезности, предлагаемые в магазине местного индейца. Пройдя первый, стартовый, уровень, вы увидите, что стал доступен новый, еще не изведанный этап — и так будет всегда. Но в любой удобный момент вы вправе вернуться и пройти заново нужный вам уровень. «А зачем это надо?», — спросите вы. Отвечаю: в каждом из пяти «миров» острова несколько уровней и почти на любом из них находятся несколько секретных мест, которые вам необходимо отыскать. Иначе не заработать «игровые проценты».

Но и Крюк не прост. Опасаясь (и не без основания) Питера, злобный пират, как заправский современный террорист, взял в заложники четырех лучших друзей нашего героя и спрятал их на разных уровнях острова. Они дожидаются своего освобождения, сидя в узких и сырых





клетках, нахождение которых зависит от того, обнаружили вы то или иное секретное место или нет. Теперь вы наверняка пожелаете узнать, насколько привлекательно оформлен ход вашего путешествия, то есть каково графическое и музыкальное оформление игры, удобное ли в ней управление и легко ли оно поддается освоению, очень ли игра сложна и существуют ли какие-нибудь секретики или хитрости для установки бесконечной жизни или суперускоренного полета и т.п. Рассказывать? Ладно, ладно, читайте дальше...

На самом деле, получая диск для последующего его анализа и описания, мне казалось, что я берусь за самую обыкновенную и мало что собой представляющую игрушку для детей младшего школьного возраста. Признаюсь, что в тот момент я был очень даже не прав... Скоро узнаете, почему. У одних из нас любимые жанры — РПГ или квесты, кто-то обожает экшны или гонки, кому-то больше по вкусу спортивные игры или игры-головоломки. Но бесспорно, что любой из нас, геймеров, или любил, или любит по сей день (в зависимости от возраста и индивидуальных пристрастий) игры, относящиеся к замечательному жанру «игр-мультяшек». Хотя, конечно, многие, проиграв в подобную гейму пять-десять минут, меняли диск на другой, например, на Final Fantasy, Tekken 3 или же Ridge Racer. Признаюсь, что мне тоже приходилось так делать — и быть может потому, что во времена, когда все геймеры играли в эти хитовые игры, не пройти любую из них было просто-напросто не престижно, не уважительно по отношению к себе... Наверное, причина именно в этом. Так вот, вы не поверите, но ваш покорный слуга просидел за «Питером Пэном», ломая голову, где же, все-таки, найти запрятанные потайные комнаты, три дня подряд (только лишь на ночь выключая приставку, чтобы она окончательно не расплавилась)! А это говорит, в первую очередь, об интересности игрового процесса. Эту интересность в полной мере поддерживает графическое исполнение, реализованное на самом что ни на есть высшем уровне: сам герой, его друзья и противники, и даже такой маленький персонажик, как Тинкербел, выполнены

очень ярко, динамично и качественно; задний план всех без исключения уровней поднимает оценочную планку еще на несколько баллов — его прорисовка и синхронное движение завораживают, не отпуская от экрана даже на секунду (особенно, если вы играете на широкоформатном телевизоре). Отдельно надо упомянуть о видеороликах, которые то и дело встречаются в паузах между этапами. Дисней в очередной раз подтвердил качество продуктов со своей известнейшей маркой — все безусловно! Это же относится и к звуку. Музыкальное сопровождение и эффекты также на соответствующем уровне — не раздражают и не надоедают, не мешают игровому процессу и брожению по этапам, а, облашая мелодичным строем, помогают прохождению.

С управлением главным героем все тоже беззабочно и прекрасно. Передвижения осуществляются без особого труда и напряжения, но если в вашем распоряжении имеется виброджойстик, то наслаждение от игры будет еще большим. И хотя сложность игры по 5-балльной шкале можно оценить в 2 и, лишь в некоторых местах, в 3 балла, это естественно — ведь создатели делали игру для детской аудитории.

Ну а по поводу установки бесконечной жизни, суперускоренного полета или чего-то еще в этом духе, разрешите поинтересоваться: «Ждите ближайших выпусков «Великого D» — именно в каком-то из них вы все это добро и обнаружите».

Подводя итог и рассуждая, рекомендовать ли эту игру для приобретения или же нет, скажу, что если вам наскутили все РПГ / квесты / файтинги / гонки / экшны, вам надоела стрельба / жестокость / скорость / голова совсем не желает думать, — смело отсчитывайте нужную сумму и покупайте вышеописанный продукт. По прошествии некоторого времени, проведенного за приставкой с «Питером Пэном», получение духовного и физического расслабления вам гарантировано!

Для вас старался великолепно отдохнувший и полностью расслабленный

G.Funk





Мой меч не заржавеет на стене, судьба еще подарит битвы мне... (куплет tolkiенистской песни)

Да, да! И снова очередной ролевой CD уносит нас в бесконечные фэнтезийные приключения. Вернемся же к незабвенному жанру RPG и продолжим повествование о разновидностях и прелестях его представителей. SaGa Frontier 2 вполне заслуживает чести быть преданной обзору и внедрению в массы геймеров, жаждущих необычных, головокружительных похождений. А посему берем с полочки диск и вставляем его куда надо (ну, в смысле, в дисковод). И видим мы... Название фирмы сразу вызывает различные чувства — у одних ликование и воспоминания о прошлых победах, у других же — взрыв отвращения и, может быть, даже хуже... Да, это та самая знаменитая Squaresoft, монстр игровой промышленности. Но на этот раз компания не стала пугать нас фирменными полигонными чокобо и «песочными часами», а разродилась диском, населенным милыми моему эльфийскому сердцу глазастыми героями и рисованными, чисто фэнтезийными, пейзажами. Любители, а тем более профессионалы жанра отлично помнят такую раннюю работу Square, как SaGa Frontier. Лично у меня сразу возникают ассоциации с беспространной японской грамотой (хотя я анимешник и большой фанат японской темы, до изучения языка руки все не доходят), а также с прекрасными графическими изысками. Плюс возможность «пройти» судьбу (сюжетную линию) каждого из нескольких колоритных персонажей по очереди. Единственный минус состоял в том, что сами эти линии были довольно непродолжительными (как выяснилось после прохождения англоязычной версии). Так вот, теперь мы имеем дело с сиквелом той игры, за мелкими исключениями выполненным в аналогичной стилистике. Правда, без нововведений дело тут не обошлось. Так что давайте посмотрим, что же является собой вторая сага?

Кроме чисто визуальных новшеств, разработчики изме-

нили весь ход игры. Классический, до дыр затертый геймплей обрел в SF2 новую жизнь. Персонаж теперь изначально один, выбора нет, зато вы сможете в полной мере оценить гигантские развлечения мастерски проработанного сюжета и даже сыграть не только за потомков героя, но еще и за его друзей, сюжетная линия которых развивается параллельно вашей. Круто, да? Вот и я о том же. Уже после первой главы можно будет сменить героя. Но самое главное отличие этой ролевушки от сходных продуктов состоит в том, что она полностью (!) нарисована от руки (!) чистейшей акварелью! Не-е-т, это вам не порядком надоевшая банальная «штамповка» а-ля Tales of Destiny и Suikoden и не рендеренные кислые бэкграунды «Финалов» последнего образца. Неповторимые в своей захватывающей красотой пейзажи, города, деревья, водоемы... Обитатели сказочного мира выполнены в удивительно плавной анимации. Нечто сходное можно наблюдать в «Legend of Mana» от вездесущей Square. Но там несколько иная стилистика, более «сказочная», что ли... А вот дизайн персонажей явно вышел из-под одной гениальной руки (не знаю только, правой или левой). Иногда просто кажется, что смотришь мультик — а многочисленные сюжетные отступления (они занимают большую часть игрового времени, что, возможно, устроит далеко не всех) только располагают к этому. Все гладко, красиво, мило. О музыкальном сопровождении можно сказать много хорошего. Считайте, что я и сказал. Музыка куда разнообразней и благозвучней чем, например, в FF7 и 8. Бои, в общем, остались в старой серийной манере — спрайтовые людишки, 3D-поле (кстати, только здесь для оформления использовались полигоны), пошаговый режим, команда своих, куча чужих... Три вида боев: классический командный, одиночный и стратегический. В персональном сюжетном бое существует



иные особенности. К примеру, в одиночном бою вы можете использовать различные предметы, чтобы нанести врагам дополнительный урон. А в стратегическом бою вам придется управлять группами персонажей, чтобы они атаковали врагов в определенных точках поля. Итак, SaGa Frontier 2 — это нечто большее, чем просто продолжение легендарной саги. Это настоящий шедевр, который заслуживает внимания каждого геймера.





возможность «запрограммировать» действия героя, то есть назначить ему перед ходом комбинацию движений или команд (например, «колющий удар — рубящий удар — оборона — рубящий удар»). Ну, натурально, комбо! Третий режим — стратегический (его вам немало покажут на заставке). Появилась немаловажная возможность использовать в сражении сразу два вида оружия. Перед каждым ходом вам предлагается выбрать, чем именно вы хотите атаковать. К тому же у мечей, посохов, секир есть собственный опыт, позволяющий учить новые спеллы и удары, независимо от уровня развития воина. Правда, почему-то обеими руками сразу долбить нельзя, так что лучше обременить вторую конечность щитом, что в бою будет куда полезнее.

Во время ваших передвижений по замкам враги разгуливают, не скрываясь — их прекрасно видно, и всегда можно умотать, коли нет желания с ними рассусоливать. Этими фильтрами «Сага» напоминает «Грандию» и «Лунары». Уже привычно, что в игре действуют «правила стихий и элементалов» (любой предмет экипировки имеет свой природный элемент, который может стать как сильной, так и слабой вашей стороной). Видов элементалов шесть, так же, как и разновидностей оружия (меч, топор, копье и т.п.). Отдельно хотелось бы отметить нехилое разнообразие slash-экранов, в смысле, роликов, предваряющих битву с вражинами. В отличие от абсолютного большинства других РПГ, здесь они хоть не нагоняют серую тоску (во время, например, прокачки), потому как всегда разные. Ну да, ну да, мелочь, а приятно. И, наконец, нигде, кроме как здесь, не создается в полной мере такое ощущение «читаемой фэнтези-книги» — события на экране делятся на главы, вступления, абзацы. Сюжет тек-

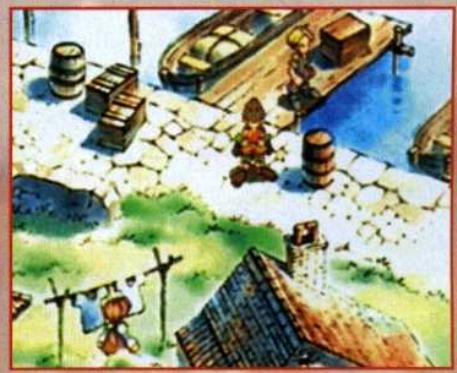
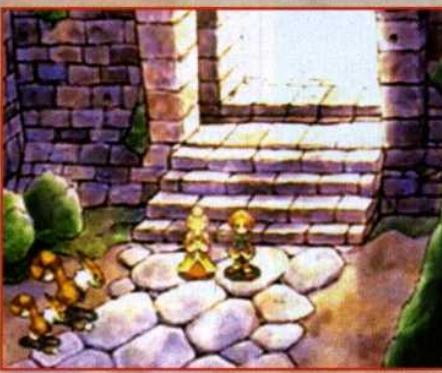
чет плавно и развивается занимательно, действительно непредсказуемо.

Пару слов, собственно, о нем, родимом... Вы управляете телом по имени Густав, настоящим принцем замечательного королевства, будущим правителем. Да вот незадача — облом приключился... Дело-то в том, что по праву стать наследником престола и самодержцем может лишь кандидат, обладающий таинственной древней мистической силой — «анимой», а говоря нашим языком — способностью к магии. Так вот, облом состоит в том, что вы-то, к несчастью, этой самой способностью не располагаете, следовательно, путь на трон вам закрыт. В связи с этим, вас нагло изгоняют из дворца на пару с матерью-королевой, не пожелавшей оставлять родное дитя без присмотра. Ночью на лодке вы покидаете город для того, чтобы через двадцать лет вернуться уже совсем другим человеком... А раз так, хватаем закованными в латы руками верный зазубренный меч, чтобы, издав боевой клич, окунуться в омут эпических авантюр...

История повествует об огромной и чистой любви, кровной, непримиримой вражде, верных и добрых друзьях, и все это на фоне чудесных акварелей, просто сказки для глаз... Да из-за одного только этого игра заслуживает живого внимания, может, и не самого широкого, но достаточно требовательного круга ценителей. Даже если SaGa Frontier 2 не является шедевром в плане геймплея, то по содержанию и внешнему виду уж точно соответствует столь высокому титулу.

Ну все, до встречи, улетаю на Юпитер! Ка..

**CraZZy Elf (Shinji),
друг Неба, враг Земли.**



НОВОСТИ короткой строкой

- Сразу две интересные игры появятся на PSX этим летом, и обе они основаны на фильмах. Первая копирует сюжет нового диснеевского мультика Lilo and Stitch, который повествует о дружбе гавайской девочки и космического рецидивиста. Геймплей сильно смахивает на Crash Bandicoot, то есть вы движетесь по своеобразному туннелю, перепрыгивая ямы и расправляясь с врагами.



Второй проект делается по мотивам сиквела комедии Stuart Little. Игра от компании Magenta Software представляет собой трехмерный платформер, где вы, управляя маленьким белым мышонком, переживаете множество приключений.

- Четвертую часть Destruction Derby разрабатывает для PS2 английская команда Studio 33, чей послужной список отмечен различными автосимуляторами, в том числе Destruction Derby Raw.
- Продюсер Хирохиде Сугиура (Hirohide Sugiura) подтвердил, что работа над продолжением ролевушки Xenosaga уже началась. Интересной особенностью RPG будет наличие сетевого режима.

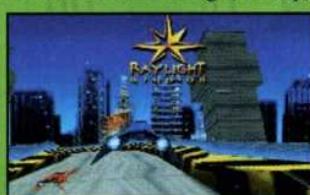
- Sega собрала новую команду разработчиков Sega Mobile, которая сконцентрируется на производстве игр для мобильных телефонов. Эта и по сей день девственная область рынка — рай для энтузиаста, тем более что оплачиваются развлекательные услуги по вполне приличному тарифу. Первой игрой от новорожденной студии станет Monkey Ball. Далее на повестке Pengo, Flicky, Puyo Puyo и Monaco GP.

- Компания Raylight Studios совершила настоящую карманную революцию, создав движок Blue Roses для Game Boy Advance. Esta программа способна вы-



жать из нинтендовской машинки 3000 полигонов в секунду и все необходимые для качественного 3D эффекты: масштабирование, mip-mapping (изменение качества текстур в зависимости от ситуации), движение

камеры, световые эффекты, туман и прозрачность. Картинки демонстрируют новый engine в действии, и поверите, в движении это смотрится ничуть не хуже.



МЕЧТЫ О БУДУЩЕМ

Глава технического отдела Sony Синити Окамото (Shinichi Okamoto) отличился своим докладом на Конференции Разработчиков Игр в Калифорнии. В своей речи он в очередной раз затронул тему PlayStation 3. IBM и Toshiba неустанно помогают Sony в создании новой технологии, которая ныне называется не CELL, а Grid. Подобные процессоры обещают произвести революцию в сетевой сфере, но пока неизвестно, будут ли они использоваться в следующей приставке. Окамото упорно клянется, что PS3 будет ровно в 1000 раз мощнее предшественницы. Новая консоль, по его заверениям, дерзко нарушит закон Мура (Moore's Law), в котором говорится, что скорость полупроводников удваивается каждые полтора года. Такими темпами на разработку PS3 ушло бы лет 20, однако мы получим это чудо гораздо раньше. Признаюсь, впервые я сталкиваюсь с тем, что раскрутка приставки началась за несколько лет до ее выхода. Но Sony легко может позволить себе это, ведь ей известны названия всех своих будущих игровых платформ. В подтверждение тому Окамото произнес следующую фразу: «...по-настоящему сложно будет с PlayStation 6 и 7, ведь эти приставки должны работать на биологических технологиях». От себя могу добавить, что размножаться они, наверняка, будут почкованием.

ОЧЕНЬ СТРАШНОЕ КИНО

В ближайшие годы на большой экран будут перенесены сразу два игровых ужастика: стрелялка House of the Dead и триллер Silent Hill. Относительно успеха первой затеи есть серьезные сомнения, ведь бюджет ленты составляет всего 12 миллионов долларов. По сюжету это приквел, действие которого разворачивается на острове близ берегов Флориды. Съемка HotD поручена компании Mindfire, а руководит процессом немецкий режиссер Уве Болл (Uwe Boll). Куда радужней выглядят перспективы «Тихого Холма». Над картиной работают Dark Aura Entertainment и New Line Cinema. Подробностей пока мало, но известно, что в основу положена первая часть игры. В фильме не будет компьютерных спецэффектов, вместо них станут использоваться роботы от студии самого Стэна Уинстона (Stan Winston Studio)! Авторы относятся к работе над киновоплощением Silent Hill очень серьезно и надеются снять полноценный фильм ужасов с участием известных актеров.

ГОСПОДСТВО ОГНЯ

Так называется фильм и игра, которую кует для PlayStation 2 компания Bam Entertainment. Сюжет Reign of Fire весьма неординарен, поскольку переносит элементы фэнтези в почти современную нам реальность. В 2024-ом году человечество страдает от нападок самых настоящих драконов. Вы, будучи на стороне людей, должны с оружием в руках защитить свой город от гигантских рептилий. После прохождения основного сценария появится возможность сыграть за маленького дракончика. Графика в статичной форме вызывает только приятные чувства, в особенности это касается эффектов освещения.



ГРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Worms — готовь гранату, рыболов идет!
Dizzy, г. Ейск, Краснодарский край

Smack Down — игра для даунов.
Alone in the Dark — ему отключили электричество за неуплату.

Demon 3DO Вовик

Cliffhanger — вниз, весело гремя карabinами, пронеслась связка альпинистов.
World Scariest Police Chases — рейд по злачным местам и ночным притонам города провели вчера сотрудники милиции. Славно погуляли!

Аль Капоне — мышку за кошку, кошку за жучку, жучку за внучку, внучку за бабку, бабку за дедку... Так мстят сицилийская мафия.

Mortal Kombat 4 — правда — изобретение маньяков: колет глаза и режет уши.

Theme Hospital — рад бы в рай, да реаниматоры не отпускают.

Simpsons — не плуй под стол — там тоже гости!

Soldiers of Fortune — военкомат — страна чудес: туда попал и там исчез!

Sink or Swim — Герасим учил плавать еще хуже, чем говорил.

Александр Григорук, г. Балашиха-3, Московская обл.

Resident Evil — бензопила поет и под фанеру!

Cheat Man (Благодарский Василий), г. Москва

Resident Evil — на лицо ужасные, тухлые внутри.

Robocop vs the Terminator — умри, железяка! — От железяки слышу!

Хадсон, г. Москва

Blade — давно же тут не убирались!

Dingodile-killer, г. Сергиев Посад

Last Ninja — потому последний, что единственный.

Contra — путь к любви лежит через трупы.

Grand Theft Auto — не верь жене и тормозам.

Twisted Metal — ветер в голове никогда не бывает попутным.

Валера-Head, г. Киров

Worms — я оглянулся посмотреть, не оглянулась ли она, чтобы посмотреть, не взорвался ли я.

Iron War, г. Коломна

Гостевая книга Пещеры Дракона Online

На наш сайт в гостевую книгу пришло столь неожиданное и столь приятное для нас письмо, что мы просто не могли его не опубликовать.

От: Shenfdrive (Андрей)

Ребята! Я не знаю просто как вас благодарить за ваше существование!!!!!! Мало того, что ваш журнал всегда был моим любимым (с момента его открытия для меня), так он мне еще и помог с институтом!

Я сдавал 18.04.02 вступительный русский (сочинение). 5 тем, вроде одна приглянулась (Маяковский), т.к. у меня на нее шпор было до фига. Лезу в карман — ан шпор-то и нету! :) 5-я тема — свободная: «Я хочу рассказать о книге (журнале, фильме и т.д.)». Стал писать ее. Опять проблема: какую книгу или фильм ни вспомню, ничего написать не могу! Пришла идея накатать про ваш журнал. Накатал на 3 листа А4. Сегодня (22.04.02) поехал узнавать результат с мольбой «хотя бы на 3»... Было заявлено, что сочинение отличное. Чуть в обморок не упал! Так что живите и процветайте и дай вам Бог (Аллах, Будда, Кришна и т.п. — на ваше усмотрение) здоровья!!! :))

April 22, 2002, Mon, 19:59:50

ВОПРОС-ОТВЕТ

Вопросы Серого странника, г. Волгоград

B1: Вот уже много номеров моего любимого журнала в списке авторов отсутствует Polymorph Sauronovich. Почему он перестал писать в журнал? И как его настоящее имя и по какому адресу с ним можно переписываться?

O1: Мы тоже очень огорчены тем, что Polymorph Sauronovich перестал писать статьи для журнала. Но это так. Всегда рады будем вновь увидеть его работы на страницах «Дракона». Что касается раскрытия псевдонимов и, тем более, адресов наших авторов, то это мы можем сделать только в том случае, если они сами этого захотят.

B2: Почему бы вам не организовать телефонную линию для ответов на вопросы по телефону?

O2: Линию-то организовать можно, а вот движение на ней в ожидании вопросов — сложнее. Накладно и по времени, и по средствам.

Робо Саня из Москвы задал целых 16 вопросов относительно PlayStation 2. На что у нас возник встречный вопрос: «А зачем мы пишем статьи, если их не читают?» Уважаемый Робо Саня, посмотрите, пожалуйста, хотя бы следующие статьи: «Война приставок: Pole position у PlayStation 2. Но основные гонки впереди» (№55), «PlayStation 2 глазами очевидца» (№56). А в этом номере прочтите «PlayStation 2: аксессуары».

Вопросы от Zelma, г. Красноярск

B1: Если я вышил 100 кодов к играм, которые не были опубликованы в журнале, и описание игры, смогу я что-нибудь выиграть?

O1: В очередной раз подчеркиваем: победители конкурса определяются по ОПУБЛИКОВАННЫМ материалам, а не по присланым. Но если Вы прислете коды к 100 играм, которых еще не было в журнале, шансы Ваши на публикацию и, значит, на выигрыш, будут велики.

B2: В каком году вы выпустили первый номер?

O2: В 1993.

B: Что это за устройство для Мегадрайва «Lock-On» и как оно действует на игру Sonic & Knuckles?

Роман Свирин, г. Москва

O: Мы Вам рекомендуем прочитать «Коллекцию Крутого Геймера №8». Там все про это подробно написано.

B: Почему бы вам не ввести в вашем журнале рубрику об игровой приставке Panasonic 3DO, на мой взгляд, незаслуженно забытой?

Urchello, г. Москва

O: Заслужено или незаслуженно, но игры-то для этой приставки давным-давно не производятся. О чём писать-то в этой рубрике? И у читателей наших 3DO еще в меньшем количестве, чем SNES, публикации по которому мы были вынуждены прекратить. Жаль, но такова она, се ля ви.

B: Если я пришлю описание игры вместе с видеокассетой, то какие гарантии, что вы опубликуете его?

Mad Bizkit, г. Санкт-Петербург

O: Никаких гарантий, ведь мы пока не читали Вашего описания, не правда ли?

РУССКИЕ ВЕРСИИ

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ТЕМЕ

Это хорошо, что «Великий Дракон» начал публикацию читательских хит-парадов фирм — переводчиков игр. Именно таким способом — по сути методом массового опроса — геймеры узнают о компаниях, выпускающих качественные русифицированные игры. Но полезно знать и обратное (чтобы случайно не купить халтуру). Поэтому, возвращаясь к теме русских версий, хочу рассказать о некоторых играх, в которых переводчики отличились особенно круто.

1. Psychic Force 2

(«Психическая сила 2» — русское народное название). За ее перевод взялись ребята из «Русской версии». Первое, что бросается в глаза при виде этой игры, две фразы: «Чисто русская версия» и «На русский язык переведено все, включая народные японские песни». Ну что тут скажешь — разговоры все на японском, а вот песня про мертвого негра сделана «чисто в русском стиле».

2. Final Fantasy Tactics.

При покупке этой игры меня убедили, что сейвы от английской версии подходят и к русской. Однако при первой же попытке загрузиться с такого сейва игра повисла.

3. Gran Turismo.

Об этой игре все можно узнать, лишь только вставив ее в приставку. Все, что вам удастся увидеть, это гоночный автомобиль и надпись: «Перевод осуществлен ООО «Вектор». И больше ничего. А вы что хотели?

4. Soul Calibur (Dreamcast).

За этот файтинг взялись две фирмы — RGR и «Vector». С RGR-овской версией все в порядке. А вот с «Вектором» снова проблема. Перевод сделан чуть лучше, чем у RGR, но глупки с неработающими шифтами во время боя заставляют сначала предположить, что у вас сломался джойстик, а потом задуматься о том, нужна ли вам такая русская версия.

Cloud Strife

(Герасимов Александр), г. Москва

牛仔俱乐部
COWBOY CLUB



Великий ДРАКОН

Мир Anime

японская анимация как стиль жизни

VICIOUS
with the cool heart snake

Во-первых, большой привет всем Ноггогбояцам! Во-вторых, могу поделиться решением и секретами игры Clock Tower. В-третьих, выкуплю обе части этой страшилки (строго на японском языке), 117449 Москва ул. Большая Черемушкинская, д. 2, к. 1, кв. 82. Тел. (095) 123-66-07. Удалов Игорь.

У меня есть предложение к тем, кто не прочь продать две мегадрайвовые игрушки — Best of the Best и Last Action Hero. Поскольку игры не очень популярные, куплю их за 50-60 руб. Если у кого появится предложение, звоните, когда хотите. Тел. (095) 123-66-07. Игорь.

Ты не способен более жить без аниме, особо без таких стилей, как shonjo и hentai, ты млеешь при виде любой анимешной рожицы, а за аниме-кассету готов отдать полизни? Я права? Если — да, пoverь, что мы найдем общий язык. Ну а теперь, может возьмешь ручку ичеркнешь пару строк? Очень жду! 123098 Москва ул. Рогова, д. 20, кв. 63. Usagi aka Moonlight Kawaii.

Привет всем поклонникам «Юной Революционерки»! Клуб «Печать Розы» ищет своих героев. Если вы молоды, энергичны и никто «утеновское» вам не чуждо, с нетерпением ждем ваших писем по адресу: 129626 Москва, пр-т Мира, д. 108, кв. 290. Вместе мы совершим революцию во всем мире!

Хотел бы купить карту памяти и взять в хорошие руки зачатки от Sony. 214036 г. Смоленск, ул. Рыленкова, д. 74, кв. 46. Гамашов Дмитрий.

Привет всем! Я решила провести небольшой эксперимент. Есть ли среди читателей блэкстер или блэкстерша? Люди знающие меня поймут. Это объявление персонально для них. И еще. Евгений Чевин (г. Москва), приславший в 46-ой номер комикс «Собиратель душ», кто ты? Помнишь, там еще была первоначальная лентограмма? Мой адрес: 140080 Московская обл., г. Лыткарино, ул. Октябрьская, д. 2, кв. 14. Lifit.

Меня 8-битка + 10 картриджей + SNES + 2 картрида + доплата 500 руб. на Game Boy Color в хорошем состоянии.

Куплю картриджи для Game Boy: Worms, FIFA 2000, Dragon Heart, Toy Story 2, Alien 3, 140007 Московская обл., г. Люберецы, ул. 8-го Марта, д. 57, кв. 83. Илья.

Лина! Я скучаю, слезки лью, но не знаю почему... Напиши ответ скорей, Кэт-милашку пожалей!

Скалол! Это не честно бросать маленькую девочку-ниндзя с большими юркими! Она очень по тебе скучает!

Яффи Кисариги, г. Уссурийск.

Поздравляю коллектив группы М.А.Р.С. с юбилеем и желаю ему здоровья и свежих идей. Александр Григорук, г. Балашиха-3 Московской обл.

Отаку, если вы рисуете супермагхардкоровый хентай и вам не с кем «потрещать» на эту тему, не с кем обменяться идеями, то пишите мне, Санью. Отвечу точно и пришлю на 1 рисунок больше, чем вы мне. 172003 Тверская обл., г. Торжок, ул. Сенная, д. 2. Санек.

Продаю постеры (не из «Великого Дракона») с изображениями ваших любимых герояев по цене от 5 до 15 рублей. Звонить по тел. (095) 241-54-38. Василий. Звонить с 17 до 19 часов.

Люди! Пожалуйста, черкните пару словечек мне, однокомоку мальчику 9-ти лет, обладателю Sega Dreamcast! Мне так одиноко! 121002 Москва, Денежный пер., 8-10, кв. 3.

Кому нужен любой секрет на Мегадрайв, пишите! Отвечу всем. 660077 г. Красноярск, ул. Октябрьская, д. 1, кв. 45. Axel.

Продам кассеты с аниме: Ghost in the Shell, X, Perfect Blue, Angelsanctuary, Earthian 1-4, Vampire Princes Miyu, Metropolis, Blood, La Blue Girl (классический хентай). Цена 150-200 руб. Тел. (095) 264-78-31. Костя.

Геймеры и геймерши, все, кто любит RPG, квесты, стратегии, читает фэнтези в стиле Ника Перумова, кто всегда ищет приключения в мире игр! Очень хочу найти таких друзей и подруг. Пишите все, в особенностях фэнзи Final Fantasy VIII и Legasy of Cain. Не будут обделены вниманием и любители других платформ и игр. Особо прошу написать мне живущих в Волограде. Мне 19 лет, я — «Водолей». 400080 г. Волоград, ул. Булгакина, д. 20. Mr.Zombie.

Привет всем, увлекающимся RPG на PSX! Мы — два заядлых RPGшика, а также любители аниме и тапа, хотим переписываться с единомышленниками. Пишите нам по адресу: 214025 г. Смоленск, 1-й Краснофлотский пер., д. 60, кв. 14. Максимум и Костя (13 лет).

Тот, кто одинок — нет друзей и подруг; тот, кто часто не понимают другие; тот, кто любит мечтать и летать в облаках — пишите в клуб «Solitude Hearts» по адресу: 195298 г. Санкт-Петербург, ул. Ленская, д. 17/1, кв. 42. Вам ответят Lonely Star.

Меняю Mega Drive 2 с 8-ю картриджами, с кабелем TV/AV, с блоком питания, с одним джойстиком, с книжкой секретов + видеокассеты «Покемон: карманные монстры», «Покемон-3», «Бриллиантовые полицейский», «Несносный Денис», «Вилли Гав» + доплата 500 руб. на Dreamcast с двумя джойстиками и всеми шнурами. 678354 Республика Саха (Якутия), Усть-Алданский улус, село Ус-Кюеля. Копырин Дима.

Эй, геймеры! Открыт новый клуб абсолютно для всех! Игроки, играющие на разных платформах, присыпайте письма по адресу: 214036 г. Смоленск, ул. Рыленкова, д. 74, кв. 46. Клуб Super Game Zone.

Два крутых геймера и фанаты игры Counter-Strike набирают крутых игроков в клан «kiu samo». Все желающие (девочки тоже) пишите по адресу: 123310 Москва, Пятницкое ш., д. 47, кв. 355 или звоните по тел. (095) 751-75-47 (Bender'у) или (095) 759-74-30 (Sokor'у). Р.С. Ламерам не звонить!

В 40-м номере «Великого Дракона» была напечатана статья «Может ли катана быть «верным мечом»?» Ее автор Арс допустил в ней ряд неточностей. Если кто-то интересуется японскими военными традициями, пишите мне по адресу: 11673 Москва ул. Сузdalская, д. 16, кв. 67 или звоните (095) 702-47-83 (звонить с 16 до 22 час.). Отвечу всем 100%. Дайм IV Одноруб.

Привет всем отаку от Амариллис! Мне 17 лет. Я обожаю аниме, манга и яю. Любимые сериалы: Sailor Moon, Fushigi Yuugi, Gavitation и аниме группы CLAMP. Жду писем от отаку, а особенно от «ценителей прекрасного» (т.е. яю). До встречи! 426054 г. Ижевск, а/я 5008. Для Амариллис.

Хотел бы переписываться с теми, кто любит аниме, фэнтези, вообще, и Толкиена, в частности, фантастику и просто интересные вещи. 360030 КБР, г. Нальчик, пр. К. Кулиева, д. 15, кв. 10. Lazarus.

Поменяю Sega Mega Drive II со всеми шнурами, блоком питания, джойстиком «Магистр» и 10 картриджами на выбор на Game Boy Color с одним картриджем. Возможен торг. Тому, кто со мной поменяется, будет недешевый подарок. 141300 Московская обл., г. Сергиев Посад, 7, ул. Озерная, д. 5, кв. 59. Тел. местный 23-75. Павел.

Все, кто любит ужасы, мистику, магию и все в этом роде, пишите: 360030 КБР, г. Нальчик, пр. К. Кулиева, д. 15, кв. 14. Vampire.

Всем, кто любит аниме! Если вы еще живы и в состоянии держать ручку — пишите! 115407 Москва, Нагатинская наб., д. 64, кв. 16. Марана (богиня).

Придирчивый и опытный анимешник познакомится. Радостно ответит и обменяется многим полезным. (Ответ, конечно, гарантирован). 129347 Москва, ул. Лосевская, д. 1, кв. 626. Богиня убийства.

Продается мышь для PlayStation, в хорошем состоянии. Цена 400 руб. Тел. (095) 312-85-07. Андрей.

Привет всем! Хотел бы переписываться с теми, кто знает что-нибудь о паранормальных явлениях. Люблю GD, ненавижу магию и магов! 360024 г. Нальчик, ул. Неделина, д. 19, кв. 8. Spider (15 лет).

Привет всем, кому нравится аниме, а также поклонникам RPG и стратегий на PSX! Хочу переписываться с любителями таких игр, как Final Fantasy, Breath of Fire 3, Dune 2000, 117588 Москва, ул. Тарусская, д. 22, к. 1, кв. 53. Canad.

Хочу переписываться с любой девушкой, играющей на Dreamcast. 356012 Ставропольский край, ст. Расшеватская, ул. Ленина, д. 117. Лысенко Александр.

Две анимешники (средний возраст 19 лет) ищут друзей. Своевременное кормление и должный уход гарантированы. Мы очень честные! Ответим! Ждем! 129347 Москва, Палехская ул., д. 122, к. 2, кв. 13. Карипо и Сакура.

Привет всем! Меня зовут Суашь. Я увлекаюсь аниме и мангой, но друзей-единомышленников у меня почти нет. А поделиться своими мыслями и эмоциями очень хочется. Буду очень рада, если вы мне напишите! Отвечу всем. 445010 г. Тольятти, ул. Ленинградская, д. 30, кв. 56.

Приветствую вас, люди и нелюди! Меня зовут Джуна де Урден. Я — обращенная вампиром темная эльфийка. Всеми отвергнутая и ужасно одинокая... Воина света и тьмы, эльфы и вампиры, мангаки и фантасты, англы и демоны, отклиняйтесь на мой призыв!!! Во мне вы найдете верную подругу, а возможно и что-то большее... 127644 Москва, ул. Клязьминская, д. 7, кв. 100. Жду!

Конничиwa! В надежде отыскать анимешников и воинов различных частей света помещает свой адрес лесной воин Jin-Roh. 141552 Московская обл., Солнечногорский р-н, д. 18, кв. 47.

Привет всем! Если вы любите красивое аниме, фэнтези и RPG от Square, а также если вам нравится писать письма и хотите найти хорошего друга — напишите мне! Адрес: 155815 Ивановская обл., г. Кинешма, ул. Шорса, д. 7, кв. 103. Kid.

Хей, peopple! Меня зовут Валера-Head. Хочу переписываться с девчонками на любые темы. Я — диск-жокей, слушаю разнообразную музыку, играю на компьютере и приставках. Мне 18 лет. Пишите, кому хочется поговорить не только о компьютерных играх, но и о реальной жизни. Жду ваших царрапаний по адресу: 610014 г. Киров, ул. Пугачева, д. 9, кв. 201.

Привет всем. Мне 15 лет. Я люблю аниме и все, что связано с Японией, а также хорошие игры, RPG и гонки. Хочу найти и подруг, кому не безразлично все это. 117321 Москва, ул. Профсоюзная, д. 140, к. 3, кв. 124. Елена.

Приветствуя всех! Я пришла из другого мира и хочу обрести верных друзей в этой реальности. Пишите. Жду. 183017 г. Мурманск, ул. П. Осипенко, д. 6, кв. 40. Золотолосая Франри (20 лет).

Все поклонники великого искусства аниме и, особенно, великой Sailor Moon, желающие найти друзей, которые вас полюбят — пишите! 129346 Москва, Каневской Ю. до востребования.

Продается приставка PlayStation (9002) + 92 игры (с лучшими хитами), Dual Shock, обычный джойстик, 2 карты памяти. Все в отличном состоянии. Цена — 4500 руб. Тел. (095) 161-56-56. Владимир. Звонить с 15 до 23.

Привет всем живым, т.е. людям, гномам, эльфам и др. Если вы любите фэнтези, в особенности произведения Толкиена, эпоху Средневековья, аниме, слушаете Metal и русский рок, а также играете в Final Fantasy IV-VI на SNES и любите рисовать (пусть даже и не очень хорошо), пишите мне! 117042 Москва, ул. Бартеневская, д. 57/1, кв. 58. Седовласый Мерлин. Привет Банни/Арагорн, Шалый Лай, Зидану, Торину, Перегрину/Light Crusader.

Геймеры и геймерши! Если вы хотите найти друга по переписке, то пишите мне. Я увлекаюсь играми всех жанров на приставках от Dendy до Dreamcast. Мой адрес: 682030 Хабаровский край, г. Чегдомын, а/я 229. Сергей (18 лет).

Konnichi wa всем отаку (в особенности поклонникам Sailor Moon)! Меня зовут Нагика Теноу. Хочу переписываться с людьми, увлекающимися аниме, мангой и фэнтези. Напишите мне, будем обмениваться рисунками, информацией и многим другим. 344020 г. Ростов-на-Дону, ул. Российской, д. 14а, кв. 47.

Здравствуй всем! Предлагаю переписку всем ценителям жанра Survival Horror и аниме (Sailor Moon можно не беспокоиться). Где вы, реальные люди, которые серьезно занимаются комиксами и алчные до новых идей? Пишите мне. 171265 Тверская обл., Конаковский р-н, с. Ст-Мелково, ул. Центральная, д. 1, кв. 121. N.Crow. Привет Паштету!

Не пишите в Ростовский RPG-клуб. Они не берут в свои ряды всех желающих и на письма не отвечают. Александр Лысенко, ст. Расшеватская, Ставропольский край.

Услуга для москвичей. Кто хочет приобрести себе «серую бородочку» в хорошем состоянии + 40 дисков + 3 джойстика (цена 3000 руб.), обращайтесь ко мне. Желающим приобрести себе какую-нибудь приставку, аксессуары к ней и игры подскажу, где это можно сделать за меньшие деньги. Могу ответить на любой вопрос, касающийся мира игр и игровой индустрии вообще. Адрес: 129366 Москва, пр-т Мира, д. 180, кв. 171. (Не забудьте вложить в письмо конверт с обратным адресом). Тел. (095) 283-28-29. Михаил (14 лет).

Хочу переписываться с любителями аниме-искусства. 660003 Красноярск, а/я 498 Утеня Т. (18 лет). Передаю привет Pink, Neko, Akio и моему любимому брату Katui!

Гамбит ищет членов своей команды X-Men'ов. 127224 Москва, проезд Шокальского, д. 61/2, кв. 106. Гамбит.

Геймеры, играющие на Super Nintendo, вы еще живы?! Давайте объединимся и не дадим умереть этой супер-приставке!!! Пишите, спрашивайте про любую игру, будем обмениваться рисунками, идеями и всем, чем только можно. Мне 18 лет. Играю на SNES и Dreamcast. 660059 г. Красноярск, ул. Красноярский рабочий, д. 102/12, кв. 4. Darth Moul. Hi, Johnny Cage, нехорошо забывать своих друзей, пиши!

ХАЛК ХОГАН. Он создал это

Повествование я начну вот с чего: Терри Боллиа (Terry Bollea — настоящее имя Хогана) родился в Атланте, штат Джорджия, 26 ЮЭСЭЙ, 23 августа 1953 года. В детские годы был крупным бакланом с о-о-очень большой головой. Голова со временем стала нормальной, а вот размеры его туши не уменьшались. Судите сами — в 1966 году (ему было 13 лет) масса его составляла 90 кг. В это время молодой Халк увлекался бейсболом и поигрывал на гитаре. Ну да ладно об этом.

Короче, с 1976 по 1977 Халк Хоган жил и тренировался в школе реслинга в Тампе под чутким руководством своего наставника Матсуды, а в 1979 уже вышел на ринг. С 1980 года он начал называться Терри «Халк» Боллиа, и в 1981 году он, по приглашению Сильвестра Сталлоне, снялся вместе с ним в «Рокки 3», что сделало Хогана национальной достопримечательностью и героям. Эта роль, по мнению многих, явилась лучшей в его карьере актера, что отметил даже многоуважаемый товарищ Сталлоне. Примерно с этого же промежутка времени начинается так называемая «Халкомания», и Терри «Халк» Боллиа стал просто Халком Хоганом. В 1982 Терри в Лос-Анджелесе знакомится со своей будущей женой Линдой, поженились они, кстати сказать, через год.

1983 год. Хоган после серии матчей с Джесси Вентурой (смотрели «Хищник»? Помните, там был такой усатый мужик в шляпе и с большим пулеметом? Так это он и есть), стал самой яркой звездой реслинга в AWA (такая федерация). В 1984 Винс Макмахон невероятными усилиями перетягивает Халка к себе в WWF, а 31 марта 1985 WWF запустила свой первый PPV под названием Wrestlemania. Поясняю: Ресламания — первое регулярное реслинг-шоу такого масштаба и уровня, который можем видеть сегодня. Это был официенный успех, чему немало способствовал Халк Хоган.

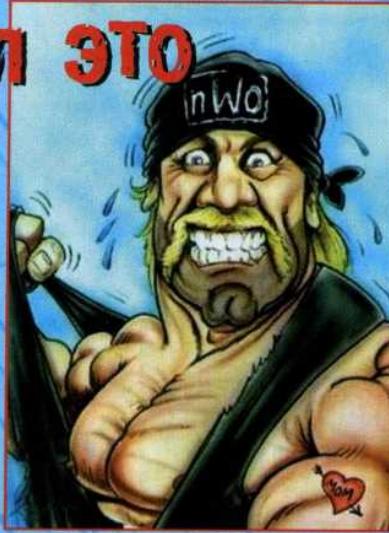
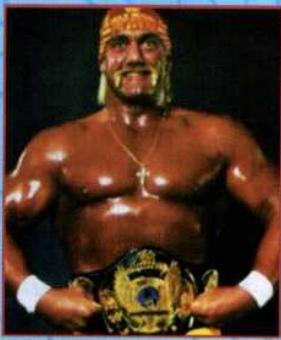
Памятный бросок



Однако, настоящий, вернее, еще больший успех пришел к Хогану после матча против Андре Гиганта в 1989 году. Халк победил, сумев провести на Андре бросок. «Ну и что здесь такого?» — спросит

непосвященный. А то, что Андре, эту неподбимую легенду реслинга, не зря прозвали Гигантом. У Хогана, когда он кидал этого немаленького мужика (210 см рост и 270 кг вес), мышцы спины, наверное, должны были бы отвалиться на фиг. В тот вечер Терри Боллиа вошел в историю. Слава великого реслера еще шире открывает Хогану ворота Голливуда. Почти сразу после «памятного броска» он снимается в фильме о реслинге; годом позже выходят картины «Мистер няня» и «Коммандо из пригорода». Я смотрел оба фильма: в них Хоган предстает перед нами во всей своей начленности. Народу это все понравилось, но вот критики замочили эти шедевры. Далее последовали съемки сериала «Гром в раю», фильмов «Санта с мускулами», «Остров МакКинси» и др.

В 1994 году Халк Хоган после ухода из WWF (там, кстати, в это время разразился мощный допинговый скандал) подписывает контракт с новой федерацией реслинга WCW (основана телемагнатом Тедом Тернером летом 1993, куплена Всемирной Федерацией Реслинга в 2000), где двумя годами



позже желто-красный великан поменял свое прозвище на Hollywood, а цвета на черно-белые. Это положило начало созданию группировки NWO (New World Order — Новый Мировой Порядок), куда первоначально вместе с Голливудом вошли Кевин Нэш (Diezel) и Скотт Холл (Razor Ramon). Все это привело к очень большой популярности NWO, Халка Хогана, Нэша и Холла. В 1997 году к этой теплой компании начали прымкать другие борцы, короче было очень круто, рейтинг WCW улетел в поднебесье и оставался там аж до лета 1999. Затем группировка распалась.

Кто смотрел в 2000 году ТНТ, тот помнит, как Халк оделся в джинсы и жилетку с надписью FUNB. Тогда он мочился с группировкой Новая Кровь (New Blood), после чего пропал с наших голубых экранов.

Однако в 2002 он снова появился, но уже в WWF вместе с Нэшем и Холлом в составе Нового Мирового Порядка.

Сейчас, разумеется, Терри Боллиа уже не такой здоровый и перекачанный до безобразия, каким был раньше, стареет, но однако же и до дистрофика ему далековато.

Халк Хоган совершил то, что, пожалуй, кроме него не совершил бы никто: он превратил реслинг в то, что мы сегодня видим, сделав его не развлечалкой для обожравшихся пи-вом потных мужиков, а полноценной и неотъемлемой частью мировой индустрии спортивных развлечений. Кстати, знаете какой реслер впервые вышел в зал под музыку? Правильно, это был Халк Хоган.

Халк Хоган и его достижения

2-кратный чемпион в тяжелом весе AWA (такая реслинг-федерация): 1982, 1983 годы.

6-кратный чемпион в тяжелом весе WWF: 1984, 1989, 1991 (дважды), 1993, 2002.

8-кратный чемпион-тяжеловес WCW: 1994, 1996, 1997, 1998, 1999 (2 раза), 2000, 2002.

(Эти сведения найдены на сайте Халкомании <http://bollea.n2v.net/> Советую фанатам).

Фильмы, в которых засветился Хоган:

Rocky III (1982)

No Holds Barred (1989)

Gremlins 2: The New Batch (1990)

Suburban Commando (1991)

Mr. Nanny (1993)

Thunder in Paradise (1993)

Thunder in Paradise II (1994)

Thunder in Paradise III (1995)

Santa With Muscles (1996)

The Secret Agent Club (1996)

Spy Hard (1996)

Assault on Devil's Island (1997)

3 Ninjas: High Noon at Mega Mountain (1998)

Shadow Warriors II: Assault on Death Mountain (1999)

Muppets from Space (1999)



**Жизненный путь Терри Боллиа описывал Тесаловский Андрей (Gason),
г. Вологда**

ИГРОГРАФИЯ ХАЛКА ХОГАНА, Великого и Могучего



Может, игр про Хогана и больше, но я расскажу о тех, о которых знаю или сам рубался.

*****NES (Восьмибитная Nintendo)

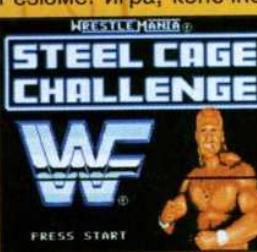
WWF Wrestlemania.

Про год выпуска ничего сказать не могу, а лишь могу предположить, что это один из самых ранних реслингов. Выпустила его на свет божий фирма Acclaim. Кроме Халка, в данном игрище участвуют еще пять потных мужиков: Bam Bam Bigelow, Randy «Macho Man» Savage, Ted «The Million Dollar Man» Dibiase, Andre the Giant и Honky Tonk Man.



О графике: а чего вы хотели от восьмибитки? Музыка на том же уровне. Управление: я все еще тускло впираю, как управлять бойцами, но, однако же, играть прикольно. Короче, зажимайте A, чтобы бегать. А так: A — удар рукой, B — ногой; A+B — бросок, правда, не всегда получается. А когда у противника закончилась энергия и он валяется на ринге, нажмите ↓+B для удержания.

К недостаткам можно отнести наличие всего одного режима игры, а к достоинствам — наличие Хогана. Резюме: игра, конечно, прикольная, Но: подходит лишь упрямым фанатам реслинга и/или Холка Хогана.



WWF Steel Cage Challenge. Год выпуска 1992. Фирма LJN ltd. Вот эта гамеса уже посвежее. Графон с музоном покруче, да и вариантов игры побольше, одно только осталось неизменным — с нами снова Халк Хоган. Но бойцов уже 10. Кроме Хогана, участвуют: Undertaker, Jake Roberts, Ted Dibiase, Randy Savage, Bret Hart, Sid Justice, Roddy Piper, Irwin R. Schyster и Mountie. Управление практически не изменилось по сравнению с WWF Wrestlemania, появилась возможность уползти за пределы ринга и заползать на столбы в углах.

Варианты игры:

Tag Team — 2 на 2 с передачей инициативы партнеру, томящемуся за рингом, путем нажатия в левом нижнем углу A.

Чемпионат в командном и одиночном боях.

Cage Match (о сути говорит название) — победил тот, кто вылез из клетки. Резюме: в эту игрищу можно уже и поиграть. Хотя бы из-за Cage Match.



WWF King of the Ring. 1993 год. Фирма LJN ltd.

К нововведениям отнесем введение варианта мочиловки King of the Ring — по кубковому принципу. Кроме Халка, участвуют: Razor Ramon, Lex Luger, Undertaker, Bret Hart, Bam Bam Bigelow, Yokozuna, Randy Savage, Mr. Perfect, Shawn Michaels. Ну и при желании можно создать (сильно сказано) своего бойца. В ц



лом, со времен WWF Steel Cage Challenge мало чего поменялось, я бы сказал, изменения носят косметический характер, но однако же, играть приятнее. Изменения в управлении: удержание — на противника+A, в Tag Team'e передать право боя — SELECT у канатов. Отдельное слово о Хогане: он на себя тут выше не похож.

Резюме: играть нужно.

WWF Wrestlemania Challenge. 1991 год. Фирма Nintendo.

Тоже неплохой реслинг. Помимо Халка: Randy Savage, Rick Rude, Andre the Giant, Big Boss Man, Ultimate Warrior, Brutus Beefcake & Jim Duggan. Портит впечатление от игры лишь один момент — вид с угла ринга, что немнго затрудняет управление. Управление все то же, только понятно, как делать захват (B).

Хотя, с другой стороны, изменение угла, с которого многоуважаемый гамер наблюдает за месивом на ринге (кстати, а вы знали, что ринг имеет размеры 8x8 метров?), можно отнести к положительным сторонам игры, ведь это вносит некую свежесть в игровой процесс. Однако, это вам решать. Резюме: поиграйте — прикольно.



А так, ничем особенным игра не выделяется.

Хоган в каждом из NES'овских реслингов — самый сильный боец, ну либо один из самых сильных. Исключение, пожалуй, лишь одно: в Wrestlemania Challenge самый крутой мужик — Ultimate Warrior (он же, кстати, и изображен на начальном экране).

*****Game Boy

WWF King of the Ring. 1993 год. Фирма LJN ltd.

Это то же самое, что и на NES'e, только фигуры борцов покрупнее, так что читайте про эту игру выше. Все тот же перекачанный Хоган и остальные потные мужланы. Однако, все равно, эта версия лучше NES'овской.





WWF SuperStars. 1991 год.
Фирма LJN Ltd.

Тоже реслинг и тоже Халк Хоган, но в сопровождении еще 4 суперстарзов: «Mr Perfect» Curt Henning, «Macho King» Randy Savage, Ted «The Million Dollar Man» Dibiase и Ultimate Warrior.

Что же особенного в этой игре? Ну хотя бы то, что перед боем бойцы любят обмениваться любезностями, то есть перекинуться парой словечек (- «Я тебя урою, гад!»; — «Само такое!») Короче, неплохая игра.



WWF SuperStars 2. 1992 Фирма LJN Ltd.

Вторая часть знаменитой, наскандалившей и нашумевшей игры (шутка). Во время заставки Халк Хоган с разбегу очень неплохо вырубает Рэнди Севеджа. Есть возможность помеситься в клетке. Ах, да! Партию Хогану составляют: Macho Man, Sid Justice, Jake the Snake, Undertaker,



Mountie. Бойцы стали вежливее (друг друга перед поединком уже не обзывают) и мельче (не могу знать почему, вернее, могу, но не знаю). Кстати, на свою предшественницу игра похожа мало чем, разве что количеством игроков, но зато сильно смахивает на NES'овский WWF Steel Cage Challenge.

WCW Mayhem. 2000 год. Фирма Electronic Arts.

Вот эта игра уже совсем новая. Кстати, не все знают, что это игра о не существующей теперь федерации (в марте 2000 WWF купило WCW). Короче, помимо Халка, тут прыгают задницей на ринг еще и Bill Goldberg, Sting, Buff Bagwell,



Rick Flair, Bam Bam Bigelow, Booker T, Lex Luger, Kevin Nash, Randy Savage, DDP и Bret Hart (заколебалась всех перечислять). Графон нормальный, а вот управление не очень. Но играть можно.



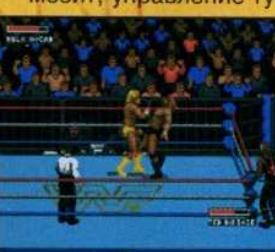
WWF Super Wrestlemania. 1992 год. Фирма Flying Edge.

На начальном экране все еще мелькает лысый и гладкий, как билльярдный шар, жбан Халка Хогана. Превосходство его над остальными подчеркнуто уже на экране выбора борцов (причем, как! В наглу!!!): у Халка — две звездочки, а у остальных — по



одной. В плане графики все смотрится почти безупречно, почти, а вот играбельность подкачала: все тормозит, управление туповатое и т. д.

Ну а чего вы хотели от 1992 года? Компанию Бессмертному Хогану составляют: Ted Dibiase, Ultimate Warrior, Shawn Michaels, Papa Shango, British Bulldog, Randy Savage, Irwin R. Schyster. Рекомендую только фанатам реслинга и Хогана, хотя, ладно, играйте все, кому не лень.



WWF Royal Rumble. 1993 год. Фирма Flying Edge.

На этом шедевре мировой индустрии я остановлюсь чуть позднее и подробнее (это я про версию для Mega Drive). Крутая графика, крутое управление, немного крутоватый Халк Хоган и не менее крутой плоский (посмотрите, как он идет!) мужик, объявляющий победу. Кроме

Хогана, тут водятся: IRS, Papa Shango, Shawn Michaels, Model, Lex Luger, Randy Savage, Undertaker, Jim Duggan, Bret Hart, Crush, Razor Ramon. Скажу еще раз: круто!!!

Но самое неожиданное, что в версии для SNES Хоган отсутствует (да и игроки там другие).



*****Playstation

WCW Nitro. 1997 год. Фирма THQ.

В плане графики смотрится отменно. А вот игровой процесс... Ну все как-то медленно, создается порою впечатление, что играешь в пошаговую стратегию. Да и движутся бойцы так, будто



им перед боем поломали ноги (так в Resident Evil'e передвигается герой с danger'ом?). Ну я понимаю, может кого-то и осчастливили ударом кувалды по ноге, но ведь не всех же сразу.

Резюме: старенький добродушный реслинг с хорошей графикой и нормальнецким геймплеем (т.е. играбельностью).

WCW Mayhem. 1999 год. Фирма Electronic Arts.

На этой игре я подробно останавливаюсь не буду, так как в 48-м номере нашего любимого журнала ее описал (причем, очень полно) многоуважаемый Mr. Vomisina (он еще в конце описания пообещал набить морду Кевину Нэшу). Скажу



лишь, что Халк Хоган уже не является лицом данной игры, а таковым является Б.Г. — Bill Goldberg («Грыза на теле мирового реслинга» — Николай Фоменко). Насчет внешнего вида Халка Хогана: на себя похож. А игра крутая!!!

WCW Backstage Assault. 2000 год. Фирма Electronic Arts.

Как бы это сказать помягче? Мы имеем дело с довольно специфической игрой. Тут вам не придется драться на ринге! Вы его даже и не увидите. Вся суть игры заключена в названии: «Закулисные разборняки» (кто смотрел реслинг, тот знает). Ну быть дядки друг другу морды не только на ринге и рядом с ним, а еще и мочат друг друга в сортирах необъятной родины, на автостоянке, в студии и т.д. Если все это задумано и круто, то в графическом плане смотрится ужасно. Да что говорить? Графика способна отпугнуть даже видавших виды людей покореженными и угловатыми борцами.

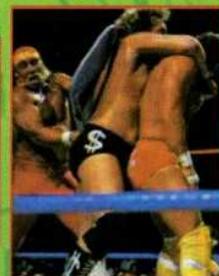
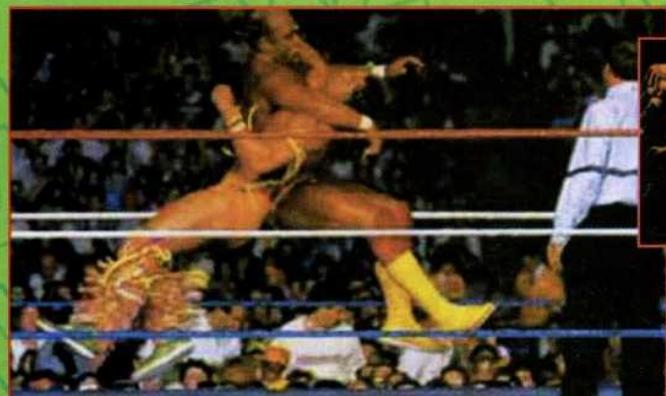


На себя слегка похож только сам Б.Г. Хоган. Я его сначала и не узнал, радует лишь то, что у него в данной игре два обличия: форма FUNB и форма Голливуда.

Управление, как в Мэйхеме (один в один), так что бывалые игроки будут в родной стихии. А еще в игре много красивых заставок и присутствуют Titantron'ы (видеоролики, под которые реслеры выпираются в зал) почти для каждого из борцов.

Поиграйте, может понравиться. Фанаты, не пропустите!!! Есть и еще игры с Хоганом, например, **WCW vs. The World от THQ**. Но я в них не играл, думаю, Хоган не в обиде?

Исследованием игробиографии Великого и Могучего Халка Хогана занимался Тесаловский Андрей (Gason), г. Вологда



«Лети, лети ... кусок —
Вот такой блестательный бросок.»
«Титаны реслинга на ТНТ», Николай Фоменко

Народ собрался опытный и в курсе, что сейчас будет описываться игра о реслинге. Противники данного развлечения сразу заявят: «Да ну их! Там все не по-настоящему». Мы (ярые фанаты) не будем бить им харьманы за такие речи, а ответим: «Вон, видишь, шкаф стоит? Залезь-ка на него и прыгни пятой точкой на пол не по-настоящему». Теперь, мои дорогие поклонники реслинга, я могу дальше толкать свою речь.

А речь моя будет про игру WWF Royal Rumble. Чем же она примечательна? Хм-м. Да хотя бы тем, что в ней участвует Immortal Халк Hogan!

Так что же такое Royal Rumble? Это такое реслинг-шоу, где 30 дядек пытаются выкинуть друг друга с ринга. Кто улетел, тот лузер позорный.

Перейдем к самой игре. Графика нормальная, звук тоже ничего.

Управление. Помните, я — любимый, в 56 номере описывал WWF RAW, так вот движки этих игр похожи, даже одинаковые, только в RAW оно немного посовременнее.

A — бег, на бегу B — удар ногами.

B — удар рукой/стулом.

C — удар ногой/стулом.

Y — захват, взять стул (стоит рядом с рингом).

Z — удушение.

X — атака на глаза.

Последние два действия, когда судья в отключке, во время месилова за рингом или когда нет судьи.

В захвате: A — разгон соперника, если рядом с канатами, то вражина улетает за ринг, остальные кнопки-броски.

Удержание — нажмите Y рядом с лежащим на ринге оппонентом.

Когда соперник бежит на вас, можно нажать C или Y, чтобы он больше не бегал, а тихо лежал и никого не трогал.

Режимы игры смотрите в 56 номере в описании WWF RAW, тут они такие же, но их меньше.

Реслеры

Hulk Hogan

Настоящее имя: Терри Боллиа. Родился: 11.08.1953. Из Венис Бич, Калифорния. Дебют: 1979. Масса: 125 кг. Рост: 2 метра. Спецприем: Immortal Leg drop (стоя выше упавшего противника, нажать Z рядом с его головой).

Примечание: самый знаменитый реслер всех времен и народов.



Randy «Macho Man» Savage

Настоящее имя: Ренди Поффо. Родился: 15.11.1952. Из Сарасоты, Флорида. Дебют: 1973. Масса: 108 кг. Рост: 187 см.

Спецприем: Flying Elbow Smash (завалив оппонента, залезть на стол в углу ринга и нажать Z).



Примечание: снялся в фильме «Человек-паук».

Crush

Настоящее имя: Брайан Адамс. Родился: 04.04.1964. Из Кона, Гавайи. Дебют: 1986. Масса: 143 кг. Рост: 2 метра.



Спецприем: Cranium Crunch (стоя сзади шатающегося противника, нажать Z).

Примечание: помните в реслинге на ТНТ команду «Отморозки»? Так вот, это ее участник.

Irs

Настоящее имя: Лоренс Майкл Ротундо. Родился: 30.03.1958. Из Вашингтона, округ Колумбия. Дебют: 1981. Масса: 116 кг. Рост: 187 см.



Спецприем: Write-off (выиграйте захват кнопкой Z).

Papa Shango

Настоящее имя: Чарльз Райт. Родился: 16.05.1961. Из Лас-Вегаса. Дебют: 1989. Масса: 150 кг. Рост: 195 см.



Спецприем: Shoulder Breaker (выиграйте захват Z-ом).

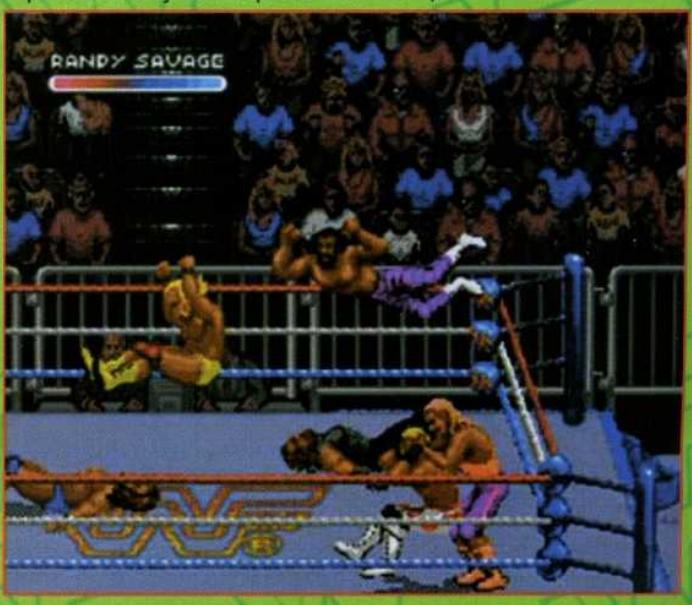
The Model

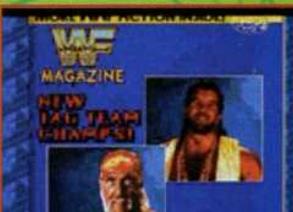
Настоящее имя: Ричард Видженолт. Родился: 18.03.1956. Из Кокса Бич, Флорида. Дебют: 1972. Масса: 106 кг. Рост: 185 см.



Спецприем: Boston Crab (у ног валяющегося врага нажать Z).

Примечание: ушел из реслинга в конце 90-х.





Jim Duggan

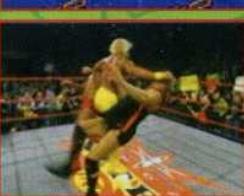
Настоящее имя: Джеймс Дагган. Родился: 14.01.1953. Из Глен Фолз, Нью-Йорк. Дебют: 1977. Масса: 127 кг. Рост: 192 см.

Спецприем: Charging Clothesline (не знаю, как делать, все перепробовал).

В исполнении компьютера тоже не видел).



Приемы и входные данные остальных: Bret Hart, Shawn Michaels, The Undertaker, Razor Ramon, Lex Luger (тут он Narcissist) смотрите в номере 56 всенародно обожаемого журнала.

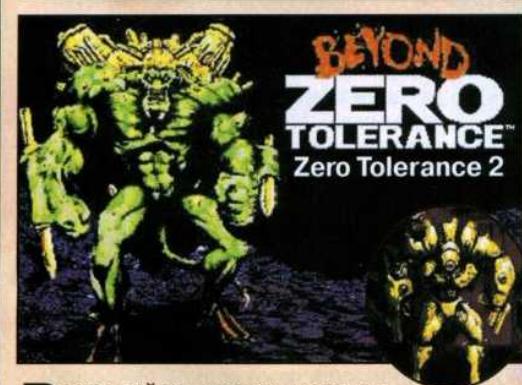


ла. Только вместо X нажимайте Z, и вперед! Лишь у Лекса Люгера, чтобы выполнить прием, надо в захвате потыкать Y и завершить тыканьем Z.

Повторюсь, все люди грамотные и в курсе, что спецприем проводится после доведения клиента (противника) до кондиции (красная линейка), когда он уже обмяк и не способен противиться вашему враждебному влиянию.

Составлял описание и не смог въехать, как выполнять коронный прием Джима Даггана,

Тесаловский Андрей, г. Вологда



Возрадуйся, народ шестнадцатибитных миров! Для нашей, так сказать, народной приставки, пираты неустановленной национальности выпустили в свет продолжение знаменитого (ну по крайней мере, у сеговских геймеров) шутера Zero Tolerance. Но не стоит воспевать хвалебные оды тем, кто еще поддерживает наши любимые гейм-машины (нелегалам, то есть, легалов я уже давно в этом деле не видел). Велосипед изобретать они не стали, а просто переработали дизайн и структуру уровней первой части (ну а как это делается, написано в 55 номере). Заменили пришельцев, добавили другие стены и «обои», а вот героев остались прежних.

Сюжет также не изобилует новшествами.

Пришельцы строят козни против человечества и вновь им позарез понадобилось овладеть нашей планетой. Земному правительству это не сильно понравилось и, не долго думая, послали они старых героев отстаивать интересы Земли. Однако ощущение такое, что это самое правительство больше хотело отомстить за защитников Земли, чем

от инопланетян. Иначе чем объяснить, почему, телепортировав героев в мир захватчиков, им дали только один пистолетик и несколько патронов. Ну деваться некуда, жить охота, а умирать пора другим. Если надо, помашем кулаками и применим уроки самбо.

Тактика игры также не претерпела никаких изменений. Снова бегаешь по этажам и мочишь злобных жмуриков, а они после своей гибели осмотрительно оставляют боеприпасы и оружие. Вот только у них постоянно остается то один, а то и два патрона в магазине.

Но самое ужасное здесь управление. Порой стреляешь прямо в противника, а он бегает и глумится над тобой. И наоборот, стрельнешь косо — труп готов.

Да еще бывает такой глюк: бегаешь по коридорам и вдруг откуда ни возьмись появляются вражины и начинают заниматься вашим смертоубийством. Но ведь коридор был пуст! Если это не глюк, то что тогда?

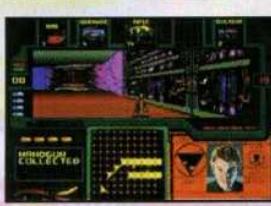
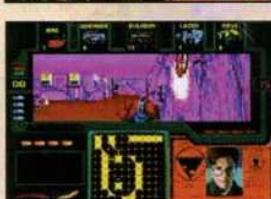
Есть, правда, в игре интересное новшество: можно играть через специальный кабель друг против друга. Я о таком кабеле не слыхивал, но раз сделали такую фишку, значит где-то что-то имеется.

Звук, если и отличается от первой части, то явно не в лучшую сторону. Особенно выстрелы и взрывы, их как-то вообще различать трудно. Так что лучше врубите хорошую музыку, чтобы она колбасила, создавая нужную атмосферу.

А понравились картинки в игре. Здесь пираты явно сделали что-то свое.

**Alex and commands Pentogames,
г. Ставрополь**

P.S. Слышал я, что где-то бродит злобный Дюк и бродит он на сеговских платформах. Игру не видел, а слышать — слышал.



Ночь, как будто бы зависла прямо в воздухе, словно кто-то нажал на «старт» и запаузил все происходящее. Тишина, почти что мертвая тишина, в которой можно прислушаться и лучше услышать свои собственные мысли и чувства, нарушается мерно работающим вентилятором компьютера. Пара друзей (таких же лунатиков) в ICQ, и сонный (оттого и слегка бредовый) разговор. Заглядываю на сайты по эмуляции... Вздыхаю... Тревожит меня вопрос, хватит ли мне игр...

Хорошие жанры уходят и забываются, причем, к тому же многие получают ярлык чего-то второсортного и недостойного ни игры, ни, тем более, разработки. Так много любимые 2D-экшны... э-э-эх... да и не только они, но и они тоже. А ведь раньше существовала еще целая культура этих игрушек, которая тоже канула в небытие. Помните это? Романтика зеленых холмов, враги, взятые из буйной авторской фантазии, способной породить сколько угодно разных и непохожих друг на друга существ, изобретая все новые и новые их породы. Волшебная... Это как путешествие в другой мир. Раньше все игры были такими. Даже кот Феликс, который совсем не из Японии родом. Да что там Феликс, сам Микки Маус (см. в 58-м номере мою статью о Маусе на восьми битах). А ведь если эти игры сейчас бы делались, то быть бы им в корне другими... Так хватит ли мне таких игр? Впрочем, рано или поздно, находится игра, о которой раньше не знал, а она оказалась в рядах «тех самых». Но долго ли это будет продолжаться? Данная игрушка приятно меня удивила. Почему о ней в России знает очень мало народа, для меня тайна. Анимация не дотягивает до таких шедевров, как Бугермен, однако же, правильно подобранные цвета, яркие и больше спрайты, а также стиль, классный стиль художника, делает визуальную часть «архикавойной».

Впрочем, саму же игру делает таковой немного не это. Во-первых, просто наполненный сюрпризами игровой процесс, а во-вторых, замечательное погружение в «запредельный мир», где все по-другому и даже дважды два, наверное, пять (если там, вообще, есть такое понятие, как счет). Давайте же пробежимся по уровням вместе с замечательным главным героем. Однако же, сразу хочу предупредить, что еще одно достоинство игры состоит в усилении запредельности и фантастичности атмосферы, благодаря тому, что она... на чистом японском языке, следовательно, понимание происходящего запредельно и приходится фантазировать (может, есть и инглиш вершин, но я — счастливый обладатель джап релиза). Говорите, какое же это достоинство? Во всем можно разглядеть хорошие стороны... По крайней мере, я не раз разочаровывался в некоторых играх. Дорывался до английского перевода и понимал, что при замечательном игровом мире сюжет чуть ли не высокан из пальца, герои оказываются не теми, кем я их считал, и вообще, без этих окаянных английских строк я относился к игре гораздо лучше. А так — каждый волен гадать и сочинять... есть тут какая-то необычная романтика.



Главный герой, странный на вид малый, с помощью волшебной палки-копалки, может «притягивать» к себе разнообразные предметы, а потом запускать ими в своих врагов (у предметов, правда, вырастают глаза — так действует волшебство). Той же палкой можно еще и уничтожать противников. Особенно противные из которых — розовые летающие твари (мало того, что «наскакивают» неожиданно, так еще за уничтожение ихдается бонус, дающий здоровье, а ежели улетят от вас супостаты, будет вам облом). Если налетели внезапно, прибегаем к такой тактике: отпрыгиваем назад, а потом резко разворачиваемся и лупим палкой.

Aх, да! Еще вы можете, планируя, набрать скорость в воздухе и очень ярко приземлиться на землю (ваш плащ на время всего этого безобразия превращается в крылья). Для этого просто подержите нажатой кнопку прыжка. При приземлении герой скользит по полу — верный путь прописнуться во всевозможные узкие проходы.

Уровень 1. Здравствуй, моя школа, здравствуй, моя киса...

А быть может, и прощай... Но это из песни, а у нас — игра, а не песня, и в школу мы стрелять не собираемся. В нее за нас пострелят какой-то чудик на вертолете. Главный герой бежит по довольно серенькой (пока!) местности, представляемой школьными помещениями, и перепрыгивает через тележки. Один раз вас встретят весьма мирно настроенные мальчик и девочка (вдвоем... ох, да, любовную линию впихнули даже сюда!). Они сообщают вам какие-то секретные сведения (вернее, когда играешь на японском, всегда кажется, что каждый разговор таит в себе нечто важное, осмысленное и секретное)... А что до самого чела, стреляющего в учебное заведение... когда он появится, то смотрите в оба за «огоньком», обозначающим очередь. Просто убегайте от него, как от врага (перепрыгивайте и прочее). Потом он улетит. Босс этого этапа — футболист. Громила, решивший заки-



Чем же его так школа достала?



Мальчик и девочка... наверное, любовная линия, как всегда...



Первый босс. При должной сноровке, совсем не страшный.



Небо — как клубничный йогурт по цвету (только ярче).

Мы простились на мосту...

дать вас мечами. Притягиваем мяч к себе с помощью палки и в прыжке бросаем ему прямо на голову. А можно и без этого обойтись, когда у него кончатся мечи, достаточно просто аккуратно подойти (я сказал, аккуратно — миллиметр в сторону и вы о него стукнетесь) и интеллигентно тюкнуть его по маковке, он сразу свалится. Ах, да, когда ловите мечи, лучше всего жать на кнопку удара с упреждением, иначе вы просто не будете успевать стукнуть.

Уровень 2. Лимонадные реки и небо из йогурта.

Это уже не планета Земля. Очередной день прощается с прекрасным «запредельным миром», с душою окрашивая его в приятный цвет вкусного и нежного йогурта. Легкий вечерний воздух и запах зеленой травы, радужный взрывной восторг и полет куда-то вдалъ... Второй этап совсем не похож на первый, правда? У вас появилась первая магия! Пока она только одна, но потом можно будет выбирать. Первая ваша магия — временное бессмертие. Осторожнее на горках, склоны неожиданно ускоряют вас, а подъемы, наоборот, замедляют передвижение. Танки, будучи сами по себе врагами весьма гадкими, оставляют после себя либо пушку, либо же гусеницы (на которых можно кататься, правда, не в ту сторону, куда следовало бы). Пушка — это класс. Взяли вы такую, она все время стреляет, а вы и в ус не дуете. Чудиков со щитами нужно сзади бить. Особенно для этих целей вышеупомянутая пушка подходит. Потом будет пещера тире дворец тире древний храм (помните жутковатые подземелья в первом восьмикбитном Adventure Island?). Блоки с нарисованными на них лицами могут выпирать из стен и служить платформами (ударьте по ним для этого). Нажимая кнопки, наклонянем другие, большие и прямоугольные, блоки, дабы пройти дальше. Босс (на мое удивление) — наглого вида девица. Без штанов (ой, да она, вообще, почти голая... денег, что ли, нет на одежду?), но в шляпе. В прыжке кидается тремя дротиками. Перемещайтесь четко, умея как вовремя сдвинуться с места, так и остановиться. Уходя от «боковых» дротиков, не забывайте о центральном, идущем «точно вниз».



Лучшая тактика — «футболить» даму. Ударить ее, она отпрыгнет, уйти от дротиков и, вернувшись туда, где произошел удар, пнуть красоту снова (она опять отпрыгнет... и так далее).

Следующий отрезок пути — «закрепление пройденного материала» (хотя и жестокое — прыгая по платформам, развивайте свое упреждение, избегая столкновений с гуляющими по ним врагами).

Второй босс уровня — тоже девушка. Ниже ростом, одетая и магичит. От прыгающего шарика можно уйти, прикидывая его дальнейшее передвижение. Лучше всего, когда она егопустит, сразу подбежать к ней [почти] без остановок и ударить. Потом она колдует вихрь, поднесенный в воздух герой рушит хлипкие блоки, обрамляющие поле боя, здоровье не теряется, но шарик о них уже не стукается, посему летает дальше.

Уровень 3. Елки и палки.

Лес... Немного таинственный. Странные на вид живые деревья шевелят своими ветвями. Свежий воздух и прохлада. Горы вдали...



Эх, знать бы японский...



То ли на «детский вариант Gods», то ли на Adventure Island смахивает...

Новая магия — повреждения всем врагам на экране. Драконы (не великие) — не такие уж и простые, какими кажутся. Они и по низу тоже огоньпускают. Посему подбегайте к ним быстрее и давайте по наглой синей морде. Вот летучие мыши — проблема уже более серьезная. Они, то понижаясь, то опускаясь, очень сильно мешают. Если хотите полностью себя обезопасить, то идите вперед не спеша и также не спеша уничтожайте их всех (заодно и очков наберете). Правда, не все так страшно,

можно просто проходить под ними, и все тут. Для прыжков через некоторые ямы потребуется планирование в воздухе (так получается прыгать дальше). После прыжка с планированием налететь на мышь — пара пустяков, будьте внимательны. Промежуточный босс — старый вампир. Появляется и исчезает. Как только появится, бегите к нему и лупите в прыжке (прыжок должен быть вертикально



Красная шапочка, я не волк! Меня-то за что!?



Девушка в роли страшного босса. Обратите внимание на то, как «извивается» задний план. Вот это эффекты!



Не самый «фотогигиеничный» босс в игре.



Лесной этап нарисован хорошо, цвета передают утреннюю прохладу и недюже бодрят.

вверх, иначе вы просто на него налетите и покалечитесь по банту (мне интересно, сколько бы вы сами искали его единственное уязвимое место). Потом отбегайте к противоположному краю экрана, разворачивайтесь и сбивайте летучую мышь. Сложнее, если он поднимет вверх кусок земли, потом с грохотом бросит и от удара упадут яблоки с деревьев. Если видите, что кусок земли поднялся вверх, то держите взор к верху. Кстати, яблоки тоже можно притягивать к себе и использовать против врага. Следующее испытание — полет над лесом на облаках. Лучше держаться поближе к левой кромке экрана, прыгать по жирафам или отпрыгивать подальше, чтобы, когда вы до них долетели, они уже убрали свои головы. От обезьян, кидающихся яблоками, тоже лучше уйти, а макак, свисающих откуда-то сверху, можно и сбивать палкой (это несложно). Взобравшись на гору вверх (ничего необычного), мы оказываемся около жерла вулкана. Не даем себя поймать красным рукам, бегаем из стороны в сторону и лупим их тогда, когда они опускают ладони на землю. Продолжая начатую ранее растительную тему, вы доходите до речки, протекающей рядом с разнообразной зеленью. Огнедышащие черепахи не самые злые. Take it easy, просто стойте посередине их панцирей, не лезьте на рожон и все будет OK.

Босс тут, надо сказать, еще тот фрукт. Рогатый великан выглядит грозно, а на деле... Когда он «стреляет глазами» (в прямом смысле!), отбегайте к левой части экрана, а когда единственный снаряд из трех, могущий вас задеть, подлетит к вам, делайте большой прыжок вправо. Когда сверху упадет камень, срочно притягивайте его палкой и запускайте во вражину, ибо если этого не сделать, бульдожник прикарманит босса и запустит в вас (придется перепрыгивать).



Это — третий этап... А он длинный, зараза!



Погода нелетная, облачная.



Похоже на последний этап восьмибитного «Кота Феликса».



Умный в гору не пойдет, он туда попрыгает, колотя всех палкой.

можно пройти насовсем, блоки с квадратом

блоки с лицом выдвигаются, если их ударить, кнопки наклоняют преграды и дают воз-



В руках у нас — столб (!), а на плакатах — название этой игры

Уровень 4. Классики и современники.

Уф-ф, нагулявшись по каким-то «запредельным мирам», вы попадаете в наше время и на нашу планету. Как и на первом этапе, тут все серенько и обыденно. Впрочем, сказочные миры всегда красочнее реального, не правда ли?

Новая магия, как и предыдущая, наносит повреждения всем существам на экране, только, наверняка, побольше. В начале этапа из врагов выделяются птички, простите, гадящие разным мусором (он прямо так из них и вылетает, что дает повод задуматься о рационе пташек), и уже знакомые летучие мыши. Ни первые, ни вторые, особых проблем не принесут. Можно взять столб (!) и метнуть им в мышиную стаю — месть свершится.

Во второй части этапа вы встретитесь со старым знакомым — человеком на вертолете. Он погонится за вами, все время стреляя из пулеметов. Экран постоянно движется, нужно слаженно прыгать по крышам домов, не попадая при этом под обстрел. Немного опередить вертолет можно лишь с помощью прыжка с планированием, во всех остальных случаях ваша с ним скорость одинакова. Как ни странно, лучше всего бежать ближе к левой стороне экрана, но не очень, чтобы под пули не попадать. Это позволит лучше оценивать прыжки перед их совершением. Ну вот, врезавшись в какой-то дом, враг сломает свой хлипкий агрегат, а вы снова вернетесь «к грибам и замкам». Если точнее, к одному конкретному замку. Вот такие вот лихие прыжки от современности к «классике»...

А в замке не так уж и много заумного. Через блоки с квадратом



Мужик, только тебя мне и не хватало!

Красивой игре — красивого босса!



можность идти дальше. Одна из кнопок — под кувшином (его нужно сначала убрать). На платформах лучше всего ездить, пригнув голову. Сразу после того, как музыка станет более боевой, вы встретите два танка. Первый бейте сидя, а второй — стоя. Берем пушку одного и встаем на гусеницы другого... й-а-а-а-х, поехали, прокатимся с ветерком!

В один момент преградой станет блок с кувшином. Не расстраивайтесь, если из-за него упустите гусеницы, ведь конец этой части этапа близок, и все пути ведут в выход. Ах, да. Если вас, все-таки, не остановил тот блок, то вам будет лучше пригнуться — следом за ним пойдут два прыгающих врага, и вы проедете прямо под ними.

Дальше много дверей, но запутаться среди них довольно проблематично. Когда на выбор будут три двери, разница, куда идти, не появится вовсе, две ведут в один и тот же зал, а через третью вы вошли и она исключается. В зале вы встретитесь с еще двумя (с четырьмя, если не исключать те, через которые вы туда входите). Обе у правой стенки. В одну из них можно сразу войти, но вы придетете туда, где уже были. До единственной «правильной» двери можно добраться, если ударить палкой о странный синий шарик в полу. Он окажется головой статуи, и вы, с помощью нее, заберетесь на верх. По другой такой же статуе нужно врезать (по голове), чтобы она, наоборот, вошла в землю.

Две статуи, плюющиеся огнем, уничтожаются легче легкого. Просто побегайте к одной из них и (лучше «в присядку») нанесите как можно больше ударов. Когда шедев-



«Конкретный» замок.



Как дверей много... да еще ЭТОТ синий...



*Да, конечно, о чем речь...
А, действительно, о чем речь?*

ры архитектуры замигают, отбегайте на середину и прыгайте через файерболы. А вот и real boss. Сражение происходит на фоне похищенной и привязанной девочки с первого этапа. Ах, он, гад, детей ворует... Тактика битвы с ним следующая. От его файерболов увернуться не так уж и сложно, но они превращаются в двух прыгающих «букашек», а их сбить куда сложнее (мал клоп, да вонюч, уничтожайте эту мелюзгу сразу же, как она появляется).

Проводя большую часть битвы, левитируя, босс снижается, дабы пустить мощную магию. Тактика «пройти под ним и ударить со спины» НЕ работает. Поэтому, просто следите за супостатом и, когда он пойдет на посадку, сразу же бегите к нему и давайте хороший пинок. Процедуру придется повторять много раз, хотя, если повезет (если повезет!), это может оказаться не таким уж сложным занятием...

Итак, после того как враг будет повержен, смотрите красочные титры под приятную музыку, тихонько так растекаясь по спинке дивана и глубоко вздыхая. Вы победили и всех побили! Что я могу сказать по этому поводу? Это была не просто игра, а редкая для тех времен игра-путешествие. Мы прошли через лес, горы, замки, городские крыши и все прочее, кубарем прокатились по разноцветному миру и снова вернулись на свой любимый диван. Приятного вам возвращения.



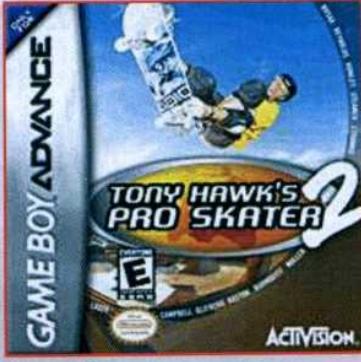
Две статуи. Уничтожать их очень легко.



Вот он, самый главный, хотя так и не выглядит.

SOLUTION BY ALEXANDER SERGEIEVICH
AKA DEOUSHKA UKEN

THE END



Лидер продаж последних лет, уступающий разве лишь Покемонам, Tony Hawk's Pro Skater, нашел свое продолжение не только на Dreamcast и PSX. Летом этого года набирающая обороты новая портативная приставка Game Boy Advance наконец-то обрела свой законный вариант игры. Посмотрим, что же получилось на этот раз у разработчиков из Activision (вернее, если быть точным — Neversoft, но вся слава всегда достается тем, кто финансирует и издает проект).

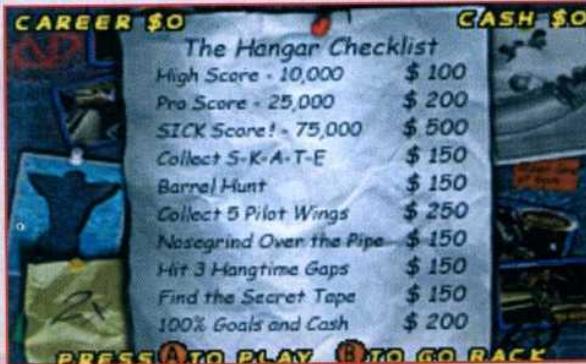
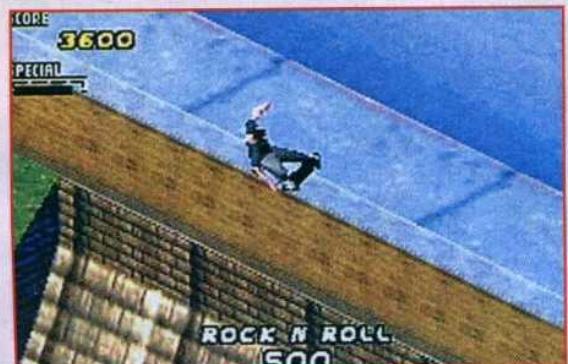
Начнем, пожалуй, с геймплея, который захватывает вас с самого начала и не отпускает даже при выключении консоли. Имеются 13 разнообразных скейтеров, среди которых столь известные личности, как Тони Хок (Tony Hawk), Родни Маллэн (Rodney Mullen), Чад Муска (Chad Muska) и другие, как говорится, на любой вкус, плюс шесть огромных трасс и более сотни разнообразных трюков! Да, поначалу даже новичок сможет легко зарабатывать деньги для нелегкой жизни скейтера, но подлинного мастерства достигнет только тот, кто не поленился изучить самые глубинные секреты управления доской.

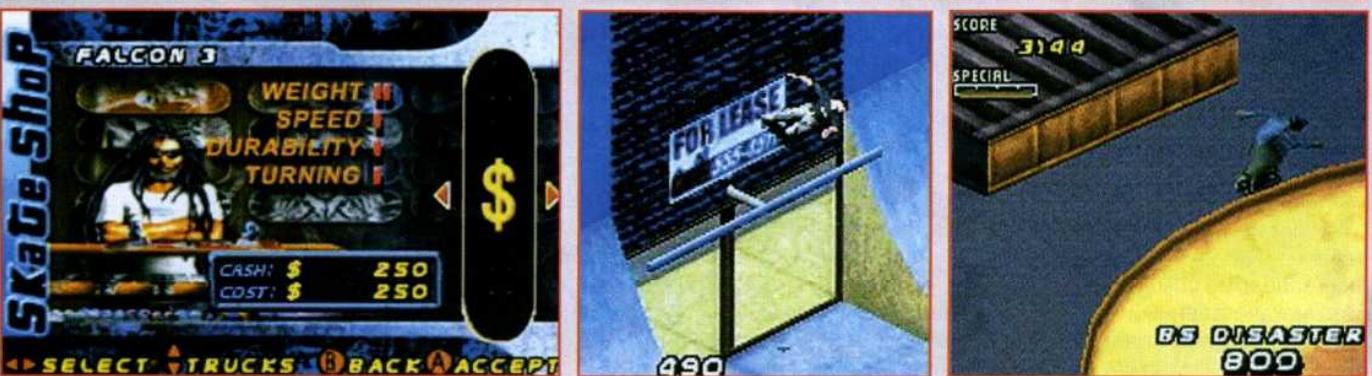
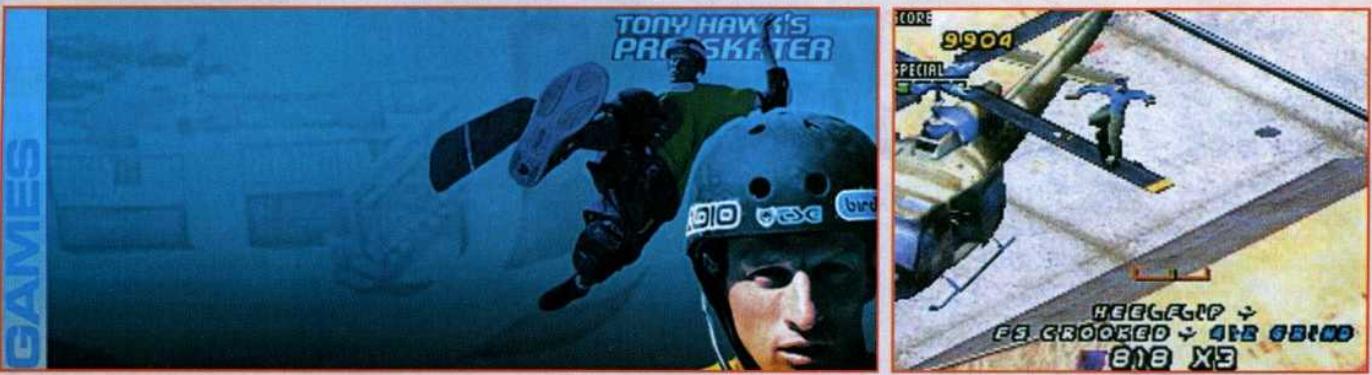
В игре действует принцип «наращивания» характеристик персонажей, вся соль которого состоит в том, что вы можете в любой момент подтянуть (не бесплатно, конечно) свое мастерство в различных отраслях скейтинга, начиная с простого скольжения по всяческим перилам и заканчивая сложнейшими трюками в воздухе. Деньги можно заработать практически на чем угодно, в частности, вам предлагается: собирание зеленых бумажек на самой трассе, выполнение трюков повышенной сложности, поиск спрятанной кассеты, сбивание бочек, наконец, обычное, читай тупое, набирание очков! Кстати, это тоже очень увлекательное занятие, благодаря тому, что в THPS2 под-

держивается серийность трюков (своебразные комбо). Если вы, допустим, рулите по какой-нибудь поверхности, а потом делаете трюк в воздухе, то сумма набранных очков увеличивается вдвое. Затем вы приземляетесь на эту самую поверхность, скользите, прихватываете еще пару сотен очков (причем набранные ранее, если еще не успели полностью «сосчитаться» в левом верхнем углу, тоже никуда не денутся), снова подпрыгиваете, делаете трюк — сумма увеличивается втройку и т.д. Хороший стимул тренироваться часами, ведь совершить такое комбо ой как непросто!

Выбор режимов отнюдь не блещет разнообразием, хотя это не так уж и важно, если игра сама по себе увлекательна. Всего режимов три: Free Skating, Career Mode и Single Sessions. В первом вы просто катаетесь без ограничения времени, отрабатываете трюки и ищете секреты. Во втором — играете на прохождение, зарабатываете деньги, при этом время выполнения всех заданий строго ограничено — всего две минуты. Именно в этом режиме нужно открывать скрытые трассы и покупать новые скейты. И наконец, в третьем варианте придется показать лучший результат, дабы отхватить побольше денег все за те же две минуты.

Кстати, пора рассказать подробнее о том, куда все эти деньги можно истратить. Первое: купить более совершенный скейт. У каждого игрока их восемь, причем, почти на каждом есть символика вашего спортсмена. Цена этого предмета зависит от количества уже купленных вами технических средств (чем больше — тем дороже). Второе: потратить деньги на повышение мастерства (то есть характеристик). Третье: купить новые трюки, то есть открыть доступ и получить комбинацию клавиш для выбранных акробатических этюдов. Четвертое: открыть новую трассу





(в Career Mode). Деньги для этого выделяются из тех, что вы заработали на карьере (на самом деле они никуда и не потратятся). Для обычных же расходов существуют «другие деньги», которые отпускаются после каждого вашего удачного «выступления».

Управление персонажами реализовано великолепно, к тому же оно очень хорошо объясняется в тренировке (Tutorial), где вас обучат делать самые простые трюки. Ну и, наконец, его в любой момент можно изменить по своему усмотрению. Немаловажная деталь: управление вам пригодится только для исполнения трюков — разгоняется и катится персонаж самостоятельно.

Что касается музыки, то хорошо, что она вообще есть, хотя симуляторам скейта она, в общем-то, и не нужна. Но раз уж таковое явление присутствует, то пусть хотя бы не мешает и не раздражает геймера. Она и не раздражает. Мелодии подобраны вполне соответствующие духу игры, к тому же в любой момент можно выбрать какую угодно из целого десятка, и, кроме того, громкость музыки и эффектов регулируются. Нельзя не умилиться тому, какие заботливые люди работают в Activision — ведь на консоли и так есть регулятор громкости, а они еще и в игре отдельный сделали! Звуки подобраны идеально. Смачные удары, азартные голоса скейтеров, шум колес и треск искр, летящих из-под доски — есть все, что надо, и ничего лишнего.

Графика прекрасна. Герои движутся плавно, эффектно, без глюков и багов. Особенно прикольно смотрится вылетающая из персонажей кровь, когда зазевавшийся спортсмен грохается с высоты метров этак 10. Очень, знаете ли, впечатляет. В целом, графика, конечно, не пре-

восходит возможностей GBA, но исчерпывает их на 99%. Вид в игре не сзади, как было в версиях для PSone и Dreamcast, а под углом, как, скажем, в «Urban Strike», однако это отличие портативной версии ничуть не портит ее, а даже наоборот, как бы добавляет шарма.

Очень удачно реализовано сохранение данных. В отличие от PlayStation и Dreamcast не понадобятся никакие слоты и карты памяти. Все находится в памяти картриджа, остается только нажать «Save Career». Если вы начнете игру заново хоть через год, все характеристики, набранные деньги и открытые трассы вашего персонажа останутся неизменными.

К сожалению, в отличие от версии для DC, здесь нельзя создавать собственные треки или играть вдвое (даже по сети с помощью кабеля). Скорее всего, причина этого таится в ресурсах приставки, а может быть, программисты немного схалтурили (хотя раньше никогда в этом замечены не были).

Тем не менее, в итоге у нас получается законченный продукт, который способен порадовать фанатов серии, любителей скейтбординга, да и любого другого индивидуума, изнывающего от скучи. THPS2 не надоедает даже после пятисот «заездов» (сам считал, однако). Отрадное разнообразие, прекрасная графика, замечательное звуковое сопровождение, привычная и очень удобная система выполнения трюков и сногшибательный геймплей — все это станет залогом того, что вы будете возвращаться к этой игре вновь и вновь.

Sanya sanyach@online.ru



HARRY POTTER TO KENJA NO ISHI (HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE)

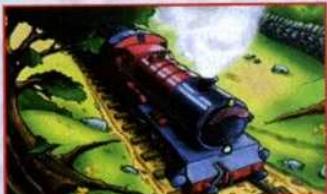


Кратко первое впечатление можно сформулировать в двух словах: ничего особенного. Гарри Поттер как Гарри Поттер. То есть определенно не «Маленький Принц» и не «Алиса в Стране Чудес».

Василий Владимирский, литературный критик.

Существуют несколько мнений по поводу произведения британской писательницы Джоан К. Ролинг. Первое — «Гарри Поттер» — это круто! — отбросим сразу как заведомо сомнительное. Второе — «Гарри Поттер» — это некачественный продукт, культивируемый размашистой рекламной поддержкой — требует ряда оговорок. Третье — «А кто такой, этот Гарри Поттер?» — я буду сейчас нещадно эксплуатировать.

Для начала вам надо привыкнуть к тому, что в нашем мире есть волшебники. Правда-правда, просто от нас, простых маглов, это тщательнейшим образом скрывают. Кто? Да они сами, волшебники. Наряду с волшебниками существуют также драконы, кобольды, тролли, кентавры и оборотни. А над всей этой братией незримо парит тот,



«Чье-Имя-Нельзя-Называть» (для справки: его зовут Воллан де Морт, в другом варианте перевода — Вольдеморт, в оригинале — Voldemort, выпускник Слизерина, год рождения — 1927, холост). Это настолько нехорошая и злобная личность, что многие уже не считают его человеком. Чего хочет этот субъект по большому счету, автор нам не рассказывает, но вот локальной целью таинственного злодея является обладание философским камнем, способным возвратить его к жизни. Сей драгоценный камень

Список заклинаний • Список заклинаний • Список заклинаний

Alohamora spell (дословно с латыни, примерно как «прощай, препятствие»):

ему вас научит Гермиона в комнате для проведения тренировок по квидичу. Это заклятие позволит вам отпирать двери с нарисованными над ними звездами.

Flipendo spell:

ему вас научит профессор Квиррелл на самом первом уроке. Это заклятие представляет собой нечто вроде файербола, которым можно нейтрализовать мелких врагов. Также оно позволяет нажимать на кнопки и толкать разные вещи с расстояния. Им же вы можете разбивать вазы и т.д. для получения призов. Одно из самых необходимых заклятий.

Flying spell (дословно с английского «летящее заклятие», в оригинальной книге оно называлось «Wingardium Leviosa», что является игрой слов с общим значением «левитация»):

позволяет вам перемещать некоторые статуи и камни.

Lumos spell (в книге нет такого заклятия, произношение созвучно с ранним именем Люцифера, которое буквально означает «приносящий свет»):

на некоторое время освещает помещение.

Transfiguration spell (дословно с английского «перемена облика/формы»):

иными словами, «оборотничество». Ему вас обучат на уроке Трансфигурации. Заклятие позволяет перемещать объекты (например, томики книг) путем превращения их в птиц.



А вот и Малfoy с компанией!



А где же кошка Лиззи?



«Заперто», — подумал бы Штирлиц.



Не отставай, Гарри, мы можем опоздать!

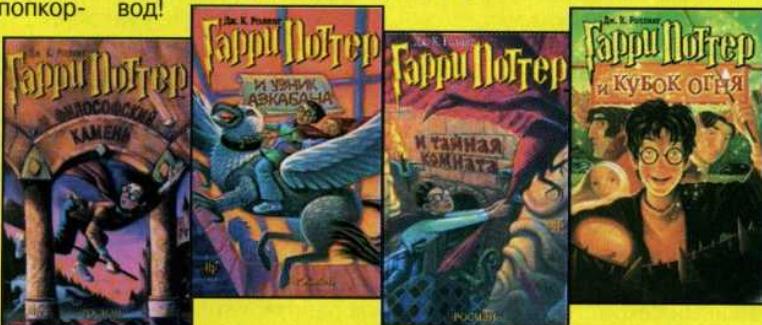
СПРАВКА • СПРАВКА • СПРАВКА • СПРАВКА • СПРАВКА • СПРАВКА



Дж. К. Ролинг родилась в Чепстоу, графство Глoucestershire. Окончила Эксетерский университет. Работала в лондонском отделении организации «Международная Амнистия», затем преподавала английский язык в Португалии. Первый роман «Harry Potter and the Philosopher's Stone» («Гарри Поттер и философский камень»), в Америке книга продавалась под названием «Harry Potter and the Sorcerer's Stone», то есть

«Гарри Поттер и волшебный камень», — видимо, попкорноедам неведомо само понятие философского камня) был издан в 1997 году, после того как долгое время пролежал «в столе». Быстро завоевав популярность, роман сделал свою создательницу обладателем престижной британской награды «Книга года». Джоан в рекордные для книгоиздательств сроки написала и выпустила в свет три романа-продолжения: «Harry Potter and the Chamber of Secrets» («Гарри Поттер и секретная комната»), «Harry Potter and the Prisoner of Azkaban» («Гарри Поттер и узник Азкабана»), «Harry Potter and the Goblet of Fire» («Гарри Поттер и кубок ог-

ня»). В настоящее время ведется работа над пятой книгой, которая должна увидеть свет уже в этом году; ее рабочее название — «Harry Potter and the Order of Phoenix». Первое издание «Гарри Поттера» в России вызвало шквал мнений по поводу некачественности ее перевода. В дальнейшем роман официально переводился дважды (отсюда и разнотечения в названиях глав и в именах персонажей), что не помешало многим ассоциациям переводов делать свои, неофициальные, трансляции книг на русский язык, зачастую более удачные. На одном сайте мне даже поспалось узреть конкурс на лучший любительский перевод!



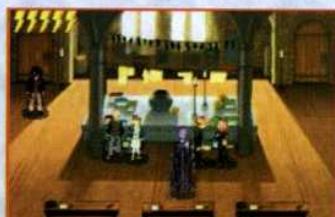
(побочной функцией которого является превращение свинца в золото) пылится в глубоком подвале Академии Волшебных Искусств — школы Хогвартса. А охраняют его неприступность... Что? А ну да! Заговорился я что-то. В общем, если вам десять-одиннадцать лет, вам не преподают магию в школе, а игра в квиддич верхом на волшебной метле — голубая мечта всей вашей жизни, начинайте читать книги про Гарри Поттера, смотреть фильм про Гарри Поттера и играть в Гарри Поттера на любимой приставке. Остальные — разойдись!

Но давайте вернемся к непосредственному предмету разговора — одноименной игре от «Electronic Arts». В отличие от своих PSX- и PC-собратьев эта интерпретация истории о маленьком мальчике Гарри и большом философском камне мне чем-то понравилась. Есть в ней та самая волшебная атмосфера одноименной книги, напрочь утерянная среднего качества фильмом и еще более убогими трехмерными играми. То самое ощущение провала в кроличью нору и бесконечного падения, когда уже и не знаешь, что сон, а что явь.

Быть может, тому виной графика? Классический двух-

мерный «SNES-style», когда «камера» висит над всем сущим сверху и немного сбоку, а персонажи показываются, так сказать, «в полный рост». Сочные, поистине сказочные цвета и оттенки, величественная архитектура школы Хогвартса, мрачный и запутанный Запретный Лес, приветливые и светлые классы, самобытные, легко запоминающиеся лица учителей. Особая атмосфера достигается посредством внимания к мелочам, не превращающимся при этом в пустое нагромождение деталей. Каждый, пусть даже самый второстепенный, герой имеет свой портрет в диалог-боксе. Каждый, даже самый невзрачный, ученик наделен характером и определенной конституцией. Каждый, самый незначительный, эпизод сюжета Джоан Ролинг нашел свое воплощение в этой простой и симпатичной игре.

Быть может, здесь особая заслуга музыки? Ряд стройных ненавязчивых мелодий, всегда соответствующих пресловутому единству времени и места. Нотки детского восторга в голосах юных волшебников, словно впервые произносящих заклинание. Лязг древних бронзовых засовов, гулкий перестук шагов в пустом во время занятий кори-



Здесь вы научитесь своему первому заклятию и получите свой первый квест.

Налево пойдешь — козлёнком станешь... Шучу, это герб четырех факультетов Хогвардса.

Голова в очках — тот этаж, где вы находитесь, мишень — тот, куда нужно добраться.

Нет, это не Главная Книга Бухучета, это — save-point.



Один из многочисленных паззлов сдвигающимися платформами.



Процедура обучения — вы должны в точности повторять все движения учителя.



Таких свитков нужно собрать шесть — видите звезды внизу экрана?

Хотите знать больше? • Хотите знать больше? • Хотите знать больше?

Альтернативная «концовка» игры:

соберите все пятнадцать коллекционных карточек, последнюю возьмите у Рона. Принесите своему факультету 600 очков (не стреляйте спеллами в учителей, за это снимают очки!) и выиграйте Состязание Факультетов. Вот тогда-то вторая концовка и будет вам наградой.

Десяток жизней:

непосредственно в игре введите следующую комбинацию:

Select, B, A, B, A, B, B, A, A.

Данный секрет не проверен, так как работает только в американской версии игры, которая до нас (и до электронных ROM-архивов) на момент написания материала не добралась.

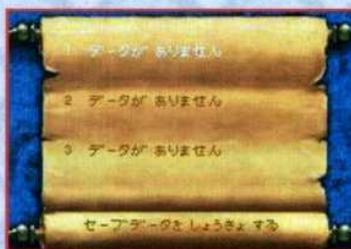
Дополнительный (шестой) хит-пойнт:

найдите все три Дубли (конфетки такие). Первую вам даст Гермиона за победу в состязании с ней по владению заклятием «Alohamora Spell». Вторую вы найдете в подземелье (Snape's place). Третью вам выдадут как приз за победу над всеми врагами в секретном месте справа-внизу от Зеленого Дома.

доре. И конечно же, жуткий хочет Кровавого Барона, от которого волосы стынут в жилах и кровь встает дыбом. А может быть, все дело в жанре? В сочетании хитрых, но легких паззлов, длительно-го, но не утомительного поиска и частых, но не слишком, диалогах? Здесь есть загадки, есть ключи, есть предметы и NPC, заклинания и тяжелые магические книги. Это не РПГ, не аркада, не пазл и не квест. Это — золотая середина, к которой стремятся все издатели всех 3D-суперблокбастеров. Здесь, на маленьком «32-битном экранчике с кнопочками». Смешно...

Позвольте мне не пересказывать сюжет, кое-кто сделает это лучше меня. Позвольте мне не отнимать у вас возможность самостоятельно окунуться в Атмосферу. Атмосферу длинных дней, новых друзей, желания учиться и извилистых тайных проходов. Позвольте, я просто покажу вам дверь — а вы уж войдете в нее сами.

Джоан (можно я ее по имени?) создала мир. Нет, не мир — мирок. Но все же цельный. Несмотря на все ограхи хронологии и терминологии маленькая вселенная ее книг не распадается на куски, как фильм или 3D-игры, так же, как не разваливается на ломтики и рецензируемая здесь игрушка. Ощущение цельности крепко держит и когда учишься волшебству на уроках, и когда ищешь необходимые компоненты для домашнего задания по Зельеварению, и когда дорожишь заработанными для родного Гриффиндора очками... Вы можете встретиться и погово-



рить с любым из друзей Гарри и, сколько не прячься, с недругами тоже столкнуться придется. А монстры... монстры — дело десятое, они далеко не так важны как для нас, так и для Гарри.

Вы хотите справиться с троллем? Вы хотите пройти все испытания? Повидать трехглавого пса Пушка и Зеркало желаний? Победить Того-Чье-Имя-Нельзя-Называть? Милости просим. Только пошли в магазин вашу сову, ее ведь, кажется, зовут Букля?

Послесловие номер один.

Меня как литературоведа часто спрашивают о природе феномена книг о Гарри Поттере, в чем секрет их ошеломляющего успеха, действительно ли они так качественно написаны. В ответ могу лишь снова отослать вас к словам В. Владимировского, приведенным в качестве эпиграфа. Обычная детская сказка, сказка качественная, с любовью написанная, но... обычна! Без каких-либо особенных достоинств. Та же Линдгрен, тот же Булгаков и тот же Волков писали на порядок лучше. Просто тогда у людей не было такой сильной потребности в сказке, как сейчас. Но это уже совсем другая история.

Послесловие номер два.

А все-таки Гарри Поттера очень занимательно рассматривать через призму фрейдистского психоанализа... Но это уже — развлечение для взрослых.

Артем ШОРОХОВ a.k.a. cg



Хм, куда это я забрел?



Эти картины должны бы двигаться, но, увы...

PokéMON

Школа жизни укротителей
монстров. Урок третий

Оказывается, эта детская игра — не такая уж и детская. По крайней мере, в части сложности прохождения. А потому — поехали! Весь этот кошмар начинается у вас в KOM-NATE! Там есть Super Nintendo — вы на ней можете поиграть в текстовом режиме. То есть, вы к ней подойдете, а вам текстом напишут, что вы кучу кайфа поймали. Можете из своего компьютера взять лекарство. Ага, профессор Дуб хотел с вами говорить. Только где он? Выбирайтесь на травянистую дорогу... Ой, а вот и дедок притопал, глазами хлопает, ногами топает, ругами дрыгает... Он хочет вам подарить очень редкого покемона. Затем вы вдруг обнаруживаете, что в комнате, помимо вас, все это время находился еще и внук ученого... Конечно, шок такой, впервые покемонов увидеть, мать родную забыть можно. Теперь «спутника жизни» выбирает именно вышеупомянутый потомок гения. Он вызовет вас на дуэль.

После боя идите по направлению к VIRIDIAN CITY. Зайдите в магазин, там вас попросят передать профессору его пакет. Там его POKEBALL. Отдайте дедуле его мячик, а он вам даст ПОКЕДЕКС (карманная энциклопедия такая, содержит много знаний об этих существах и заполняется по мере их ловли) и расскажет, что неплохо бы было занести туда информацию обо всех монстрах, что обитают в этой игре. Потом вам потребуется захватить карту города, что находится в одном из домов у внучки нашего престарелого светила науки! На ДОРОГЕ 22 вы можете опять заняться прокачкой (доктор, дайте мне таблеток от жадности... И побольше!!!). Если чувствуете, что готовы, тогда идите наверх, потом — налево. Прибежит уже надоевший внук уже надоевшего всензайки и опять вызовет вас на дуэль. Сохранитесь перед битвой. Если не победите, то ничего такого тут нет, просто загрузитесь и попытайтесь еще раз, после посещения леса.

В ЛЕСУ вы впервые познакомитесь с тренерами. В случае победы над ними вы будете получать в приз некоторое количество поко-бабок (интересно только, эта игра по сути своей азартная или же проигравший тренер просто откупается от победителя, прекрасно осознавая, что после избиения покемонов может произойти и избиение их владельца?).

После всех злоключений вы попадете в PEWTER CITY. Серый мрачный город... с боссом! Это знакомый по мультфильму Брок, тренер каменных покемонов. И сам выглядит, как каменная статуя. На ДОРОГЕ 3 около входа в подземелье есть POKEMON CENTRE, купите там MAGIKARP за 500 бабок. Последнее нужно делать в том случае, если вы желаете получить GYRADOS'a (довольно сильный монстр). Подземелье, кстати, хотите? Ну вот: Это — MOUNTAIN MOON, решение его есть в N 55. Кстати, советую вам поймать, но не качать, PARAS'a! Потому как он поддерживает две техники — Cut и Flash и может работать «по хозяйству». В синем городе CERULEAN ждет второй босс. Мисти и покемоны воды. В мульте это такая противная, которая с главным героем все время ругается. Предстает перед вами почти неглиже, ибо в данный момент занимается подводным плаванием. От «синего» города пойдите наверх.

ДОМИК вы не можете не заметить. Медленно

входим... Ой, мама! Спрашиваем монстра, что это с ним? Это компьютерщик Билл глук словил... Все компьютерщики Биллы одинаковые, что ли?!? Помогите ему в нормальное состояние вернуться, вы получите билетик на корабль имени Анны.

А в городе во время вашего отсутствия ограбили дом. Ну что ж, может, это и не очень этично, пользоваться чужой бедой, но кто сказал, что мы играем за этичного персонажа? Тут ведь как раз такая аккуратная дырочка в стене ворами проделана, так что воспользуйтесь ей. На ДОРОГЕ 5, дядя-тренер (что в домике) с удовольствием согласится потренировать любого покемона за некоторое вознаграждение, пока вы будете где-то слоняться. Один ваш шаг равняется одной единице экспы у зверушки! Но! Этот старый хрыч много о себе возомнил и с удовольствием «пропаливает» такие важные моменты, как эволюция или там появление новой атаки. По слухам, секретный покемон Мью будет у вас, если отдать старику Магикарпа и вернуться за ним, когда тот достигнет 99-го уровня. Кстати, выйти на следующую дорогу можно только лишь по подземному ходу!

VERMILION CITY... Побережье, оранжевый (если цвет поддерживается) город, который таким стал то ли благодаря закату, то ли восходящему солнцу... И кораблик имени «Нюрик какой-то», но нам туда пока рано. В одном из домиков дед вас про коня спросит (то ли любитель скакеч, то ли конины) и навеки оставит вам в подарок талончик на получение велика... Приколитесь: на планете покемонов некоторые вещи по талончикам отпускаются, как в последние годы в СССР... В городе CERULEAN вы получите велик в специальном здании, в любое время. Тут еще один чел в каком-то домике хочет выкинуть (ну, подарить) вам старую удочку... не берите, не надо... То ли по глупости, то ли по молодости, маленькая девочка (в одном из домов) согласится расстаться с монстром Farfetch'd взамен на Spearow. Теперь можно и на кораблик войти... Тут есть очень много кают с вездесущими тренерами и вкусными бонусами. Все так уютно и по-домашнему... Рано или поздно, вас будет ожидать очень даже недетская неожиданность в виде нашего общего знакомого... Он конкретно уже напрашивается начинать. Обратите внимание, у него есть Психик! Советую вам сохраниться, прокачаться, а потом — вернуться, если что не так будет... Капитан поделится с вами техникой Cut, с помощью которой вы сможете «вырезать» такие одиночко стоящие кривые деревца (а не-одиночки не сможете... у них сила в том, что они все вместе!). Как раз такое деревце и перегораживало вам дорогу в электрический СПОРТЗАЛ...



Конечно же, одну из самых главных ролей в победе играет правильный подбор партии (как и во многих других РПГ). Команда, с которой я завершил эту игру.



Там «попытайтесь» в ведра! Когда найдете переключатель в одном из них, то знайте, что второй рычаг обычно в ближнем правом ведерке находится.

Итак, ворота открылись и появился большой и страшный... Босс, бывший военный, использует электрических покемонов. Подземелье DIGLETT'S CAVE нужно, скорее всего, больше для прокачки и отлова монстров, нежели для «напряжения геймера». А походить туда-сюда и подкопить экспу, конечно же, стоит! Идем по ДОРОГЕ 2, прорубая проход с помощью приема Cut. В одном из домов девочка согласится поменять Абру на Мистера Мима, такого клоуна покемоновского... Если честно, то я бы тоже поменял. Если вы поймали десять различных видов Покемонов, то помощник профессора предоставит вам HM 5, то есть, Flash.

С этой дороги можно оказаться в PEWTER, там, где вы, часы назад, значок свой первый выиграли. Тут такой музей покемонов есть. Чтобы проникнуть туда, воспользуйтесь Cut'ом. Ученый должен заделиться с вами Old Amber'ом (дайте это ученым на Cinnabar Island и получите древнего летающего монстра). Идите в CERULEAN CITY и срежьте деревце, что закрывает восточный выход из города. Вы попадете в ROCK TUNNEL.

Применяйте HM 5, и все будет как по маргарину. Когда вылезете, идите через LAVENDER TOWN в CELADON CITY. Гигантский городище, мечта наркомана, «подсевшего» на выхлопные газы — гарь, копоть и все остальное. Идите наверх по дороге, что справа от Центра Pokemon. Продвигайтесь к черному ходу особняка (большое такое здание). Войдите в маленькое «здание» и подберите pokeball. Это — Eevee! Ура, теперь вы обладаете таким покемоном, которому сами вольны решать, в кого же ему превращаться. На са-а-амом верхнем этаже в местном магазине купите содовою, лимонад и свежую воду в автомате. Напоите всем этим хозяйством слоняющуюся рядом маленькую девочку (чтобы у нее живот лопнул!), а она, взамен, поделится с вами некоторыми очень полезными техниками (ладно, пусть не лопается), среди которых и Ice Beam имеется.

Теперь можете поиграть в КАЗИНО. Есть шанс выиграть техники и покемонов. Поговорите с членом команды ЭР для драки... ах, вот гад, убегает, а вы давайте заnim! В самом конце красивого подземелья-логова вас будет ждать движущаяся дорожка! Смысл загадки состоит в том, чтобы добраться до самого низа. Просто посмотрите, где в какую сторону пол движется и попробуйте выработать стратегию. Боссом будет «пахан», он лю-

бит покемонов земляных. После поражения он даст важную вещь, без которой нельзя сражаться в башне с призраками...

В растительном спортзале одни лишь девушки. Тут можно и огненными монстрами действовать, и психическими. Решайте сами, что вам ближе, лично я выбрал второе. Идите в LAVENDER TOWN. Собственно, перед вами сейчас предстанет настоящая башня... Чего тут такого страшного? А вот познакомьтесь-ка с самой настоящей нежитью! Рекомендую поймать Хонтера, он крут! Да и Кубон тоже рулит, не даром земляной тип у этого добромолодца! Где-то здесь вам встретится уже порядком доставший товарищ, профессоренок... Знахарка поможет вам «починить» здоровье ваших монстров абсолютно бесплатно (для этого нужно встать на специальный лежащий участок в полу... не, бред полный). Отправив «в пролет» очередных выходцев из команды ЭР (а что хоть ОНИ тут делают!?), поговорите с Mr. Fuji и он вам даст в приз Poke Flute или, говоря по-русски, ПОКЕДУДКУ.

Чтобы попасть в SAFFRON CITY, подкупите (?) полицейского (что вас не пускает) стаканом воды (?) из автомата в большом городе. Город оккупирован командой ЭР, так что придется вновь разбираться с ними. Короче, дело к ночи, поэтому пока лучше спортзал посетите, тот, что работает. В награду за победу над боевыми монстрами вы получите редчайшего монстра! На выбор! Hitmonlee или же Hitmonchan? А вот ХитмонChunLee в игре нет. Ну и правильно... Описание подземелья SILF CO. см. в №55.

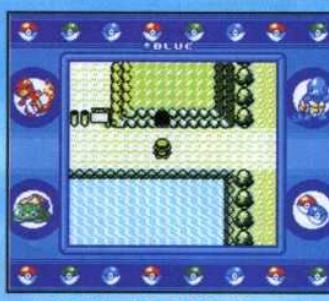
Когда победите команду ЭР, идите в СПОРТЗАЛ САБРИНЫ. Некоторые личности имеют смелость утверждать, что это — самое сильное сражение ВО ВСЕЙ ИГРЕ... хе... да... не-а! Если честно, то я очень просто побил психических покемонов девы-противницы. Причем, пользовался я аж самой Карабой! Она была получше прокачена, чем психики соперницы.

Направляйтесь в FUSCHIA CITY! Туда есть два пути. Идите налево... Не будите товарища, лучше проявите свой дар дровосека на очередном деревце и ищите домик. Добрый дядечка, что сидит там, с радостью (с большой!) подарит вам HM 2, то есть, Fly. Это, вроде как, и нехилая «летательная» атака (разве?), и, как бы так, техника, позволяющая перенестись в ЛЮБОЙ город по вашему выбору.

Так, тут начинается такой момент в игре, когда вам абсолютно без разницы, куда идти. Скажу только, что спящие покемоны приводятся в чувство с помощью ПОКЕДУДКИ. Тут есть и велосипедная дорога, где можно здорово покататься и повоевать с другими наездниками, и дорога, проходящая по мосту... да тут много чего есть...



VERMILION CITY



DIGLETT'S CAVE (вход)



LAVENDER TOWN



LAVENDER TOWN (человек, переименовывающий покемонов)



Вы еще не забыли про то, что битва с тренерами — это надежный источник денег? НУ ТОГДА ВПЕРЕД!!! Будучи на дороге номер двенадцать, не забудьте зайти в небольшой домик и получите в подарок от его обитателя SUPER ROD, очень хорошую штуку для ловли водяных покемонов. Станьте лицом к воде и выберите в инвентаре эту штуковину, для того чтобы ее забросить. Иногда будут попадаться классные экземпляры. На восемнадцатом маршруте вы сможете поменять Slowbro на Lickitung.

В FUSCHIA CITY нам, сперва, нужно в зону сафари (см. N 55), а потом — в спортзал, там «главный ниндзя» дерется с помощью ядовитых покемонов, против которых желательно применять земляных или психических. Вот и вся премудрость! Если у вас есть золотой зуб, то в одном из домов можете (нет, нужете) поменять его на HM 4, с помощью которого вы будете таскать камни (хе-хе, кому-то зубы выбили, а вы подобрали и обменяли)! Если вы «подарите» это умение только что выловленному Psyduck'у (НЕ надо его качать, он по HM будет главным), то у него уже будет и плавание, и это.

Идите к городу CELADON... В пруду посреди города вы можете словить Poliwhirl'a, пользуясь Super Rod. Переплыvите через водоем и поговорите с чудаком, который оказался в своеобразном «тунике». Он поделится с вами TM 41, выучить который под силу только лишь Chansey. В одном из домиков вам за Poliwhirl'a предложат Jynx. Соглашайтесь! Воспользовавшись умением плавать, проникайте на новую местность и в курс дела этой игры... ЗАВОД, в котором прячутся электрические покемоны. Тут же можно найти и первую легендарную птицу — Zapdos'a! Правда, при наличии электрической формы Eevee, эта птаха не так уж вам и нужна будет. Выходите на ДОРОГУ 19. Тут вам, конечно же, могут пригодиться электрические монстры, которые порвут на греки всех водяных, будь они не ладны. ДА-ДА-ДА! Теперь вы можете «открыто» плавать! Наслаждайтесь, ведь впереди вас ждет ОДНО ИЗ ТРУДНЕЙШИХ подземелий в игре! Страшно?

Нет? Тогда смотрите помощь в N 55. Как про SEAFOAM ISLAND, так и про POKEMON MANSION, что ждет вас на острове-городе, когда вы выберитесь и приплывете.

Победив лысого Блейна, огненного мастера, плывем дальше и приплываем домой, в Pallet Town... А вы не знали, что в VIRIDIAN CITY есть спортзал? Нет? Ну вот тогда узнайте! Тренером тут будет являться уже знакомый нам «пахан» и босс команды ЭР! Ну... как бы вам это сказать? Не дайте им заснуть... Теперь,



по дороге 22 идите на соревнования лиги. Если победите настырного отпрыска гения, то, значит, вы готовы к финальным битвам!

Но сначала VICTORY ROAD. Собственно, тут нет ничего хитрого, кроме того, что битвы происходят очень и очень часто. Принцип таков: закатываем нужные камни в нужное место (не волнуйтесь, вы сразу поймете, что это оно самое!), проход дальше открывается. Ничего такого сверхсложного там нет. Единственное, на что хочу обратить ваше внимание, это на то, что если вы видите, что «место для камней» есть, а камня нет рядом, то не нужно ли вам подняться по лестнице и толкнуть камень сверху? Да, где-то тут обитает легендарная огненная птица. Только вот думаю, что в ТАКОМ месте искать его — это более чем самоубийственно. Если пройдете, то дорвесьте до самих соревнований.

Сначала будет красавица Lorelei. Если у вас есть Jolteon, то ПРИЗЫВАЙТЕ и давайте, месите! Какие тут можно дать советы? Ну я бы лично советовал своевременно лечить главного в бою покемона, сменяя его на того, кому атаки причиняют наибольшее количество вреда. В этом примере — на другого водного покемона. Хрупкая девушка с ножками сменится на здоровенного мужика с ручищами (зовут Бруно). Конечно же, этот тип просто реально тащится от fighting'овых покемонов! Но а вы не забыли про то, что у вас психик имеется? Нет? Ну тогда вперед! На бабушку Агату с привидениями тоже пойдут психики, а вот что делать с Lance, Мастером Драконов? Jynx или же Articuno были бы вполне правильным выбором, Gyarados же электричества боится. Хотя, можно привить Бластойсу технику Ice Beam.

Итак, вы победили всех своих соперников, но... что же это такое? Вам говорят, что уже какой-то наглец пришел до вас и всех на британский флаг порвал! Правильно, это... внук профессора! Ну... даже посоветовать ничего не могу! Просто, если у вас есть прокаченные психики и все, кто имеет преимущество над его монстрами, значит, вы победите! СКАЗКЕ — КОНЕЦ! Но игра продолжится и после ее завершения, только играть дальше уже не имеет никакого смысла. Если же вы хотите пройти игрушку по полной, то идите в город CERULEAN и ищите поблизости пещерку, в которой скрывается куча психических покемонов и самый-самый крутой из них — Мью2. Либо поймайте в Master Ball, либо просто побейте... КОНЕЦ! Все, идите и отдыхайте...

Александр Сергеевич



CELADON CITY

SAFFRON CITY

FUSCHIA CITY

POKEMON TOWER

** Предисловие **

Идут два пьяных, видят монашку в черных одеждах. Налетают на нее и начинают колотить всеми доступными средствами. Когда она, наконец, вырывается и убегает, те смотрят ей вслед и говорят: «Да не такой уж ты и крутой, Бэтмен!!!... Он — ужас, летящий на крыльях ночи... Он карает всех, кого можно... Наверное... Или кого найдет... Хотя, кто его знает? Я не знаю... Бэтмены, они, вообще, люди загадочные.

Значит, жил-был как-то раз Бэтмен! И был он таким крутым БЭТМЕНОМ, что, когда он утром шел выносить мусорное ведро, вороны с веток падали на землю от страха и продалбливали там нехилые лунки своими клювами. Дворник за тридцать минут до его появления прятался в кусты, а выходил из них лишь три часа спустя. Вот такой был он, страшный Бэтмен! Однажды, захотелось ему кому-нибудь рога открутить, шею свернуть, да за веревочку привязать и прыгать заставить. Правда, кто же такому крутому Бэтмену в руки-то дастся? Вот прослышил он, значит, что из какой-то занюханной психушки сбежал весьма мирный и тихий шизофреник, не в силах больше терпеть того, что ему там каждый день делали уколы и все время нечаянно прокалывали задницу насекомы! «Зачем же мне на здорового дядьку лезть? Вдруг еще сдачи дать догадается. Давай, лучше на дурочка, с дурачком проще, дурачков обижать можно!» — глубоко-мысленно решил сверхгерой. Правда, не догадывался он, что псих-то не обычный, а с очень даже немаленьким «сюрпризом»: на самом деле это был косящий криминальный авторитет, которого сценаристы зовут Джокером, а остальные не зовут, он сам приходит. Прознав о наглых и гнусных намерениях Бэтмена, Джокер живо созвал всю свою братву и, мягко говоря, «заказал» беднягу. Ну а Бэтмен, в свою очередь, все понял и решил немного заработать на вознаграждении. Вот такие дела!

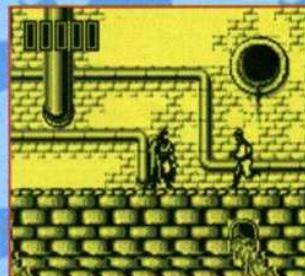
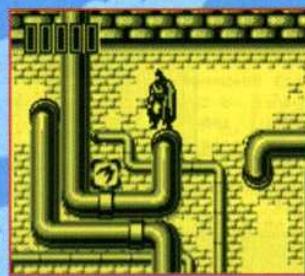
** GameZZZ RuLeEzzZZz **

Рулемзная, надо сказать, игрушка! Такое ощущение, что наш Бэтмен что-то спер и куда-то тащит! А вот если понажимать стрелки управления «туда-сюда», то вы увидите, как супергерой «танцует», зрелище прикольное! Не забыта такая штука, как гарпун Бэтмена! То есть при нажатии кнопки ↑, он вылетает вверх по диагонали и крепко прицепляется к потолку. Так вы можете раскачиваться и дальше прыгать! А еще вы им можете сбивать некоторых врагов. Су-постатов уместно мочить и бумерангами, ящики с которыми разбросаны по всему игровому миру. И пользуйтесь способностью Бэтмена отскакивать от стен и, вообще, всевозможных «твердых предметов». Для этого в воздухе нажмите крестик в сторону стены и кнопочку «A».

Кстати, тут вот у некоей студии перевода игр «Шедевр» завалялась случайно русская версия, которую, как оказалось, сделал никто, как автор этой статьи. Вот такое вот караце получается... Так что Бэтмен, как говорится, рулит во всем параметрам. Игра можно на любом уровне сложности, причем на концовку или другие ключевые части это не влияет, но игра сама по себе не очень длинная, так что, пройдя ее на легком уровне сложности, вы, наверняка, захотите ее на сложном пройти. Тем более, ничего такого «отталкивающего» или нервирующего я в игре не заметил, а прекрасная анимация только мой глаз порадовала. Между прочим, в игре есть один азартный момент: начального количества «энергии» у Бэтмена на победу над главным боссом не хватит, потому нужно запасы свои увеличивать. А увеличивается постоянное количество хит-пойнтов путем собирания специальных «спасительных сердечек», которые очень и очень хорошо спрятаны от пристального взгляда геймера. Ну что, давайте искать...

** Канализация **

Да, супергерой просто очень любят болтаться по всяческим канализациям. Что их туда тянет? Как будто, медом помазано...



BATMAN™

Return of The Joker™

СТАРТ
НАСТРОЙ©1992 SUNSOFT
ПЕРЕВОД ОТ ШЕДЕВРА

Итак, если вы играете на легком уровне сложности, то можете спокойно ходить «под чем-то жидким, что уровень заводняет». Если же ваша путь-дорога лежит через так называемые Hard или Normal, то Бэтмен будет

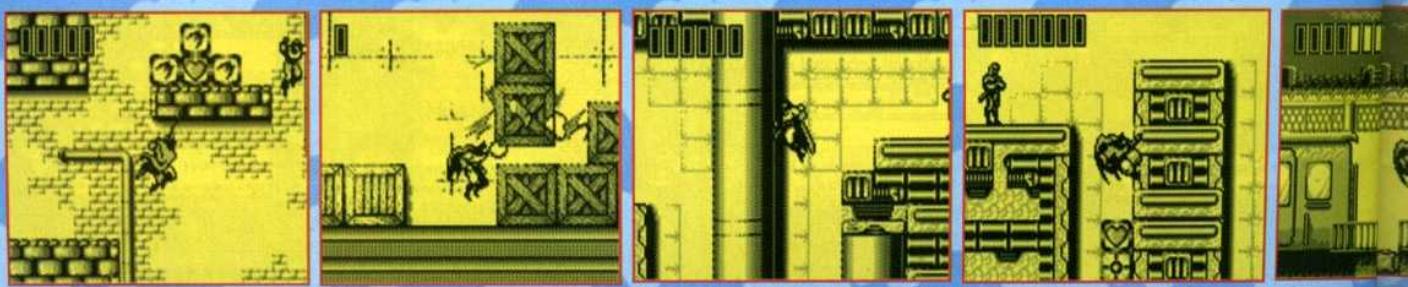
медленно, но верно, терять здоровье, стоит ему окунуться в странную жижу (глаза, наверное, сильно режет). Я уже и говорить не буду про то, что еще что-то странное из труб валит. Мой вам совет! Никуда не спешите, а то элементарно погибните! Соблазн преодолеть место с ямой и «изрыгающими» трубами с помощью гарпуна является губительным и ни к чему хорошему не приведет, это уже однозначно доказано. Полезно освоить тактику акробатики, а «спасительное сердечко» найдете, если на третьем экране шастать все время «по верхам». Да, вот так, с самого начала поднимайтесь вверх, а дальше просто «пролетайте»

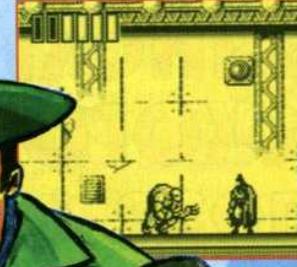
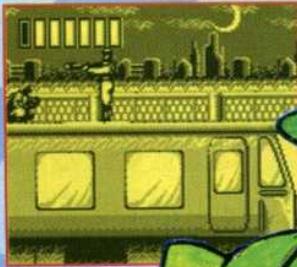
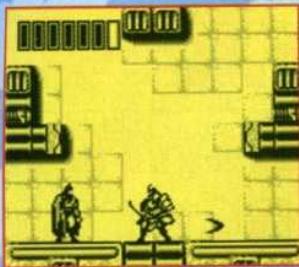
всю локацию с помощью любимого гарпуна, потом преодолейте «гусеницы» и бонус ваш! Легко и просто! Абсолютно проигнорировав мое предупреждение о том, что «тут падают ящики», направляемся к выходу... и, совершенно логично, попадаем под падающие ящики! Ну что ж, повторение — мать мучения, значит, не надо мои предупреждения игнорировать! Босс уровня — толстый дядя, который, по каким-то

причинам, скакает по экрану, аки горный козел. Советую перед схваткой растратить все свои бумеранги, потому как этот козелок просто сбивает их своей сильной лапицей, наводя на Бэтмена страх и ужас. А так... кулаками-то его не очень сложно забить будет. Главное, быть (или быть — никакой разницы) понаглее, да проходить под ним, когда он прыжок делает. И все у вас круто будет...

** Автозавод **

Вы не знаете, что делают на автозаводе враги типа «ниндзя прыгучие»? М-да... вот и я не знаю! А так... все довольно простенько. Прессы преодолеет ну абсолютно любой геймер, если он играл в похожую прыгальку. Ну честное слово, стандартный ход — прессовать играющих. А вот гораздо прикольней будет, если под давку попадут враги. Самое интересное, что на первый раз они помигают чуть-чуть, да и только (лишь на второй их придется). «Спасительное сердце» обитает уже в самом начале этого безумия сразу после прессов, внизу, в «контейнере» из платформ, которые рушатся, если на них скакнуть. Тут все зависит от вашей реакции, я за вас бонус брать не намерен. Ловко за-прыгиваем на верхнюю гусеницу и скакаем на левую стенку... МАТЬ МОЯ, СЕКРЕТКА!!! Знакомьтесь, ящики с бумерангами! Советую подобрать их, без этих штукенций промежуточного босса забить будет трудновато. Ниндзя — противники по своей природе трусливые и очень любят от Бэтмена убегать. Бумеранги-то они, все равно, отбьют, сколько бы вы ни кинули, но зато решат сматываться от греха (т.е. от Бэтмена) как можно подальше... А вот и (давно обещанный) промежуточный босс! Если вы





взяли буферанги в секретке, то победа будет за вами, но если нет... вообще-то, бытует такое мнение, что найти секретное место — это единственный путь победы над ним. Так что если хотите, то попытайтесь врага покалечить и ручками, только вот мне интересно, сколько времени вы на это затратите. На следующей локации понаблюдайте, как из падающих камней создаются прикольные «столбики» и, если хотите, возмите перед боссом подзарядку энергии. Бонус можно будет забрать, если упасть с левой стороны «большого и толстого столба», сразу за которым обитает босс уровня и самурай в одном доспехе. Как ни странно, и на этого главаря не действуют буферанги, так что советую от них избавиться еще до прихода к нему на аудиенцию. Босс довольно сложный, поэтому, предлагаю воспользоваться тактикой под названием «Дуболом-2002»: подбегайте и просто, не давая гаду ответить, загоняйте его своими ударами в угол, где он и найдет себе успокоение. Уровень пройден, товарищ! Что же у нас дальше?

** Поезд **

Очень странно, но этот уровень будет полегче предыдущих и покорнее даже (а красиво как нарисован...). Ну и правило, ничего тут игроков травмировать, а так... расслабляемся. Единственный способ преодолеть «бегущих людей» — это перепрыгивать через них. Правда, на второй локации вам предоставляется нехитрый выбор: или пройти по крыше поезда, перепрыгивая вражин, или же дойти до выхода «человеческим» путем (внутри вагонов), отважно принимая на свою грудь столкновения с гадами-марфофонцами и, в конце концов, дать игре фору в одно продолжение. Не думаю, что вы долго будете рассуждать, какой же путь лучше. Босс этапа — мужик с клюшкой. Нет, не со старой бабкой, а... ну спортсмен он, понимаете? Когда он будет подкат делать, перепрыгивайте через него (блин, вот я вам открыл Америку, зла на себя не хватает), а если же с клюшкой закрутится, то присядьте и нанесите всесокрушающий удар прямо ему в промежность. Да, это научит его быть повежливей. На высоких уровнях сложности (т.е. на всех, кроме Easy) враг народа устраивает буквально град из мячиков, тут я посоветую вам сесть и двигаться маленькими шажками в его сторону. Ах, да! На него ДЕЙСТВУЮТ БУФЕРАНГИ (восторженный вопль, море оваций, занавес!!!)

** Пещеристые Пещеры **

Да, господа товарищи, именно тут Джокер и окопался. Бедняга, что же с ним Бэтмен-то сделает... Осторожно, как только вы в начале шагнете, земля под вами провали-и-и-и-и-и... провалится. Но ничего страшного, провалится они «фигурно», лесенкой. Тут балом правят здоровенные качки с гранатометами, советую их «в присядку» бить. Вообще, эти существа абсолютно тупы и, следовательно, плохо соображают. Так что не бойтесь ничего, они вам вреда особо не принесут, а первый встречный экземпляр, вообще, улетит в недавно появившуюся яму... На следующей локации будет много кам-

рис. Optimus Primus



ней, и разрушение каждого из них дает маленькое сердечко, которое, в свою очередь, прибавляет небольшую частичку здоровья. То есть за энергию можно не беспокоиться, тут вы все равно все дела подправите. А враги уже стали ниндзя. Это гораздо серьезнее, вы не одну жизнь из-за этих спутников потратите, особенно, когда они вас вниз начнут скидывать. Правда, не все так худо без добра: когда дойдете до пропасти с двумя висящими платформами над ней, прополитесь (да-да, вы не ошиблись!) на правой, за jakiщ кнопочку →. И вы, конечно же, не упадете и разобьетесь, а попадете в уникально-секретное место с еще одним «спасительным сердцем»... правда, от ниндзя, это все равно не спасет. Осторожно, перед входом к боссу падают сталактины, это один из самых интересных моментов в игре, ведь оттого, в каком вы состоянии на финальную схватку выйдете, зависит ее исход! Напролом иди крайне нежелательно, обязательно перепрыгивайте сюрикен ниндзя и прогоняйте его буферангами, потом очень аккуратно и медленно идите к выходу.

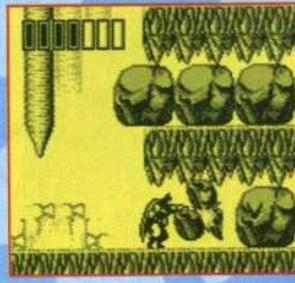
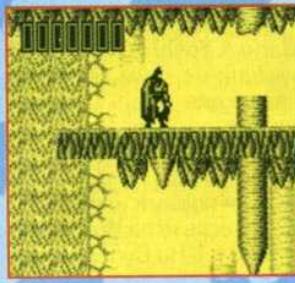
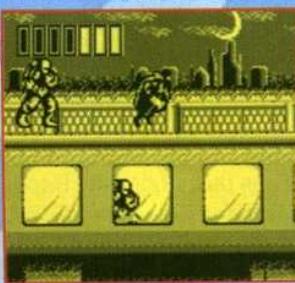
Итак, босс! На него действуют буферанги, так что все спокойно. Дать какие-либо советы тут сложно, Джокер непредсказуем! Если вы играете на легком уровне сложности, то я бы сказал, что полезно часто подпрыгивать... ну а если нет? Ведь в таком случае на потолке появляется гигантский магнит, который по неизвестным науке причинам магнитит нашего Бэтмена (!!!). Джокер прыгает, как горный козел, поэтому бить его, будучи «подвешенным» к потолку, не есть очень рулем. Если резко рвануть вперед и таким образом оставить магнит позади, можно налететь на раздачу (ты, а вы как думали?), так что, как видите, правило «терпение, только терпение» работает и тут! Ну а когда Бэтмен Джокера на место поставит, тут же наступит самый настоящий ЗЭЦ ОЛЛ (That's all) ВСЕМУ ГАМЕЗУ! Наслаждайтесь нашей общей с Бэтменом крутизной!

Александр ибн Сергеевич

P.S. Лю-ю-ю-юди!!! Самый мой ПОЛЕЗНЫЙ совет, решающий некоторые игровые проблемы... ИГРАЙТЕ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НА СЛОЖНОСТИ EASY, И ВАШИ ВОЛОСЫ ВСЕГДА БУДУТ МЯГКИМИ И ШЕЛКОВИСТЫМИ!!!

R.P.S. По идеи, чудо-сердце должно лежать на каждом этапе, но на поезде я, по каким-то аномальным причинам, его чего-то не разглядел. Может быть, у вас получится?

R.R.P.S. Самые крутые музыкальные композиции звучат на конечной заставке и еще на поезде.



ИТАЛЬЯНСКИЙ САНТЕХНИК ЯПОНСКОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ: Часть вторая Позавчера, вчера, всегда

** Игры разных жанров **

В этой части рассказа я собрал игры самых различных жанров, причем такие, которые выпускались, может, в первый и последний раз в своем жанре. А также те игры, которые вообще сложно подходит под жанровое определение.

Wrecking Crew

Сразу же вспоминается игра **Wrecking Crew** (1985 г.) на Денди. Головоломка это или экшн? Помнится, одно время моя мама любила поиграться в нее. Марио и Луиджи на стройке. Им дали задание разрушить кое-что ненужное. Это и стены, и какие-то непонятные «сейфы»... много всего. Очень логическая игра, все ходы нужно продумывать заранее, ведь по разрушенной лестнице нельзя будет забраться наверх, а упавшая с уничтоженной подставки бочка может запросто преградить путь дальше. Марио стоит опасаться роботов (видимо, рушили раньше они, но потом, как это бывает во многих сюжетах, вышли из-под контроля), их почти нельзя уничтожить. Единственно, можно на них скинуть бочку. Также приветствуется либо заманить в тупик, либо увести их дальше с помощью двери (они будут бегать «как бы на заднем плане», но с помощью той же двери могут и вернуться «как бы на передний»). Однако же, самый яркий персонаж — это строитель в желтой каске (Варио!?), который иногда помогает, а иногда и мешает рушить, например, сбрасывая вниз. Мама моя нарекла его просто — Идиот. Так и говорили, когда играли: «А где сейчас Идиот?» или «Опять из-за Идиота переигрывать придется!». А еще на восьмибитке (и Геймбо, заодно) есть такая игрушка, как **Dr. Mario** (1990 г.). Игра чем-то похожа на Columns: Марио бросает в стакан разноцветные пилюли, одинаковые цвета должны собираться в столбики. Правда, если они просто так будут собираться, вам это ничего не даст. Нужно, чтобы они собирались на страшных маленьких существах, которые в этом стакане колбасятся (микробы они или там кто). Тогда они умирают. Жестоко. Вообще, если честно, чего только не придумают...

Следующая к рассмотрению игра — **Yoshi's Cookie** (1993 г.). Она была на НЕСе, СНЕСе и Геймбо. Тоже интересная и яркая во всех смыслах логическая игра. Есть, значит, прямоугольник, выложенный из печенья, а на него новое печенье «налипает». Нужно так это все дело ворочать, дабы лакомства с одинаковым рисунком на них собирались в линии. Тогда они исчезают. Главный прикол в том, что линий собирается много даже при плохой игре (другое дело, что это результата не дает, надо еще больше), сразу себя чувствуешь каким-то... э-э-э-... умным профессионалом.

Продолжая тему «Марио, Йоши и еда», можно упомянуть гамез **Mario & Yoshi** (1992 г.), существующий на Гейм Бое и Денди. Падающие сверху различные лакомства для Йоши, нужно группировать «по видам». Тоже типа Columns, но только с некоторыми новыми идеями.

Также есть игра **Wario's Wood** (~1993 г.). На Супер Нинтендо.

Yoshi's Cookie



Нечто среднее между Columns и Super Mario 2 USA. Бегает представитель племени жаб (это те, которые с грибной шляпкой на башне), сверху падают разноцветные чудики, берем их в руки и складываем в столбики по цвету. Довольно интересно. Для головоломки. Хе-хе!

Если уж затрагивать SNES, то

нельзя пропустить такую оригинальную вещь, как **Yoshi's Road Hunting**, он же **Yoshi's Safari** (1993 г.). Едет Марио на Йоши, по врагам пуляет из автомата. Как Рэмбо какой-нибудь. Световой пистолет, правда, нужен, чтобы поиграть в этот шедевр. Графика отличная (вид из глаз Марио), и хотя Йоши бегает по запланированной программе, он может в любой момент сбиться с прямого курса благодаря столкновению с врагом (враги, конечно, купы и гумбы). Так что это практически самый настоящий стрелятельный 3D-экшн. Ну и атмосфера, чувство игры — это не описать, надо видеть. И играть тоже надо.

Потом еще на той же приставке (и, заодно, на Nintendo 64) **Mario Cart** (1992 — SNES; 1996 — N64) имеется. Гонки с участием знакомых героев. С возможностью напакостить сопернику, с азартом и достаточно неплохой графикой



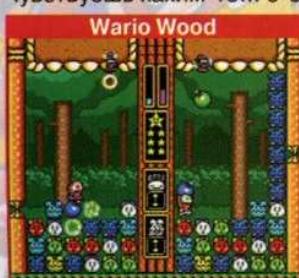
вкупе с красиво оформленными трассами. Не надо, думаю, говорить, что версия для N64 была, в каком-то роде, продолжением СНЕСовской, однако, для удобства, я их сгруппировал вместе в этой статье. А что же могу сказать о **Super Mario RPG** (1996 г.)? Игра была на SNES. Делала ее Square. Сюжет — в лучших ее традициях. Это значит, что одним спасением принцессы дело не обошлось. А вообще, по сюжету это самая сильная часть Марио (хотя, отчасти, это ввиду отсутствия такового во многих других играх сериала). Любителям графических красот тут тоже есть чему радоваться, ведь игра выжимает, если не все соки из Супер Нинтендо, то, по крайней мере, большую их часть. Вид там — в изометрии, очень на мегадрайвовый Sonic 3D похоже (кстати, эти игры, вообще, очень похожи, обе вышли в 1996 году, обе практически являлись каким-то прощанием с официальной жизнью шестнадцатибиток). У этой игры есть «продолжатель традиций» на Nintendo 64. Называется — **Paper Mario** (2001 г.). На данный момент, это одна из последних игр про Марио. И как ее предшественница, тоже, в своем роде, какой-то своеобразный реквием для платформы. Эта игра доказала одну очень интересную догадку мою. Ничто, даже сюжет, не влияет на такую штуку, как атмосфера (то, что графика не влияет, это уже давно доказано и не раз). Да, сюжет тут прост. Похищение принцессы (а не надоело ли им, «плохим» все похищать и похищать одно и то же должностное лицо, вон, похитили бы для разнообразия Варио, а Марио бы спас его и простил за прошлое... как настоящий брат), еще какой-то артефакт умыкнули. В общем, идиллия. Игра упростила в сторону игрового процесса, что не так уж и



Марко. Игра на разные открытия

12

Mario RPG





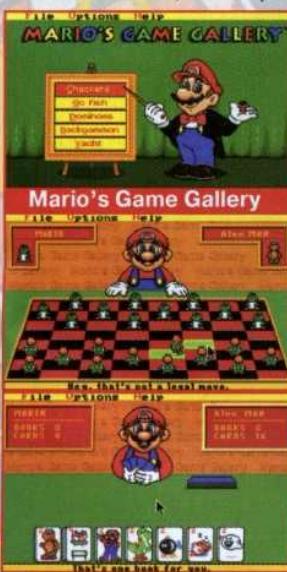
Хороший молоточек.
Мне б такой.

плохо, тем более подчеркивает мою мысль об индивидуальности каждой части этого сериала. Правда, нет добра без худа — в игре есть большое количество головоломных моментов. Но несмотря на все это, в игре царит именно Настоящая Атмосфера. Графика довольно симпатична, хотя, в основном, все спрайтовое. Но разве это плохо? Все смотрится очень красиво, вряд ли такое можно было

сделать с полигональными «куклами». А атмосфера... Впрочем, не будем об эмоциях. Вредное это дело. Скажу только, что именно за эти эмоции игра и продалась (и сейчас, наверное... допродается) так классно.

На Virtual Boy тоже был Марио. **Mario Clash** (1995 г.), знаете такую игру? Концепция была взята от оригинального **Mario Bros**, но все дело загубила посредственная реализация... Да еще и, мягко ironизируя, не очень больше количество цветов в играх на данной машинке тоже свое дело сыграло.

А что же было с играми про Марио на PC? А то и было, что замечательный сборник настольных игрушек — **Mario Game Gallery** (1995 г.). В одном ряду с такими играми игрищами, как та же **Paper Mario**, эта игра создает впечатление «абсолютно левой» (отсутствует сам игровой мир, бывший даже во всех других паззловых версиях с Марио). И в то же время, это одно из наиболее ярких творений в своем роде. Удивительно, но Марио не потерял свою атмосферу и тут. Шашки, карты, домино, нарды и кости — во все это можно поиграть с любимым героем, который, к тому же, очень падок на разговоры и во время всей партии болтает, не закрывая рта. Причем этот факт николько не раздражает, наоборот даже — его голос и веселые реплики действуют успокаивающе. Игра очень приятная, какая-то, я бы даже сказал, «мягкая». Ощущение домашней обстановки, будто этот Марио, действительно, пришел к вам в дом и сидит напротив вас, да болтает что-то про «Ку-ку крейзи» (я не шучу, я его почти что цитирую). Эх, лучше бы Лара Крофт пришла... Но я отвлекся. Отдельного внимания стоит карточная игра. Я не силен в картах (даже в «дурaka» играть не умею), но могу сказать, что сделана эта часть игры отнюдь не по известным всем правилам. Что добавляет интерес и какую-то экзотику и, вместе с упомянутой «домашней атмосферой», делает из игры нечто очень интересное. Особенно приятно видеть на картах не тузов, шестерок, дам и джентльменов, а изображения знакомых по игре персонажей. Йоши там есть, чудики с



Игра интересная.
Проверено и одобрено
моей мамой...

грибными шляпками тоже... Графика вполне на уровне, если учесть год выпуска игрушки. Хотя немного простовата, но этим и подкупает. Звук очень даже неплох (особенно речи водопроводчика).

Также на персональном компьютере есть «полувальная» **Mario Teaches Typing** (1991 г.), аж в двух частях. «Полувальная» — потому как это обучалка быстро печатать на компьютере. Бежит Марио себе, видит — буквки в небесах парят. Нужно жать такие на клаве, причем чем быстрее, тем лучше. Больше ничего там делать нельзя. Я же говорю — обучалка. Графика довольно-таки небогатая, да вообще, зачем обучалке графика? Такие дела.

Особняком стоит одна миленькая игрулька для СНСЕа. Особняком я про нее и tolknу речь. Зовется игра **Mario & Wario** (1992 г.). Идет, значит, такой Марио, а в него Варии с верхтуры ведром — бум! И прямо на голову! И теперь,

управляя мышкой (да-да, именно мышкой, специальной, СНЕ-Совской)... Вернее, не мышкой, а... феем (феей мужского рода) с помощью мышки вы должны проложить для Марио (или для Йоши, может, для принцессы — по выбору) дорогу. А то ведь убьется, бедный (бедная). Одна из самых оригинальных и безбашенных головоломок, которые я только видел. Оригинальная идея, оригинальное исполнение... и это все помножено на грамотнейшее построение самих паззлов (сбалансировано все, сложные уровни бывают, но почти непроходимых нет и т.д.). Плюс еще супер-оригинальный дизайн. Правда, это он для игр вообще оригинал, а для Марио... Но, все же таки, именно по воле безбашеннейших людей, работавших над проектом, Марио с каким-нибудь закрывающим обзор предметом на голове (там не только ведро, кстати) совершает лихие маневры, допустим, в вулкане с кипящей лавой. Плюс еще очень неплохая графика... впрочем, я малость ушибся... ой, то есть, ошибся.

Не одна игра на СНСЕа стоит особняком — две. Вторая... хм... вторая... Даже и не знаю. То ли она «левая», то ли...

Mario Samegame (1995 г.) ее

название. Смысл игры таков. Там поле с разнообразными фигурками (яйца Йоши, цветы). Нужно кликать на места, где фигуры собираются в группы по несколько штук, тогда они исчезают, а на их место падают... те, что избыточны, надо полагать. Смысл игры в том, чтобы в конце вообще все поле чистое было. Только вот... расчетов это требует еще тех. Правда, настораживает факт, что кроме нескольких спрайтов этих фигурок, в игре больше... ничего нет. Наверное, все же левая. Хотя нет — написано на титульном экране, что Нинтендо делала...

Еще одна очень сложная головоломка присутствует на Геймбо. **Mario's Picross** (1995 г.). Вообще, это — нечто странное. Там нужно какие-то «клеточки высчитывать» и думать много. В принципе, я мало знаком с новомодными ныне японскими кроссвордами (или это они уже давно популярны, а я о них узнал только?), но, думаю, что что-то такое похожее есть. Не понятно, причем тут Марио. Ведь ничего с его миром не связано. Пить дать, рекламируют нинтендовцы его именем скучный паззл... Про графику и звук я говорить не буду. Правда, конечно же, мог бы пошутировать, что «графон ничего — клеточки хорошо видно»... Пошутил. Не смешно. Едем дальше. И наезжаем на

Mario Party (1999 г.) — практически имитатор настольной игры с Марио и его компанией. На N64. Плюс еще 50 минигр... э-э-э... можете прочитать о похожей игре, но только про Соника, в номере 54-м. Конечно, многое зависит от удачи и так далее — как и все в настольной игре. Сложность мини-игр различна (так же, как и их цели), что, довольно-таки, приятно весьма...

Если уж речь зашла о N64, то нельзя не упомянуть о такой вещи, как **Super Smash Bros** (1999 г.). Махалка-забивалка. Добрые персонажи добрых (по идеи) игр устраивают добрые драки. Этакая яркая зубодробилка. Нельзя сказать, чтобы слишком серьезная. Прикол. Но — качественный прикол. Как всегда Нинтендо. Ну а то, что одним только Марио дело не обошлось, думаю, рассказывать не надо.



управляя мышкой (да-да, именно мышкой, специальной, СНЕ-Совской)... Вернее, не мышкой, а... феем (феей мужского рода) с помощью мышки вы должны проложить для Марио (или для Йоши, может, для принцессы — по выбору) дорогу. А то ведь убьется, бедный (бедная). Одна из самых оригинальных и безбашенных головоломок, которые я только видел. Оригинальная идея, оригинальное исполнение... и это все помножено на грамотнейшее построение самих паззлов (сбалансировано все, сложные уровни бывают, но почти непроходимых нет и т.д.). Плюс еще супер-оригинальный дизайн. Правда, это он для игр вообще оригинал, а для Марио... Но, все же таки, именно по воле безбашеннейших людей, работавших над проектом, Марио с каким-нибудь закрывающим обзор предметом на голове (там не только ведро, кстати) совершает лихие маневры, допустим, в вулкане с кипящей лавой. Плюс еще очень неплохая графика... впрочем, я малость ушибся... ой, то есть, ошибся.

Mario Samegame (1995 г.) ее

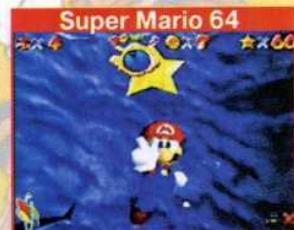
название. Смысл игры таков. Там поле с разнообразными фигурками (яйца Йоши, цветы). Нужно кликать на места, где фигуры собираются в группы по несколько штук, тогда они исчезают, а на их место падают... те, что избыточны, надо полагать. Смысл игры в том, чтобы в конце вообще все поле чистое было. Только вот... расчетов это требует еще тех. Правда, настораживает факт, что кроме нескольких спрайтов этих фигурок, в игре больше... ничего нет. Наверное, все же левая. Хотя нет — написано на титульном экране, что Нинтендо делала...

Еще одна очень сложная головоломка присутствует на Геймбо. **Mario's Picross** (1995 г.). Вообще, это — нечто странное. Там нужно какие-то «клеточки высчитывать» и думать много. В принципе, я мало знаком с новомодными ныне японскими кроссвордами (или это они уже давно популярны, а я о них узнал только?), но, думаю, что что-то такое похожее есть. Не понятно, причем тут Марио. Ведь ничего с его миром не связано. Пить дать, рекламируют нинтендовцы его именем скучный паззл... Про графику и звук я говорить не буду. Правда, конечно же, мог бы пошутировать, что «графон ничего — клеточки хорошо видно»... Пошутил. Не смешно. Едем дальше. И наезжаем на



Mario Party (1999 г.) — практически имитатор настольной игры с Марио и его компанией. На N64. Плюс еще 50 минигр... э-э-э... можете прочитать о похожей игре, но только про Соника, в номере 54-м. Конечно, многое зависит от удачи и так далее — как и все в настольной игре. Сложность мини-игр различна (так же, как и их цели), что, довольно-таки, приятно весьма...

Если уж речь зашла о N64, то нельзя не упомянуть о такой вещи, как **Super Smash Bros** (1999 г.). Махалка-забивалка. Добрые персонажи добрых (по идеи) игр устраивают добрые драки. Этакая яркая зубодробилка. Нельзя сказать, чтобы слишком серьезная. Прикол. Но — качественный прикол. Как всегда Нинтендо. Ну а то, что одним только Марио дело не обошлось, думаю, рассказывать не надо.



Там есть и Шамус из «Супер Метроида», и Линк... в общем, много всего там есть. Ну и, конечно, если говорить о N64, то нельзя же не упомянуть о **Super Mario 64** (1996 г.)! Ибо это, как многие говорят, есть начало и, одновременно, вершина, может быть, всего игроделия на этой приставке вообще. Правда, так говорят впечатлительные личности. Я же могу сказать, что игра вправду классная. По жанру она — 3D-экшн с видом сзади. Графика для того времени была просто замечательная. Уровни буквально напичканы секретами и построены так, что «лишних» мест на них попросту не бывает. Продумано все до мелочей. Правда, если сравнивать с третьим Супер Марио, то еще не известно, что лучше. В дендевой игрушке-то наворотов побольше будет (костюмы всякие, инвентарь). Правда, у меня возникло ощущение, что нинтендовцы знали, что делали, ведь обильное количество наворотов может, просто-напросто, испортить игру. Несмотря ни на что, это одна из лучших частей эпопеи про Марио, это общепризнанно.

И вот очень похожий по жанру **Luigi's Mansion** (2001 г.), правда, несколько более экшноватый и хардкорный. Тоже

стартовал с приставкой, но, на этот раз, с GameCube. Оригинальна идея. Начнем с того, что главный герой уже не Марио, а Луиджи. А Марио потерялся. Где он, предстоит выяснить. Нет, это еще не оригинальная идея. Обещанная мной оригинальная идея кроется в необычном оружии главного героя. У него есть фонарик и пылесос. Ослепляем врага первым и убираем во

второе, пока не очухался. Также пылесос может служить... да, он на многое способен, например, плеваться магией или засасывать в себя бонусы. Так что пылесос для Луиджи все равно, что Йоши для Марио... Действие происходит в новом доме Луиджи, который оказался буквально напичкан привидениями. Смена героя следует смене обстановки, интересно, правда? Несмотря на то, что дом этот темный и мрачный, игра вовсе не серая и монотонная, совсем напротив... Э-э-э, ладно, я, все-таки, не обзор ее пишу.

Если речь идет о большом и страшном доме с нехорошими существами, то самое время вспомнить **Hotel Mario** (1992 г.), игру на недолго жившей системе Philips CD-i. В очередной раз Баузер похитил принцессу и спрятал ее в отеле (бред!), а Марио ходит, ищет ее в отелях, по комнатам. А там — враги разные на него, жуть.

Напоследок, в самый конец раздела, я хочу обучалки поместить. Потому как нельзя к таким играм относиться серьезно, по ним просто дети учатся. Вы тоже не думайте об этом предвзято, все-таки дети играют в такие игрушки, а у них есть родители, которые на «полезный» гамез потратят денег больше, чем на «вредный» («Этот толстяк в красном — маньяк, наверное, как неэтично он убивает бедных чудовищ!»). То, что Марио — это НЕ только детская игрушка, даже совсем не детская игрушка (в смысле, на всех рассчитана), я говорить не буду. Кому надо, сами поймут. Поэтому вскользь лишь упомяну об играх **Fun With Numbers**, **Fun With Letters**, **Pre-School Fun** (все — 1994 г.) на Денди и Супер Нинтендо (это для совсем юных, читать там учимся и так далее). А вот **Mario's Time Machine** (1993 г.) и **Mario Is Missing** (1993 г.) — вещи куда более интересные. Тоже на NES и SNESS. В первой Марио развлекается с машиной

времени. Нужно все предметы разнести по своим эпохам. Это, знаете ли, на квест похоже. Это у них, буржуев, игра ничему не научит, если ты — не ребенок малый. А у нас по ней могут подучиться те, которые только еще начинают изучать английский язык. Вообще, очень приятная игра. И даже полезная, для некоторых.

То же самое касается и **Mario is Missing**. Только на этот раз, не с историческим, а географическим уклоном. Там, правда, прикол: Луиджи — главный герой (как в игре на GameCube).

Вот. Почти уже все рассказал, но в самом конце — о самой необычной игре. **Mario Paint** (1992 г.) на SNESS. Да и не игра это, а графический редактор. В 49-м номере ВД читайте про почти такой же на Мегадрайве.

**** Всех их вместе соберем... ****

Есть в мире еще и игровые сборники с участием Марио и его друзей с врагами. В первую очередь, на ум приходит **Super Mario Advance** (2001 г.). Наверное, потому, что он вышел вместе с платформой Game Boy Advance, став первым (и пока, вроде, единственным, на момент написания статьи) сборником игр про Марио на данной платформе. Всего игр в нем — две штуки. Первая — **Mario Bros**, самая классическая, это где Марио и Луиджи башней по трубам стучат... Впрочем, я об этом уже писал. Второй экспонат данного собрания — **Super Mario Bros 2** по нумерации США.

Да-да-да, как раз та самая «переделка». Хотя и об этом я тоже упоминал. Вот японцы радуются — у них-то оригинал этой игрушки и не выходил! Там еще такая штука придумана: в игре на уровнях появились красные монетища (иначе и называть нельзя), если сбрасывать их все-все-все (всего 100 штук), то открывается режим Йоши, где, соответственно, Марио и компания будут искать яйца Йоши. Так же переделаны некоторые тонкости игры, в частности, добавлен новый вид врагов — те же гады, только непростительно большого размера. Если их взять в руки и кинуть, то из них вывалится бонус — сердечко, если кинуть второй раз, то второе сердечко...

Правда, потом только понимаешь, что это не попытка упрощения игры, а вынужденная мера — в режиме Йоши НЕТ бонусов, повышающих максимальное количество запаса здоровья и как следствие персонаж может выдержать, всего-навсего, два удара... В своем «западном» виде **Super Mario Bros**, как вы уже знаете, появлялся и на сборнике **Super Mario All-stars** (1993 г.), про который я упоминал уже и про переиздание на нем второго Супер Марио тоже упоминал. Кстати, в 54-м номере журнала я обнаружил некоторую ошибку. Марио на Мегадрайве с Денди НЕ ПОРТИРОВАЛСЯ! А перенесен был именно с этого сборника.

На Геймбоу же, кроме «Продвинутого Марио», есть еще вот такая интересная штука — **Game and Watch Gallery**, в трех частях (1997, 1998, 1999 гг.). Это переиздание классических (совсем, то есть, классических, некоторые из них еще на игровых автоматах были) игр. Марио там тоже имеется. Вот так.



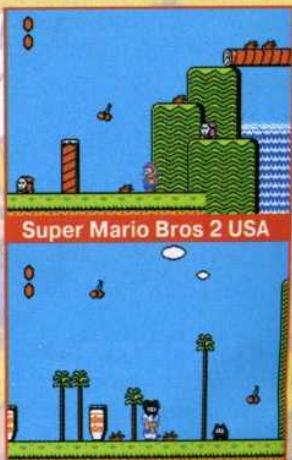
Mario is Missing



Mario Paint



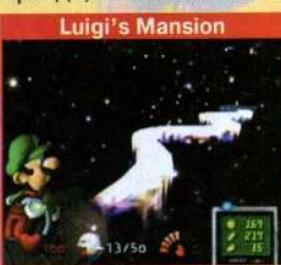
Super Mario Advance



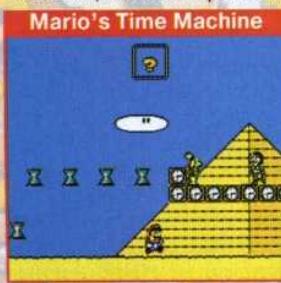
Super Mario Bros 2 USA

Трудно поверить,

но это, всего-навсего,
без пяти минут хак.
Хотя и официальный!



Бот он — герой игры
нашего времени...



Mario's Time Machine

Историческая встреча
Марио с Клеопатрой.



Да, очень интеллектуальное занятие...



ВОПРОС-ОТВЕТ

Вопросы задает Cheat Man, г. Москва

B1: Как скоро вы начнете продавать в «Лавке Дракона» книжки с советами/кодами/прохождениями для Sega Dreamcast, Playstation 2, Xbox и т.д.? И будете ли вы вообще их продавать?

O1: Как Вы заметили, мы, в основном, продаем то, что производим сами. А значит, то, чего нет у других. Если мы начнем выпускать подобные издания, то, конечно, будем их продавать.

B2: По какому принципу вы отбираете письма на номинации лучший комикс, лучший рисунок и т.д.?

O2: По принципу «лучшести» комиксов, рисунков и т.д. А Вы как думали?

B3: Если не трудно, пожалуйста, напишите, сколько вы напечатали описаний/кодов/анонсов игр за время существования «Великого Дракона».

O3: В 54 номере, где напечатан полный «Non-Stop», мы сделали такой подсчет — 4035 статей и заметок по 2119 играм. Думаем, новый подсчет повторить в 60-м номере.

** Налево от лифта **

Марио стал героем огромного количества «левых» игр. Например, небезызвестная **Somari** (1996 г.). На Денди — уровни, как в первом Сонике, а бегает там Марио. Вообще, игрушка сделана очень качественно, даром, что левая. Хотя сложновата, сложнее оригинала. Правда, она не единственная «левая» на Денди. Есть еще такая поделка — **Push Pipe** (1990 г.). Из труб выпадают гумбы, грибы и черепашки, а им нужно молотком по голове стучать. Сначала это медленно происходит, а потом все быстрей и быстрей. Правда, зачем, непонятно... Видно, что игра — левая. Еще вспоминаем «левый» файтинг. Да, все еще на этой многострадальной платформе. **Mario Fighter**. О, а вот это уже круто! Драки с участием персонажей игры про Марио. Есть тут и Йоши, и черепаха, и даже гриб с Кинг-Конгом. Все выполнено довольно классно, персонажи большие, у каждого есть уникальные супер-приемы. Поскольку это создавалось на базе какой-то другой игрушки (вроде Страт Файтера, а больше нечего и вспомнить), то искусственный интеллект «с нуля» писать не пришлось, и как результат — относительно умный компьютерный оппонент. А вот есть на этой же приставке такая игра, что и не понятно, левая она или нет. **Dian**

Shi Ma Li (Mario Lottery) (19?? г.). Загадываем, какие числа выпадут на слабом подобии рулетки и делаем ставки. Вот и все дела. А Марио при том тут, что он бонус из кубика «выколачивает» (кто играл хоть в одну бродилку про Марио, тот поймет). Описание **Super Mario Bros** (1996 г.) для Мегадрайвы смотрите в «Кругом Геймере» №7. Это «Чип и Дейл», только переделанный. Первые два уровня переделали. Обычный хак (что такое хаки, читайте в «Великом Драконе» №55). Также повторяю, что **Super Mario Bros 2** (2001 г.) портирован был СО СНЕСа. А не с Денди, причем игра довольно качественная для самоделки. Так что, с автором статьи я не согласен — нормальная игрушка...

Куча хаков была (и есть) на Денди. Просто героев разных игр в Ма-

рио перерисовывают. Также в СНЕСовском **Sonic'e** (1997 г.) (тоже продукт хак-сцены, только малость коммерческий) Марио олицетворяет собой некое подобие сейв-пойнта. Кстати, «Соник» на СНЕСе — хак весьма качественный. Многие говорят, что он виснет — да, в одном месте он порывы к зависанию подает, хотя смекалистые геймеры научились этого избегать. Ладно, обзор этой игры в 33-м номере читайте.

** Эпилог **

Вообще, как мне лично кажется, политику Нинтендо нужно заносить в «Книгу рекордов Гиннесса» (если только ее еще не занесли, а я, как всегда, об этом не знаю). В то время, когда почти все остальные компании стараются делать ширпотреб (причем, очень расстраиваются, если им приходит мысль в голову, что можно было сделать еще более «ширпотребней»), Нинтендо старается, наоборот, ни в коем случае не опопсеть. Собрав большое количество настоящих романтиков, которые поняли красоту волшебного мира, она им никогда не изменяла. Мир... мир, в котором не нужно вникать в сюжет, не нужно дивиться графическим пальцекиданиям (конечно же, если речь не идет об играх на новом «Игромовом Кубе»)... нужно просто его ПОНЯТЬ. И любоваться. Как японцы любуются, допустим, природой. Ибо это — один из самых ярких, не похожих ни на что и, в то же время, очень близких почти всем геймерам, сериалов.



Узнали? Это — имеющий хождение в России хак Тини Туна!

Александр Сергеевич, он же Alex MAN



Луиджи делает прием Лю Канга, и принцесса в новом амплуа каратистки...

ВОПРОС-ОТВЕТ

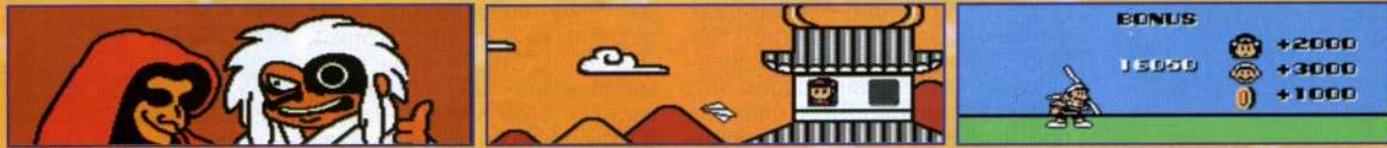
ВОПРОС-ОТВЕТ

B: Правда ли, что вы больше не продаете старые журналы в магазине издательства АСТ на Картенном ряду?

DJ Pit, г. Москва

O: Как продавали, так и продаем, причем по ценам редакции (то есть дешевле, чем где бы то ни было). Посмотрите схему, показывающую, как добраться до магазина АСТ на Картенном ряду, в любом из последних номеров и приезжайте. У нас есть все... что еще не продано.

SUPER MARIO BROS. 16



Гейма, про которую я расскажу, является классическим 2D-экшном на НЕСе. Тут мно-о-огое сделано по законам жанра. По таким, например, как «в начале — обязательно зелень, а второй этап можно сделать водяным, враги и мир — скорее авангард, чем суровая правда жизни, уровни — бредовые, все вокруг запсиходеличено». Не буду скрывать, взрывать и лукавить: да, «Super Mario Bros. 16» — это не настоящее имя, но именно в таком виде игрушка и блуждает по просторам России. Это — хак. Что такое хак, читай в номере 55.

Сюжет? У одного парня украли его девушку. Он бросился ее выручать, а чтобы вписаться в атмосферу вражеского мира, он посредством неизвестных наук заклинаний превратился в... Марио! Да-да, именно в него! И поскакал, конечно (на своих двоих), работа у героев такая!..

Много напутствий — хороших и разных.

Палка — главное оружие нашего псевдо-Марио. Ох и много же фокусов творит эта штуковина. Начнем с того, что физически он ей не дерется, а так — магию пускает. Вол-

всей энергии, голова, собственно, Марио — лишняя жизнь, монетка — очки, а двадцать монеток обеспечивают нашему герою проход в бонус-этап!

Итак, путешествие, полное волшебства, начинается... Ты меня слушаешь, читатель?..

Уровень 1. Мир огня

Под замечательно создающую атмосферу музыку шагаем вперед. Ой! Черепахи! Привет, не ждали! Марио сейчас вас на клочки разнесет! Разнес? Тогда иди дальше. Хорошо! Все этого мужичка за Марио принимают, боятся (наверное...). Наверное, главный герой переоделся в водопроводчика потому, чтобы его всерьез восприняли.

В самом начале можешь отпереть «бонус-дверь» и подобрать лишнее (в прямом смысле этого слова, ты просто не успеешь покалечиться) сердце. В помещении (изнутри оно на египетскую пирамиду похоже) опасайся огненных ежей (тоже взятых из «Супер Марио»), роботов, метающих огонь (они его вверх метать тоже



шебная палочка, типа. Если зажать B, то Марио начнет мигать, а если отпустить, то он, стоя на месте, будет вертеться, стараясь показать кузькину маму тем, кто осмелился подойти к нему. Цепляться за стены тоже можно, зажми кнопку B у стены — и вот ты уже медленно сползаешь с нее, а не летишь вниз. Если кнопку отпустить, то герой стремительным вихрем совершил сальто назад, так, порой, только и можно запрыгнуть на некоторые платформы. Порой весь игровой процесс сводится к тому, чтобы найти ключ, дабы отпереть дверь, мешающую проходу, пройти дальше, увидеть другую дверь, найти ключ... Вот так. А что до самого Марио, то он мастерски умеет делать подкаты. Жми ↓+A и сам в этом убедишься! Герою предстоит пройти 7 уровней, 7 миров, в каждом из которых царствует своя стихия. Есть также и бонус-уровни! Лопай три шарика и смотри, что есть внутри.

Иногда, после гибели врага, на поле боя остаются призы. Бомба уничтожает всех врагов на экране (довольно бесполезная штука), гриб — временное бессмертие, большое и маленькое сердца — энергия (чаще всего они просто валяются на дороге), голова подруги — восполнение

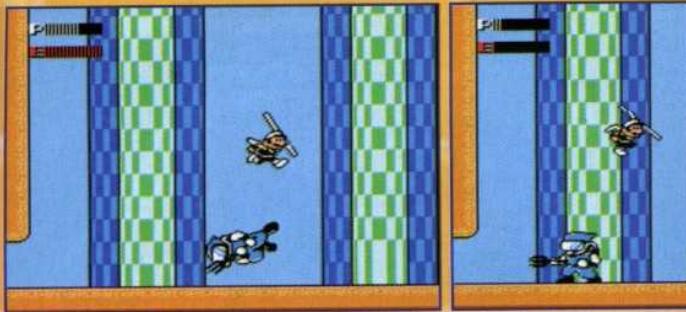
могут, так что сначала перестреляй ближайших к тебе, а потом — запрыгивай куда-нибудь, и кусков лавы, вылетающих из люков (чувство времени и... главное, эти люки не слишком опасаться). Эх, пирамида ты моя, жил бы тут (а что такого, тепло и воры лезть побояться) — реальность не дает... Розовые штуки — для того, чтобы, встав перед ними и зажав B, управлять передвигающимися платформами.

Тут все не очень сложно, даже ключи искать не надо — на дороге все лежит. Как и босс. Он пока прыгает, а не лежит, но все равно, скоро лежать будет. Огненный чел. Эта гадина уязвима во время (а также незадолго до) метания в вас файерболов. Когда он прыгает, нужно под ним проходить, а когда стрелять начнет, то либо отталкивайся от стены, немного на ней повисев, либо же прячься в выемку. Хотя, можешь, очень (даже слишком) рискуя, подбежать к нему и постараться как можно больше его согреть, особенно, когда он будет совершать прыжок на месте. И пусть потухнет ярый пыл монстробеса горячего...

Уровень 2. Мир воды

Успокойся. Отдохни. Освежись. Посмотри... как игра хорошо сделана! Раньше все желтое было, босс еще, как в полу





раненый, бесился на полную мощность. Ну напрягало ведь? А теперь цвета холодные и музыка приятная — успокаиваемся... Жаль, что в современных играх так редко делают. Но я отвлекся. Вообще, должен сказать, что... хм... гхм... враги а-ля фонтаны «писающие мальчики» — это нечто. Могут морально и физически на вас облегчиться. И не раз, и не два, так что... да, передумал, писать про них лучше не буду ничего больше (но я тебя предупредил... гхм). Благо фонтаны-статуи на то и есть статуи, чтобы не двигаться и стоять на одном месте (за вами они не бегают). В этом мире Марио придется поплавать. Кстати, из воды нужно именно выпрыгивать. А не выплывать. Акулы — враги довольно прикольные, их оплывать надо (но не потому, что они прикольные и мочить жалко, а оттого, что под водой нельзя пользоваться оружием, да и как им воспользоваться, если «волшебной палочкой» Марио в воде себе плавать помогает). Утки — что-то проговорят на японском наречии и выкинут какую-то гадость. Тоже, в общем, прикольные. Их сбить можно. Во время выпрыгивания (вари-

«Был полдень, солнце жарило постепенно, оставляя привкус приятной усталости. Жучки-паучки (которые, если приглядеться, напоминают больше желуди с присобаченными к ним спичками — подделка под детскую поделку а-ля «умелые ноги», оригинально) ползали под зелеными горами, жизнь текла своим чередом, когда Марио ступил в страну плодородных земель... Ничто не предвещало опасности... Хотелось лечь в траву и заснуть... и никогда больше не просыпаться, сквозь сон любяясь солнечными лучами...»

Сдвиг по фазе. Хотя, впрочем, все мы и так уже сдвинуты... В общем, самый нормальный уровень для самых крей... нормальных геймеров. Как я, к примеру. Бананы так и норовят кого-нибудь избить, редиска — просто нехороший овощ, прыгающий на лже-Марио, а из цветков, вместо пестиков, торчат пистолеты. Вначале тебе придется пройти путь прямо вброд, по течению. Это будет не то, чтобы неудобно. Но прикольно. Потом придется подняться вверх по водопаду на лодке. Тут, главное, не перепутать. Это кнопочка B — грести, а A — выпрыгивать, плюс еще стрелки → и ← функциями меняются. Мрак, в общем. На возвышенностях, слева от водопада, валяется приз с изображением девушки (такой же, как был на предыдущем уровне). А вообще, когда поднимитесь, вам снова падать придется. Прямо на зеленый блок с выдолбленной в нем дыркой, там ключ. Ты уж не забудь, что желательно туда, в дырку эту, проникнуть, а ключ — забрать. Дальше будет простор для разгула — большое открытое пространство. Правда, все дороги, так или иначе, приведут к здоровому гадкому боссу. Это — самый натуральный ПЕНЬ с отростком и молотком. Последним он бьет по по-



ант: падания) в воду. Только нужно быстрее целиться. Кстати, если акула не простая, а «из воды выпрыгивающая», ее тоже сбить можно, но это исключение, право... Где-то под водой (почти на самой дороге) лежит бонус — изображение головы спасаемой девушки. Полное здоровье и, вообще, рулеz. Только одно мне не понятно — что этот бонус там делал? Вообще, под водой главное — в четырех соснах не заблудиться, если ты понимаешь, о чём я... А вот и босс. Водолаз. Не люблю я его, честно. Прыгает, бесится, как не знаю кто. Хорошо, хоть со здоровьем у него неважнецки. Бей его почаще, побольше и побыстрее — напрягись, да замочи «почти в тупую»...

Уровень 3. Мир [плодородной] земли

Самый глючный этап в игре. Или самый детский. Одно и тоже. Этакий райский сад, расписанный ухабистыми аляпастами. Даже комментировать не буду. И не буду примерно так:



лу, вызывая землетрясение. В этот момент ты обязательно должен находиться в воздухе. Вообще, пень этот на то и пень, что со спины он очень круто уязвим, так что раскроши его на мелкие щепки иди дальше...

Уровень 4. Мир ветра

Самый короткий, довольно сложный и очень красиво сделанный уровень. Мой любимый в игре. Наплюй на летучих мышей, вентиляторы, дикобразов-ганстеров и ядовитые шипы, нагло иди напролом до конца этапа!



А вообще, супер — тут игровые дизайнеры заслуживают всех в мире похвал... «Розовый закат обернулся собой пирамиды, однако, сумерки еще не наступили и видно было, как по грязи прыгает фигура какого-то героя в белом. Над землей висели чистейшей белизны облака, как бы подчеркивая ту повисшую в воздухе напряженность... И тем не менее, ассоциируясь с ничтожной, но, все-таки, присущей надеждой на победу... В голове у героя звучала боевая песня его дедов и прадедов... Рука вспотела, устав действовать волшебной палочкой... Нервы были на пределе! Прохладный вечерний воздух пронизывал ледяной игрой легкие разгоряченного и мерно дышащего бойца, создавая ощущение подхода чего-то неприятного, мрачного...»

Да, так оно все и было! Думаю, вам надолго запомнятся мячи для совершения высоких прыжков. Действуйте на них волшебной палочкой, а потом — пользуйтесь в качестве транспорта. Уровень этот воздушный, так что у тебя есть свободный, как ветер, выбор пути... Зачем, например, сбивать свой боевой дух заумным исследованием, если можно одним яростным грозовым ударом выплеснуть ярость на босса? К двери, ведущей к нему, лучше всего проникнуть с помощью розового облака, опускающегося под ногами, а не с помощью скачащего мяча. А дальше? А дальше существо, родственное самой смерти, предстанет перед тобой! Вот он — гроза во всей красе! Его Величество Повелитель Ветра! Смерч, облаченный в балахон. Олицетворение во плоти чувства безразмерного полета — мысленного ли, физического ли... Вообще, жалко такого хорошего человека бить, но, правда, он и так бессмертен, так что ничего ему не сделается. Самое главное — понять, что его снаряды можно (и нужно) отбивать.

Уровень 5. Мир льда

Бр-р-р! Холодно-то как! Ну ладно, чего это ж это я так? Это же все на экране! Скажи спасибо создателям, знают они свое дело...

«Была долгая полярная ночь. Бесконечным снежным океаном стелилась земля. И невозможно было понять, где верх, а где — низ, где должны находиться звезды, а где-то нечеловечески прекрасное снежное одеяло, которое так чарующе привлекало взор. Конечно, так можно рассуждать только в том случае, если холода ни в коем случае не касаются. Так и

было на самом деле. Монстры сидели в здании, чем-то похожем на гигантский холодильник, потягивали теплый чаек и смотрели в окно на приближающегося к ним героя...»

Пройдя по заснеженной улице, входи в здание и начинай зачистку. Когда увидишь существо, отдаленно напоминающее вертящийся кувырком чайник, то очень советую со всей яростью... не обратить на него внимание. Сложно забывается, да и зачем? Далее, когда под шипами кататься будешь, под первыми, я верю, нормально прокатишься. А вторые и третий — они близко друг к другу. Становись ровно посередине между вторыми и первыми и делай подкат. В общем, на фиг эти заумности — сам разберешься.

Дабы достать еще один ключ, тебе придется залезть на самую крышу здания. Там будут два хода вниз. Первый ведет к ключу, второй — собственно, «по-настоящему вниз», как будто бы ты и не забирался. Так что не перепутай, посмотреть, куда что ведет, очень можно. Будь внимательней.

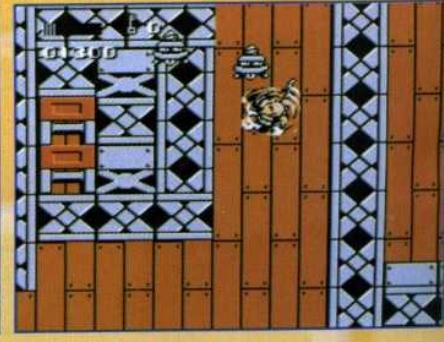
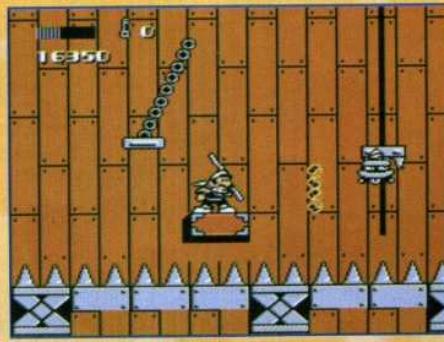
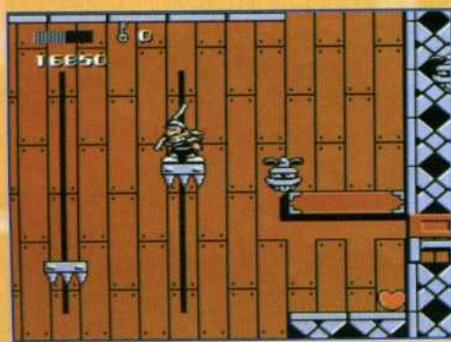
Босс уровня — взбеленившаяся не на шутку фигуристка!

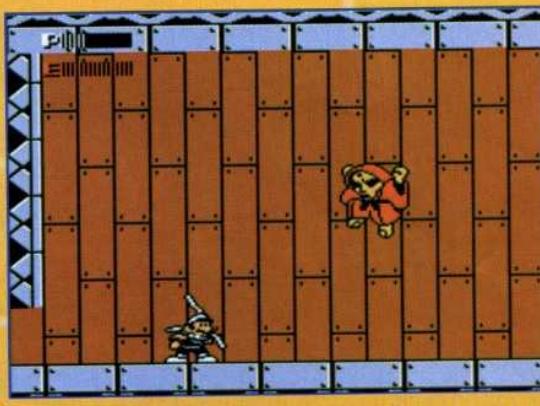
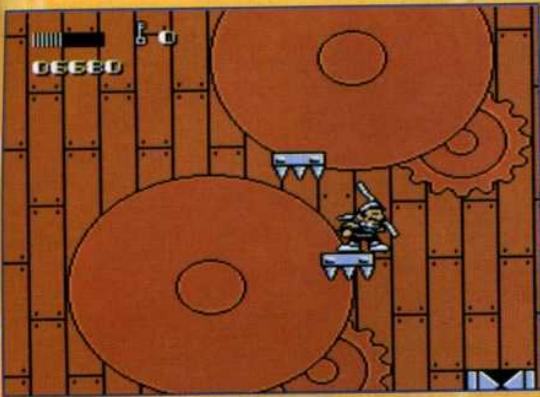
Она выделяет на льду нечто необыкновенное, но и ее

можно загасить. Она уязвима практически всегда. Понимаете? Так что не думаю, что схватка с ней будет сложной. Но нервы она тебе потреплет.

Уровень 6. Мир техники

Тут стихия искусственная, не природная. Ну конечно же, это и есть место для настоящего злодея! Гигантский завод, задача которого — уничтожать все живое! Так и смердящий подлостью и лицемерием, он методично и с расстановкой уничтожает все живое у себя на пути. Гнездо смерти — вот где и прячется главный враг! Так иди же вперед, тут будет много опасных для здоровья шипов, уже знакомые платформы, управляемые с пульта (на этот раз — с серого, а не с розового), а также тебе придется покататься на качелях. Дабы их раскачать,





Первая битва — это битва со своим собственным двойником. Первым боссом! Он умеет почти все, что делает твой герой. Добавляет кайфа то, что поле боя украшено шипастыми штуками, которые могут очень здорово испортить настроение как тебе, так и ему! Босс любит попрыгать. Проходи под ним и стреляй, конечно же. Босс уязвим всегда, а это многое значит. Потом, за боссом, будет продолжение этого этапа. Дабы найти ключ, поднимайся на самый верх иди налево. Езжай на тележке... Вот он, желанный. Э-э-э... правда, это относится к обоим ключам. Как к ключу от «маленькой комнаты» сразу после босса, так и к ключу, который отпирает двери в... э-э-э... «огромном зале», следующим как раз после... В общем, и там, и там, ищи ключ в верхней левой части. А так, в основном, ничего сложного! Босс этого этапа — один из двух негодяев, которых мы лицезрели на заставке. Тут уж совсем нет ничего сложного... если прыгать уметь, да быть с удачей... если роботы-«вертолеты» не сбивают. Вообще говоря, научись ты управлять полетом в прыжке! Менять направление, прицельно стрелять. В этом и заключается весь фокус!

И еще: перед боссом я был буквально огорожен. В конце уровня были качели, которые отказывались раскачиваться. Отгадка была такой — раскачать их не с левой стороны (а именно слева Марио и подходит к ним), а с правой. Такие дела. А босс... Он не оказался чем-нибудь из рук вон сложным. Прыгает себе он, да пускает файерболы веером. Что же с ним делать эдакое? Да ничего, проходи под ним, когда он в прыжке, а во время его стрельбы отбегай немножко и перепрыгивай тот самый шар, что направляется на тебя. Нет, правда, разминка после напряженного уровня.

Уровень 7.

Второй мир техники

Впрочем, это не мир уже. Это — финальный босс! Схватка с ним один на один за любовь свою — что может быть еще напряженнее? Все буквально поплыло перед глазами... Босс решил погоняться с тобой наперегонки! Приходится не отставать от него, летящего на ракетном ранце. А ведь гад далеко не так прост. Летает, напуская на Марио самонаводящиеся файерболы. Их можно сбивать. Но тогда он сразу выпустит еще партию. Так что лучше их обманывать, не давая достать тебя. Пусть волочатся позади. А ты будь поближе к врагу и стреляй в него. Ты его победишь, я уверен! Но и это еще не все! Он

пересядет в свое летательное устройство... И борьба продолжится... «Он понимал, что или сейчас, или никогда... Забавно, но он раньше и не задумывался, как ее любит. Она, в какой-то мере, стала частью его самого. Если он проиграет битву, то все будет потеряно... Это будет уже не он, это будет уже не тот самый мир, который отражается в его глазах. А ракеты летели вперед. Герою приходилось прыгать по ним. Он знал, стоит ему хотя бы чуть-чуть отступиться, все будет потеряно. Ты не в курсе, что означает символ знака зодиака «козерог»? Зима (время данного знака) — это время борьбы природы за жизнь. Козел старается вырываться из раковины, из этого своеобразного олицетворения смерти, куда его всеми силами тянет. Похожее было и тогда. То была суровейшая борьба за выживание. Как будто бы под чудовищным порывом ветра приходилось ему удерживать равновесие...»

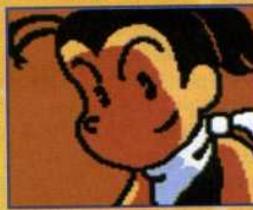
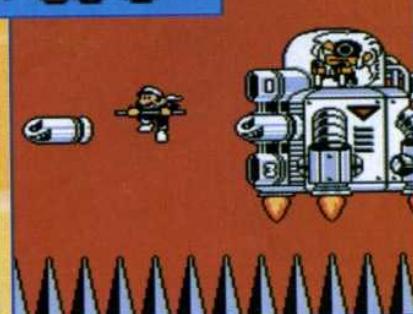
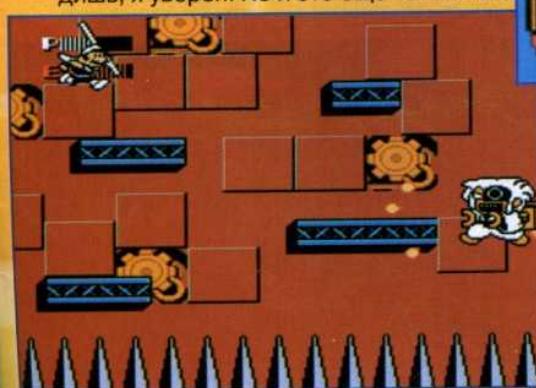
Действительно, дабы забить босса, нужно проявить воистину железную стойкость. Я тебе скажу, все дело в пассивности! Удобнее всего неподвижно стоять на месте и прыгать по летящим на тебя ракетам, не особо сдвигаясь вправо или влево. Тут главное — своевременно прыгать. Уходит ракета во время прыжка из-под ног, зато сам псевдо-Марио ни вправо, ни влево не летает. И стреляя по нему, помни, что снаряды твои летят строго по прямой, посему безразлично, как далеко ты от него находишься. Рано или поздно, придет к тебе победа светлым лучом...

Ну вот и все, так и закончилось приключение храброго парня. В Марио он уже больше не превращался, наверное, никогда в жизни. Да и зачем ему теперь это?

«Ласкаемые лучами заката, они запрыгнули на лошадь и поехали куда-то вдаль. Наверное, навстречу новым приключениям. В воздухе стоял запах тихого летнего вечера. Пахло травой и надеждой на лучшее будущее. Конечно же, это была всего лишь надежда и вряд ли оно будет абсолютно безоблачным, у всех людей бывают разные времена...»

Но, как бы там ни было, игра закончилась именно сейчас. Чтобы красиво было... Чтобы люди, уставшие от битв, устало отодвинули джойстик и улыбнулись за счастье этих спрайтовых персонажей... Парадоксально, но сделал это и я. До свидания, люди!

Александр Сергеевич
(не Грибоедов!)



СТРАНА КОМБАТИЯ: Mortal Kombat Deadly Alliance

И снова здравствуйте, мои дорогие Злобные Завоеватели и Благородные Освободители нашей с вами Вселенной, а также все сочувствующие и любопытствующие! Вот мы и дожили до очередного выпуска «Страны Комбатии». Заранее хочу попросить прощения у тех, кто надеялся увидеть в этом номере «Великого...» обещанную информацию о продолжениях художественного фильма и телесериала по мотивам Mortal Kombat — в этом выпуске ее нет. Однако не стоит расстраиваться, ведь на этих страницах вы сможете найти много нового и интересного относительно уже почти готовой к появлению на прилавках игры «Mortal Kombat Deadly Alliance» (наконец-то разработчики определились с названием). Впрочем, обо всем по порядку.

СЮЖЕТ

Итак, у игры теперь есть собственное имя и собственный логотип. Почему именно «Смертоносный Альянс»? Все объясняется очень просто, стоит только прочитать официальный сюжет:

«За всю историю великого Турнира многие пытались захватить власть над ним и получить бессмертие. Все они потерпели поражение. Однако теперь ситуация несколько другая: два величайших колдуна — Шанг Цунг и Куан Чи, не сумев достигнуть желаемого в одиночку, объединяют свои усилия. Этот могущественный альянс способен уничтожить самого Рэйдена и всех обитателей Земного Царства. В этом случае смертельная опасность угрожает всему существу.»

А теперь — самое интересное. На сегодняшний день главными героями заявлены именно Куан Чи и Шанг Цунг, то есть персонажи, изначально злобные! Сохранится ли это положение, или все-таки найдется тот, кто сплотит силы Добра и поведет их за собой, предполагать не рискну. Лю Канг, говорят, умирает к началу действия игры, а вот «воскреснет» ли он — остается только догадываться. Чуть позже вы познакомитесь с известными на момент сдачи номера героями и уж сами сделаете какие-то выводы. А пока что все еще остается открытым вопрос времени в MKDA — есть информация о том, что действие новой игры происходит задолго до десятого Турнира (игра «Mortal Kombat 1»). Но трудно отнести к такому предположению серьезно, так как в этом случае возникает слишком много несоответствий: Лю Канг просто не может умереть до десятого Турнира, шрама у младшего Саб-Зиро тогда быть еще не могло, да и Сайрекс в те дни просто не был создан. А уж про железные руки майора Бигзя я и вовсе молчу. Однако,

Выпуск 2

Бун четко заявил, что «в случае с MKDA история берет начало задолго до уже произошедших событий, — еще в те времена, когда Куан Чи и Шанг Цунг только набирали свою великую силу и занимались поисками некоего Древнего Знания...» Отсюда можно сделать вывод о том, что в Story Mode «порулить» нам дадут в разных памятных для вселенной МК эпохах. А может быть, и нет — информации пока слишком мало.

Так или иначе, но какие-то крохи будущего сюжета вкупе с заявлениями Эда Буна о том, что «сторилайн будет куда более проработанной», мы уже можем получить, читая «истории болезни» известных бойцов, чем я и предлагаю вам сейчас заняться.

ГЕРОИ

Всего планируется от 20 до 24 героев, половина из которых — совершенно новые. Бун заверил журналистов, что сделали бы и больше, но тогда игра уж точно не выйдет до нынешней осени; что ж, зная традиции, можно предположить, что когда-нибудь свет увидит какой-нибудь Ultimatum MKDA. На сегодняшний день полностью завершена работа пока лишь над Шанг Цунгом, Куан Чи, Соней, Саб-Зиро, Рэйденом, Сайрексом, Рептилией, Джаксом, Китаной и Скорпионом. Есть также подтвержденная концепт-артами и небольшими рассказами информация об участии в новой схватке доселе невиданных персонажей:

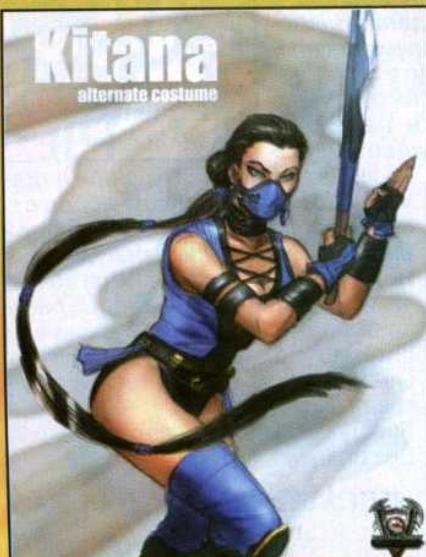
Blind Kenshi

Слепой Кенси (или Кенши? все зависит от того, японское ли это имя) похож на традиционного ниндзя, только вот глаза его плотно завязаны красным платком (банданой, если угодно). Молодой статный парень, чем-то напоминающий Страйдера Хирю из одноименной игры (см. №27). Оружие — меч. Тщетно выискивая в лабиринтах катакомб утраченное древнее знание, он находит некий запретный колодец потерянных душ, опустившись в который обнаруживает ор-

ды сверхъестественных духов, уносящихся во Внешний Мир. Не выдержав этого зрелища, смертная оболочка Кенси навсегда лишается зрения, а духовная сущность очищается от незнания. Одинокий и потерянный, он скитается по глубинам запретного места.

Drahmin (ONI-Tortmentor) и Moloch (ONI-Destroyer)

Существует легенда, что пятьсот лет назад человек по имени Драхмин (возможно, шаман или вождь одного из земных племен) был низвергнут простыми смертными в Netherrealm, где повстречался с ONI-демоном. Что произошло потом, я пока не знаю, известно лишь, что за время пре-





бывания во Внебытности Драхмин очень видоизменился, стал неуравновешен и яростен, а также приобрел статус «ONI-Мучитель». Выглядит он как человек, с которого живым сняли кожу. По непонятным причинам носит большую зеленую африканскую маску. Оружие — неизвестно.

Молох (ударение на первом слоге) — не гуманоид и, судя по внешнему виду, является кем-то наподобие пещерного человека из другого мира. Его оружие — железный шар на цепи. Судя по статусу («ONI-Уничтожитель»), он как-то связан с Драхмином. Возможно, эти двое будут новыми героями-антагонистами а-ля Scorpion и Sub-Zero.

У Скорпа две катаны за плечами, и вообще чем-то он теперь напоминает шиноби (на такие крамольные мысли находит его новая маска). Похоже, разработчики вспомнили о его принадлежности к клану Ширай-Рю, то есть к ЯПОНСКОМУ, в отличие от Саб-Зиро, члена китайского клана Лин-Куэй воинов-теней. Так что ниндзя (ну не шиноби же!) по имени Ханзо Хасаси (Hanzo Hasashi) воскрес из небытия и, возможно, порадует нас тем, что будет самим собой, а не инфернальным призраком, страдающим амнезией.

По поводу остальных можно сказать буквально следующее: о персонаже по имени Malvado не известно ровным счетом ничего, Куан Чи только что вернулся из таинственного странствия по мирам Нижней Сфера, целью которого было все то же Запретное Знание, вернулся на пике своих колдовских сил, да еще и с новым «живым» оружием... Больше о сюжете и его действующих лицах не известно ничего.

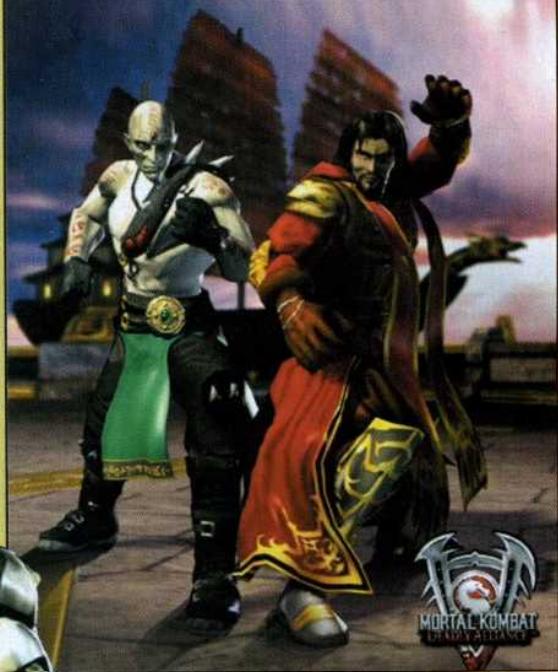
Пропагандируется идея полной переработки всех «старых» героев. Первой жертвой этой концепции пал бог грома Рэйден (см. картинки), затем — Джакс и Китана... Похоже, старые модели из игры все же не выкинут, а оставят в качестве «альтернативных костюмов», на это указывают изображения Китаны и Саб-Зиро, представленных в разных обличьях. Что ж, тем лучше, ведь не каждому понравится выраженный в малиновый берет Джакс, вооруженный короткоствольным автоматом.

Едем дальше?

ГЕЙМПЛЕЙ

«Мы вложили в игру весь наш десятилетний опыт... Мы взяли все, чему мы научились, делая первые четыре части игры, и создали совершенно новый тип файтинга» (с) Эд Бун Бун говорит, что не собирается мастерить аркадную версию MKDA, ведь, по его словам, игра аркадная и игра консольная — это две большие разницы, а новый Мортал Комбат создается именно в приставочном варианте. Ныне приставочный MK будет самобытен, никаких бледных копий с игровых автоматов. Эд уверяет, что одиночному режиму игры будет уделено гораздо больше внимания, нежели раньше. «Мы можем теперь рассчитывать на консольный тип управления, на подробную проработку сюжета — все то, что отличает приставочные игры от аркадных», — поясняет свою позицию Бун, — к тому же мы старались свести к минимуму нереалистичные спецприемы, связанные с телепортацией, магией и прочим. В нынешнем файтинге мы акцентировались на реальных боевых техниках: ударах руками, ногами, использовании оружия, а также стратегии поединка, связанной с подобным арсеналом. Конечно, кое-какие движения мы просто не могли убрать из игры (например, знаменитый гарпун Скорпиона), но все же большинство «старых» приемов просто не были бы востребованы в условиях нового движка MKDA». Безусловно, в этих словах есть определенная доля лукавства, ведь произвести подобные изменения геймплея разработчиков вынудил, в частности, рынок, который твердит, что с аркадных залов, находящихся в данный момент в глубоком кризисе, много денег не возьмешь, так что волей-неволей приходится делать ставку на пристав-





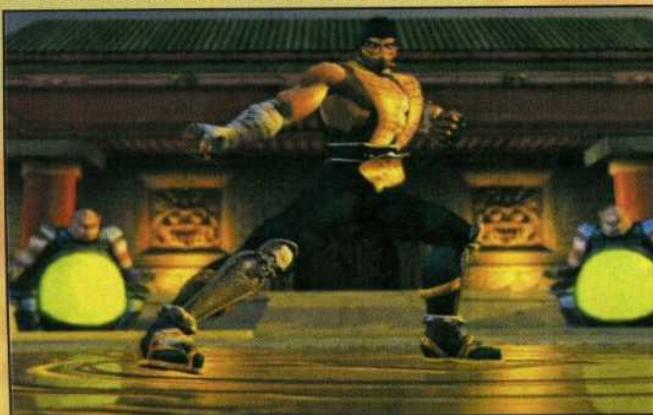
ки. Другое дело, что даже для этих трех new-gen консолей (напомню, что в сентябре-октябре этого года версии MKDA появятся на Xbox, PlayStation 2 и GameCube) Бун собирается мастерить игру «абсолютно по-разному». Что это значит? Я и сам хотел бы знать. Поживем — увидим, а пока порадуемся обещанным сюжетным развилкам, сценарным ответвлением, а также многообразию игровых режимов, наиболее интересным из которых будет, безусловно, Story Mode, кардинально отличающийся от привычного «Доберись до босса по лестнице и сделай так, чтобы он взорвался». Также обещаны CG и скриптовые ролики и еще много чего вкусного.

А теперь пришла пора рассказать о безусловно самой интересной задумке игры — системе боевых стилей.

«Каждый персонаж владеет несколькими стилями единоборств, которые игрок может менять прямо во время боя», — так утверждает скромный на информацию официальный сайт MKDA (www.mortalkombat.midway.com — если кому интересно). В своем интервью популярному журналу «Game Informer» Эд Бун отчасти разъяснил, что это значит.

Итак, если вы помните Лей Вулонга из «Tekken 3», то можете немного представить себе реализм «настоящей» рукопашной схватки между двумя противниками, владеющими разными стилями боя. Но как менял стили тот же Лей? Несколько стоек, в которых невозможно толком передвигаться и из которых можно было сделать три-четыре «хитрых» удара? К тому же у него не было в запасе оружия. Тут же все куда сложнее. Разработчики MKDA обещают, что даже в одном комбо вы сумеете использовать элементы разных боевых техник, переключая которые можно будет буквально «на ходу». Я так и вижу Саб-Зиро, бомбардирующего противника ногами в соответствии с канонами техники тхэквондо, подбирающегося все ближе к противнику и уже использующего короткие и быстрые удары каратэ или кунг-фу, завершающиеся серией эффектных бросков и заломов... БЭМС!! Brutality...

Кстати, техники владения различными типами холодного оружия также представлены весьма подробно. Речь идет не о банальной смене спецприемов, а о принципиальном



изменении модели поведения персонажа; попытайтесь представить себе TAG-режим того же «Tekken Tag Tournament», где «меняться» будут не бойцы, а их техники. Добавьте к этому систему владения оружием... Получается, что один персонаж MKDA практически заменяет собой трех-четырех героев любой другой игры! Какой простор для тактики! Лишь бы столь замечательная задумка не была испорчена посредственным воплощением. Вас, конечно, интересует, какие именно стили будут представлены в игре? Меня, поверьте, тоже. К счастью, некоторые из них назвать уже можно (см. скриншоты): Tae Kwon Do, Snake, Tang Soo Do, Tai Chi, Crane. Из «оружейных» стилей известна пока лишь техника владения мечом Broad Sword. Также наличествуют еще как минимум два варианта «рукопашной» схватки.

Ну и конечно, разработчики весьма гордятся реализмом настоящей смертельной драки.

Действительно, когда люди (и не совсем люди, и даже совсем не люди) стремятся порешить друг друга на ринге, у них появляются своего рода «отметины на будущее». Скажем, синяки и кровоподтеки на лице и других частях тела. Подобные «красивости» эксплуатировали всего несколько игр — SNK'шный Art of Fighting да некоторые симуляторы бокса. MKDA идет дальше — разорванная одежда, капли пота, сощающаяся из ран кровь... И все это — в реальном времени, то есть непосредственные изменения внешнего облика бойца происходят прямо во время сражения. Как вы думаете, при столь высоком реализме разнообразные мечи и прочие алебарды будут оставлять на теле противника лишь царапины? Ну уж нет, скорее всего, они будут убивать! Как сказал Эд Бун, вам не понадобиться делать FATALITY, если вы до смерти искромсаете оппонента мечом. От серьезной раны можно и вовсе истечь кровью (то бишь здоровье будет ме-е-едленно, но верно убывать). А вот выбрать оружие из рук



Боевые искусства • Боевые искусства • Бое́вые иску́сства • Бое́вые иску́сства

«Скорее всего, боевые искусства вообще не имеют конкретной Родины. Более вероятно, что происходившее повсеместно естественное развитие породило историческую необходимость в системе самообороны». Чой Хонг Хи. Учитывая тот факт, что новый Mortal Kombat в большей степени ориентируется на реальные боевые искусства, чем какой-либо другой современный файтинг (самым близким «родственником» можно считать, пожалуй, лишь Dead or Alive 3 от Team Ninja), я решил познакомить вас с теми боевыми стилями, которые наверняка представлены в этой игре.

Разумеется, приведенный ниже список далеко не полный: в MKDA будут и каратэ, и ниндзюцу, и капоэра, и еще бог знает сколько всего. Однако о них я расскажу вам только после того, как их наличие подтвердится разработчиками. А пока — встречайтесь: Tae Kwon Do, Tang Soo Do, Tai Chi, Crane и Snake.

Tae Kwon Do

Корейское «tae» означает «выполнение удара ногой в полете», «kwon» — «кулак» (в контексте выполнения удара или разбивания чего-либо рукой), «do» — «искусство». Соединив все вместе, получаем слово «Taekwondo», которое обозначает систему духовной тренировки и технику самбообороны без оружия, наряду с исполнением ударов, блоков и прыжков.



Как такового тхэквондо никогда и не было. Около двух тысяч лет назад в разных областях Южной Кореи зародились боевые техники, по большей части использовавшие нижние конечности (иными словами — ноги) для нанесения ударов. Все системы были чем-то похожи и различались только в деталях. С течением времени развилось довольно большое количество видов борьбы, в названиях которых встречались различные комбинации вышеупомянутых иероглифов. Уже в середине нашего столетия по причине военного положения в Южной Корее все «гражданские» боевые искусства попали под запрет (напоминает ситуацию в СССР, не так ли?). А когда после освобождения Кореи в 1945 году боевые искусства вышли из подполья, выяснилось, что, хотя большинство технических приемов сохранилось, духовно-философская традиция во многом утрачена; основная масса инструкторов практиковала различные направления, близкие к сабак. В силу этой, а также ряда других причин правительством Кореи в лице генерала Чой Хонг Хи было создано некое «единое национальное боевое искусство», после долгих споров нареченное «тхэквондо», хотя многие отдавали предпочтение называнию «субак». Впоследствии федерация тхэквондо раскололась на ITF и WTF, которая и получила право представлять тхэквондо на Олимпиаде 2000, проводившейся в Сиднее.

Техника тхэквондо строится на боковых и круговых ударах ногами в корпус и голову, часто наносящимися в прыжке. Преувеличенное внимание к совершенствованию приемов, выполняемых ногами, свело к минимуму блокировку и руки, а захваты и броски из этого вида спорта исключены вовсе. Ныне тхэквондо является в большей степени красивым спортом, нежели реальным боевым искусством, что не мешает росту его популярности во всем мире.

Tang Soo Do

Корни этого стиля уходят еще в Эпоху Трех Королевств (57 г. до н. э. — 935 г. н. э.), а конкретней — в боевое искусство под названием Hwa Rang Do (дословно с корейского — «Путь Цветущей Зрелости»), из которого вышло много боевых техник и направлений. Тэнг Су До — одно из них. После освобождения Кореи в 1945 году среди национальных боевых искусств Корейского полуострова творилась полная неразбериха, в результате чего в 1964 году государственным видом борьбы было названо тхэквондо, которое явилось, по сути, компиляцией множества стилей (Тэнг Су До, в том числе). Однако в дальнейшем, когда военизация страны ослабла, мастера Тэнг Су До, все еще бережно хранящие свои традиции, вышли из состава Федерации тхэквондо, мотивируя это тем,

что искусство превратилось в спорт, растеряв все наследие древних боевых техник. В отличие от тхэквондо, в «Корейском каратэ» (как иногда называют Тэнг Су До) используются не только удары руками и ногами, но и всевозможное оружие.



Начало истории современного Тэнг Су До можно отнести к 1968 году, когда грандмастер Jae Chul Shin (см. фото) «завез» его в Америку. С этого момента стиль развивается настолько быстро и бурно, что к нынешнему году его официальные школы сформированы в 36 странах мира, в том числе и в России.

Tai Chi

Tai Chi Chuan (Taijiquan, T'ai Chi Ch'uan — в зависимости от типа романизации, то есть «приспособления» китайских иероглифов под латинскую азбуку) в большей степени является разновидностью дзэн-буддистской философии, нежели боевым искусством. Тайцзи-цюань (или тай-чи-чuan) называют «пoэзией движения», это — медленная гимнастика, это — бой с тенью, но, прежде всего это философия искусства. Даже, несмотря на применение оружия, в первую очередь — клинков.



Традиционно тайцзи-цюань («Великий Предел» — пер. с китайского) считается даосской школой ушу. Тем не менее, очевидна связь и со школой Шаолинь. Возможно, ответ в том, что наряду с тайцзи-цигун существует и тайцзи-кунг-фу. Система тайцзи-циань была разработана наставником Чжан Саньфэном в конце Сунской династии в Китае. Чжан Саньфэн обучался в Шаолине, был сведущ в шаолинском кунг-фу и цигун, а также в дзэн-буддизме. Но я понимаю, что не дебри философии интересуют вас, мои дорогие читатели, а лишь способ истребить противника, поэтому переходу сразу к «суги».

Движения в тайцзи-циань медленные, плавные, грациозные. Но интересно, что этим-то все и сказано! Тайцзи-циань применяется как оздоровительная гимнастика, и я не совсем понимаю, как это будет использовано в Mortal Kombat. Что ж, все может быть, скоро увидим.

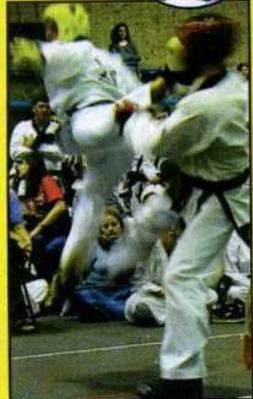
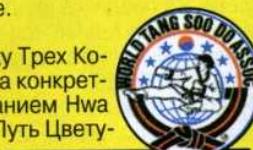
Crane

Про этот вид единоборств мне известно очень и очень мало. Fukienese Crane — это южнокитайский стиль, который также распространен в китайских сообществах Малайзии. Не уверен, связано ли это, но, кажется, именно на юге Китая расположен знаменитый Шаолиньский монастырь. Так или иначе, Крайн сочетает в себе как «мягкую» защитную технику (примером такой может послужить айкидо), так и «жесткую» ударную (например, муай-тай). Для этого вида единоборств характерны круговые (циркулярные) блоки, низкие удары ногами (как в некоторых подвидах кунг-фу). В общем, то, что американцы называют «инфайтинг» (ближний бой) — сочетание ударов ног с ближней дистанции с захватами, зацепами, бросками и подсечками; удары короткие и быстрые, призванные обмануть сплошную блокировку противника. Вы видели старые китайские фильмы «про кунг-фу»? Очень похоже. Также можно вспомнить памятный поединок Шанг Цунга и Лю Канга в финале фильма «Смертельная Битва».

Snake

А вот тут все еще сложней: что такое «снейк» я просто не знаю. Судя по косвенным «уликам» это — один из «животных» стилей китайского национального бокса — кунг-фу (Gongfu или Kung Fu, опять-таки в зависимости от типа романизации). Если так, то «Стиль Змеи» сочетает в себе гибкость, силу и плавность; ударов ногами очень мало, большей частью поединок строится на обороне и контратаках открытыми ладонями рук, преимущественно — тычковыми ударами пальцев. Больше о кунг-фу я рассказывать пока не буду, так как не совсем уверен, что этот самый «Snake» имеет к нему непосредственное отношение.

Snake



СТРАНИ КОМБАТИЯ: MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРЯХ

Аrenы • Аrenы • Аrenы • Аrenы • Аrenы

Lava Shrine — Алтарь Лавы

На этом алтаре, запрятанном глубоко под землей, святые взращивают яйцо последнего Великого Дракона (Оп-паньки! Так вот откуда родом наш ВД!?). Согласно древнему пророчеству, драконий Король вернется и будет вновь править Внешним Миром.

Acid Bath — Кислотная Баня

В те далекие времена, когда Шанг Цунг был фаворитом Шао Кана и мог свободно бродить по Внешнему Миру, он тайно создал небольшую секретную базу. В центре кислотного бассейна находится круглая площадка для поединков. Здесь Шанг Цунг поглощал души плененных бойцов. По периметру арены расположены Кислотные Статуи, способные извергать изо рта кислоту. В видеоролике Скорпион взрывает их все файерболами.

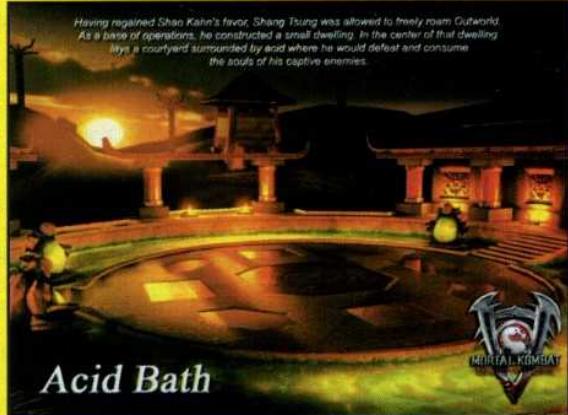
Kuat Palace — Дворец Царства Куатан

Святыня расы Шокан — колонный зал Древних Героев. По совместительству — тронная комната принца Горо. Сравните набросок этой арены и ее трехмерную модель. Впечатляет, правда?



KUATAN PALACE

Matters of great importance to the Shokan race are brought before the Pillars of Ancient Heroes in Goro's throne room.



Acid Bath



LAVA SHRINE



KUATAN PALACE

противника теперь не так-то и просто, скорее всего, это можно будет сделать, лишь вовремя перехватив руки соперника. Таким образом, оружие теряет свою несколько декоративную функцию, которую выполняло в MK4/MKGOLD. Судите сами, блокировать все тот же меч скрещенными на груди руками абсурдно, выбить — тяжело, а уж владеть им персонаж умеет... Tekken + Soul Calibur = Mortal Kombat?

ГРАФИКА

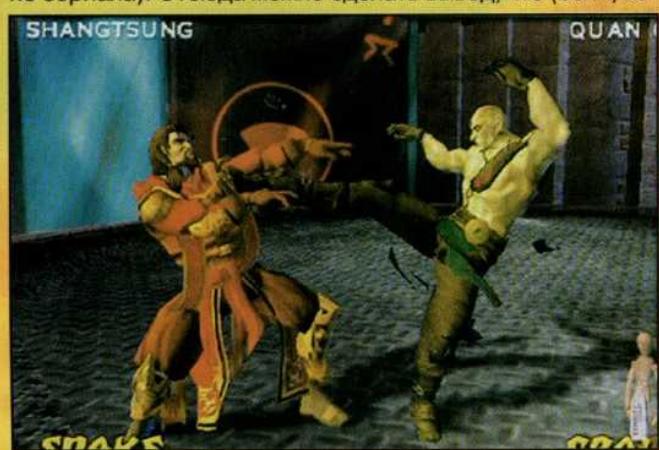
О качестве Motion Capture, анимации и всего прочего, что связано с визуальной частью игры, пока можно судить лишь по одному-единственному шестидесятисекундному видеоролику, выброшенному в интернет в день давно прошедшего праздника Задачника Отечества (смотрите небольшую покадровочку на этих страницах). Видео дает возможность наблюдать Скорпиона, выполняющего несколько видоизмененное Пумса (комплекс формальных упражнений в тхэквондо, аналог японских кат) с применением спецприемов (это ведь они? они, как же иначе!) Теперь мы знаем, что актеры, приглашенные для «захвата движения», наконец-то начали хоть что-то собой представлять, в отличие от тех же MK4/MKGOLD. Удары ногами довольно техничны, но недостаточно быстры (техника примерно на уровне, скажем, второго фильма, но никак не сериала). Отсюда можно сделать вывод, что (если, ко-

нечно, это так и задумано, а не «так получилось») мы получим файтинг «тактичный» (как Tekken или Dead or Alive), но уж никак не «красиво-мельтешащий» (как Soul Calibur). Дальше. Движок, конечно, хорош, да и 7-10 тысяч полигонов, затраченных на каждого персонажа, дают о себе знать — графика потрясает! Анимация — тоже. Кроме того, теперь известно, что Скорпион сохранил способность кидаться огоньком и гарпунчиком. Кстати, для заблуждающихся: гарпунчик у него, а не змейка! Это реально существовавшее оружие (по-моему, японское, но использовалось и в Китае) — крошечный арбалет под запястьем + гарпунчик (но не стрела!) + тросик. Наглядно принцип его действия показан (не без помпы, конечно) в фильме «Железная обезьяна» (очень рекомендую всем поклонникам восточных единоборств). Что еще? В видео на правой руке героя отсутствует наруч, более того — сама рука перебинтована! А на картинках наруч у него на обеих руках. Так же в рендерарте у него есть правый надплечник, а в видео — нет. Думается, что это есть следствие той самой «динаминости повреждений», о которой я рассказывал выше. Но ведь не во время же поединка им бинты накладывают! Значит, полученные увечья сохраняются по ходу ВСЕЙ игры?! Ну, скажем, до «Continue». Вот это уже действительно интересно...

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Ну вот, разросшиеся объемы статьи наталкивают меня на мысль об эпилоге. В заключение хотелось бы сказать о том, что же представляет собой феномен MK в настоящие дни. Все былие его поклонники более, чем когда-либо, ждут от MKDA чего-то невероятного. А про то, что на сей раз нас нельзя разочаровывать, сказано уже очень много, не буду повторяться. Одно добавлю: как Дж. Лукас (в начале съемок «Первого эпизода» Звездных войн) стоял перед дилеммой «в каком ключе снимать фильм?», так и Бун с товарищи озабочен тем же — или делать игру в расчете на то, чтобы вернуть старых фанатов (а люди серьезно за эти годы повзрослели, процентов 60 и вовсе выпали из мира «игрушек»), или же попытаться заполучить новых, все кардинально переделав согласно веяниям времени и моды. Как вы думаете, какой путь выберет пусть не Бун, так Midway? Как бы то ни было, вопрос лишь в том, насколько качественно это будет сделано.

Всегда ваш, Артем ШОРОХОВ а.к.а. cg



THE SIMPSONS

#1 Смертельный Аппетит













Вот так закончился один из эпизодов жизни семейства Симпсонов. В завершение я хотел бы поблагодарить всех, кто помогал мне в работе над этим небольшим проектом. Прежде всего, хочу сказать спасибо Мэтту Гроенингу, который создал всех этих замечательных персонажей. Также спасибо компании «20-й век Fox» за то, что она познакомила нас с ними. Отдельная благодарность Алексею Филатову за терпение. Ну и мне тоже спасибо... за то, что я такой милый и обаятельный. Вроде никого не забыл. Ах, да! Спасибо вам, дорогие читатели, за то, что вы уделили время этому комиксу.

-Mac Fank



НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

PlayStation

НЕТ ПРОБЛЕМ

Diablo

Дополняю прием, описанный в 55 номере Алексом из Гостагая. Скиньте любые 9 вещей, зайдите в инвентарь и, взяв любой пузырек, поместите его на одно из восьми мест нижней строчки. После нажмите на нем \square и \triangle (выход из инвентаря) вместо \square (выбрать предмет). Выйдя из инвентаря, вы увидите свой пузырек, который будет лежать десятым, а тот, что вы выбросили, будет в той же колонке на том же месте. Возьмите пузырек и повторите операцию. Так можно наклонировать себе любые эликсиры в любом количестве. Но учтите: выбрасывать нужно всегда один и тот же пузырек.

Yorik, г.Хабаровск

Alundra

В 42 номере Александр Артеменко спрашивал следующее: «В баре пьяные мужики пинают Алундру и не дают ей выпить. Зачем он, вообще, нужен этот бар?». Ответ: в баре размещается подпольное казино. Чтобы попасть туда, нужно достать Secret Pass. Он находится в доме, в котором живут Fein и Lutas (западная часть деревни Inoa). Заберитесь на крышу и через трубу сможете проникнуть на второй этаж, где и лежит искомый пропуск. Только учтите, если из трубы идет дым, Алундра в нее не полезет, так что поиграть в казино вы сможете не раньше, чем пройдете пещеру Magascar.

Andrew Jr, г.Москва

Colin McRae Rally 2.0

Коды вводить на экране «Cheat Options». Шаровая молния — GREATBALLSOF. Турбо-режим — ROCKETFUEL. Ускоренная игра — PRUNEJUICE. Пониженная гравитация — MOONLANDER. Неожиданные столкновения — RUBBERTREES.

Homer Simpson, г.Москва

Impact Racing

В дополнение к паролям из №48: ALL.TOOLEDUP — полный запас спецоружия; ENDGAMELEVEL — финальный уровень.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

The Need for Speed 5. Porsche Challenge

Коды (в дополнение к №56) набираются в пункте «Cheat Player» вместо имени.

Dakar — режим Rally.

fetherw8 — тяжелая машина.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Final Fantasy VIII

Если за 20 минут (на третьем диске) вы не сможете попасть в Пандору, то вам покажут ту апокалиптическую заставку, о которой говорил Lord Hanta в 49 номере, и дальше события будут происходить в космосе.

Dizzy, г.Ейск, Краснодарский край

Euro 2000

Как попасть в лигу первого дивизиона. В главном меню нажмите SELECT SELECT $\circ \circ$ L2 L2 $\triangle \triangle$ SELECT \square SELECT. Должен прозвучать сигнал. Теперь выберите «English Premiership».

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Glover

На паузе нажмите R1 R1 R1 L1 L1 L2 L1 L2 и вы попадете в Cheat-меню.

Vasiliy Lomikhin, г.Ефремов, Тульская обл.

KKND: Cross Fire

Чтобы сделать деньги бесконечными, на паузе введите $\triangle \circ \uparrow \downarrow \triangle \circ$. Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Driver 2

Дополнение к секрету из №56. После того как откроются ворота, вы сможете заехать внутрь стадиона и покататься по полю. А когда надоест, вылезайте из авто и по лестнице пройдите в холл, которой приведет вас в подземный гараж, где стоит ваш автомобиль из первой части игры!

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Nightmare Creatures 2

Неограниченные продолжения. Во время игры нажмите START, затем зажмите L1+R2+ \circ + \square и нажмите SELECT. Выберите опцию Cheats и нажмите L1+R1+R2+SELECT.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Nuclear Strike

Бесконечное оружие — GOPOSTAL. Возврат к предыдущему уровню — ANDREAS.

Увеличение скорости — WARP-DRIVE.

Homer Simpson, г.Москва

X-Men: Mutant Academy 2

На титульном экране нажмите SELECT \downarrow R2 L1 R2 L2 — получите доступ к костюмам, видеороликам.

Чтобы сыграть за Spider-man'a, на экране выбора персонажа выберите Cyclop и нажмите L1. А чтобы сыграть за Professor'a, нужно выбрать Magneto и тоже нажать L1.

=Raven=, г.Москва



Persona 2: Eternal Punishment

Перед посещением гадалки обязательно сохранитесь. Это позволит вам при нежелательном прогнозе сделать Load и сходить к гадалке заново (прогноз при этом изменится).

Alien 3, г.Таллинн, Эстония

Persona 2: Eternal Punishment

Отладочное меню: во время игры нажмите SELECT+START+L1+R1.

Чтобы быстро убить босса, нужно в отладочном меню нажать SELECT+START+L1+R1+L2+R2.

Lord «The Icewolf» Alden, г.Смоленск

Simpsons Wrestling

Режим больших рук. На титульном экране нажмите $\circ \circ$ L1 \circ R1 \circ L2 \circ R2. Дата выпуска игры — $\square \circ$ L1 R1.

Ron Rollan, г.Мурманск

Star Wars: Demolition

Случайный выбор гонок и противников достигается так: выберите опцию Preferences, нажмите L1+R1 и на экране Jedi Mind Trick введите NO_PEEKING.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Суперсекрет. Поставьте игру на паузу, зажмите L1 и, не отпуская этой кнопки, введите: $\times \times \times \square \triangle \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \square \triangle \times \triangle \circ \times \triangle \circ$.

Когда закончите кататься, перед вами будут появляться экраны, в которых сообщается об открытии всего, что только можно открыть в игре: максимум денег, все трассы, секретные скейтеры, все видеоролики и пр.

Sanya, г.Красноярск



PlayStation

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Covert Ops: Nuclear Down

Коды вводятся на паузе.
Бесконечные патроны — L1 L2 R1 R2 \square \times .
Пропуск уровня — L1 R1 \times \square .
Непобедимость — зажав L1+R2, нужно очень быстро нажать \circ \triangle \square \diamond \times .

Homer Simpson, г. Москва

Final Fantasy V

Чтобы не сражаться в башне Phoenix Tower, нужно проходить двери в таком порядке: влево, влево, вправо, влево, влево, вправо, влево, влево, вправо, влево, вправо, влево, вправо, влево, влево, вправо, влево, влево, влево, влево, вправо.

Леонид Алексеев, г. Смоленск

Ford Racing

Неуязвимая машина. Начните новый сезон, введите в качестве имени MARK MARTIN. Теперь вам осталось пройти квалификацию и завершить первую гонку KA-серии.

Василий Ломихин, г. Ефремов,
Тульская обл.

Gusun Оуоуо

Режим Hentai: на титульном экране зажмите \circ + \times и нажмите START.

Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.

Terracon

В дополнение к секретам из №55:
режим Flat Texture — \square \circ \triangle \square ;
режим Parapra (все плоско) — \square \circ \uparrow \downarrow .
Коды вводятся во время игры при зажатой L2.

Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.

102 Dalmatians: Puppies of the Resque

Найти Lucky. В доме зайдите за кресло и толкните стену.

Найти Rolly. Войдите в кухню и осмотрите внутренности буфета.

Cheat Man, г. Москва

Crazy Taxi

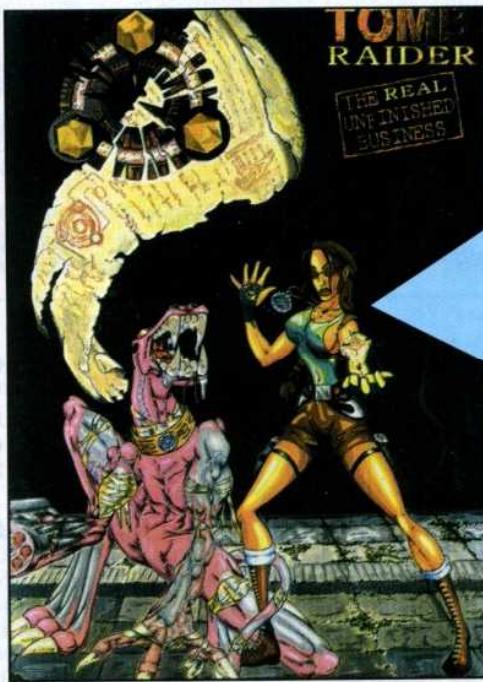
Секретный Push Bike. На экране выбора игрока быстро нажмите L+R, L+R, L+R, а затем выберите водителя. Режим Arrow Indicator На экране выбора игрока нажмите и удерживайте R+START. Сообщение «No Arrows» подтвердит правильность ввода кода.

Cheat Man, г. Москва

Aerowings (Aero Dancing: FBI)

Чтобы открыть меню хитростей, на титульном экране после появления надписи «Press Start» зажмите шифты и нажмите START.

Dreamboy, г. Москва



Strikers 1945

В этой игре боссы имеют особенность взрываться самостоятельно, если в них долго не стрелять. Поэтому попробуйте пройти игру без единого выстрела.

Alien 3, г. Таллинн, Эстония

Alone in the Dark: The New Nightmare

Установка режима ввода кодов: на экране главного меню введите L1 L2 \leftarrow .

Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.

Fisherman's Bait: A Bass Challenge

Чтобы открыть озеро Concave Dam Lake, сыграйте не менее 50 раз, а озеро Center Lake — не менее 100 раз!

Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.

Dreamcast

MDK 2

Прикол. В главном меню, удерживая L+R, нажмите X, X, Y, X. Теперь Курт будет бегать в шортах, а стрелять будет из пальца.

Чтобы изменить вид на происходящее, на паузе зажмите L+R и нажмите B A B A.

Alien 3, г. Таллинн, Эстония

Loony Tunes: Space Race

Код CHEESFISH дает вам доступ ко всем гонщикам и всем трассам (вводится в опции Cheats).

Ной, г. Хабаровск

Mat Hoffman's Pro BMX

На паузе зажмите L и введите X \uparrow B A — вы получите 10 дополнительных минут. Прием можно повторять многократно.

Cheat Man, г. Москва

P.S. Спасибо Dr.X, так как без его кода для версии этой игры на PSX (см. №56), я бы этот код не нашел.

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Dreamcast

Phantasy Star Online

Чтобы не снижать скорость возле мин и врагов, бегите, зажав кнопку START.
Igor Udalov и Ryu Gasha, г.Москва

Re-Volt

Чтобы в качестве средства передвижения можно было выбрать летающую тарелку, введите код YUEFO. Интересно, что в PSX-версии игры этот код тоже действует.
Igor Udalov и Ryu Gasha, г.Москва

Toy Commander

Тяжелое вооружение. На паузе зажмите L и наберите X, A, Y, B, A, X. 99 зарядов для тяжелого оружия. На паузе зажмите L и наберите A, B, X, Y, B, A. Все уровни пройдены и открыты новый этап. На паузе зажмите L и наберите Y, X, B, A, A, B.
Zelma, г.Красноярск

Unreal Tournament

На паузе наберите ←→→→←↓↑ — неуязвимость.
Zelma, г.Красноярск

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Mortal Kombat Gold

Чтобы попасть в Cheat-меню, в главном меню, когда появляется надпись «Press Start Button», нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →. Смех и фраза «Outstanding» подтвердят правильность ввода кода. Затем нажмите кнопку START. В появившемся меню подсветите «Options» и нажмите Блок+Бег (по умолчанию это L+R).
Cheat Man, г. Москва

Vampire Chronicle

Чтобы попасть в Ex-Options, в главном меню установите курсор на Options, зажмите L+R и нажмите START. Чтобы открыть секретного персонажа Marionette, установите курсор на знак ?, нажмите 7 раз START, а затем кнопку удара.
Alien 3, г. Таллинн, Эстония

Chicken Run

Секретная концовка. Для того, чтобы увидеть секретную концовку, вы должны получить золотую медаль во всех мини-играх и собрать все призовые картинки.
Cheat Man, г. Москва

Army Men: Sarge's Heroes

Введите в качестве пароля: DRVLL VSM — режим «mini mode», BTTLN — все персонажи.
Zelma, г.Красноярск

Crazy Taxi 2

Чтобы убрать свечение вокруг цели поездки, на экране выбора персонажа зажмите Y, а затем нажмите A.
Ной, г.Хабаровск

Star Wars: Demolition

Непобедимость. Выберете опцию «Preferences», затем нажмите L + R. Введите на экране Jedi Mind Trick пароль RAISE_THEME.
Михаил, immortal@vimpmail.ru

Silver

Дополнительные предметы. Дождитесь завершения вступительной заставки. Войдите на экран опций и выберете «Preferences». Нажмите и удерживайте A и нажмите B шесть раз. Затем начните новую игру, и вы получите дополнительную еду и оружие.
Михаил, immortal@vimpmail.ru



NO PROBLEMS

Unreal Tournament

На паузе наберите:
←→←→→← — 999 патронов;
↓↓↓←↑→ — полное здоровье.
Alien 3, г. Таллинн, Эстония

В иллюстрации рубрики использованы рисунки следующих читателей:

Кияшко Николай (г.Н.Новгород),
Синдел (г.Белая Церковь, Украина),
Владимир Прядильщиков
(г.Силлумяэ, Эстония).

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Один секрет, но для всех игр

Чтобы во время игры выйти в главное меню или, вообще, из игры нужно одновременно нажать B+Y+X+A+START. Если прием с первого раза не получился, повторите.

Darth Moul, г.Красноярск

A Life

Как разводить чао. (Для этого приема необходимы две карты памяти). Начните игру заново и идите в чао-сад. Там, как всегда, лежат два яйца. Разбейте их. Засуньте одного чао на пустую карту памяти и создайте новое чао-приключение. Второго чао поместите на карту, уже имеющую приключение. Теперь загрузите игру с карты, где у вас есть сейвы, и через чао-транспортер вытащите новых чао. Прием можно повторять многократно.

Cheat Man, г. Москва

Crazy Taxi 2

Чтобы убрать ориентиры, на экране выбора персонажа зажмите START+A.
Skull Cross Bones Dreddy Dreg, г.Красноярск

Nightmare Creatures 2

Выбор уровня. Подсветите Options, зажмите B на 3 сек, отпустите, нажмите Y A X B, зажмите X (на 1 сек), отпустите, нажмите B.

Мохнатыйogr, г.Березники,
Пермская обл.

Resident Evil Code: Veronica

На втором диске, в конце игры, чтобы взять сразу два камня из головы тигра, нужно сначала вырубить все электричество. В химическом хранилище поставьте 128 градусов, то есть «8 декабря» и сможете взять химикалы.

Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край

Dead or Alive 2

«Другие» команды в Tag Battle. Проходя режим Story, запоминайте тех героев, с которыми встречается в CG-роликах ваш боец. Теперь, зайдя в режим Tag, выберите увиденную вами парочку (Tina и Zack — идеальный вариант). Михаил (Flamer), г. Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



GAME BOY

Aladdin

В пустыне дойдите до змеи, убейте ее и вернитесь к тому месту, где появились. Там будет жизнь.

Илья Лизин, г.Люберцы,
Московская обл.

Avenging Spirit

Уровень Expert. На титульном экране нажмите ↑ A B. После звукового сигнала нажмите START.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Arcus Odyssey

Пароли этапов.

Bead Shua: 2. FA2HAIADRR;
3. FI4IAIAESB; 4. HK3CDIILDO;
5. HL0DAQIPMX; 6. HN0DE5IQVR;
7. HN0DE5IVWZ; 8. KR0DE2IZX5.

Diane Fireya:

3. GJWZAIAEKM; 4. GIRCTQIJIX;
5. IISDUXIPUI; 6. PUUHZMNRNZ;

7. IIXBUYIUGW; 8. IJXBU2J0HB.

Erin Gashuna: 2. HJIAAIAABB;

3. HIYAIAGC3; 4. HIAAQIKDK;
5. HIKAQYIOUZ; 6. HIKEQYIRVC;

7. HIKEQYIVOH; 8. HJKBQYIZPK.

Jedda Chef: 2. GDHAAIAABZ;

3. GIEIAAAECA; 4. GJECANL1Q;
5. IJCECJIOU0; 6. KICBEPQ3F;

7. KICBHIIVWG; 8. KJCBHNTYXR.

Регент, г.Москва

Kid Chameleon

Есть возможность избежать встречи с последним боссом. Для этого дойдите до Blue Lake Woods 2 и дойдите почти до конца (где вас ждет босс), не трогая флага в конце. Зажмите кнопки прыжка и оружия и нажмите ↘. Вы закончите уровень, миновав босса.

Дежнев, г.Сыктывкар

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Dune 2

Хочу дополнить №№50, 47, 43. Чтобы код заработал, кнопку A нужно жать нечетное число раз.

Axel, г.Красноярск

Xenon 2

Бесконечные жизни. Начните игру, добейтесь хорошего результата и введите имя OLD. Еще раз сыграйте, получите результат поуже предыдущего, но достаточный для того, чтобы вы остались в таблице лучших результатов и введите в качестве имени AGE. Дождитесь, пока игра не войдет в демо-режим и нажмите RESET. Теперь вы начнете игру с бесконечным количеством жизней.

Cosmo-player, г.Балашиха,
Московская обл.

A Bug's Life

Дополнительный (Extra) уровень — пароль BL26.
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Darkwing Duck

Прием, указанный Sub-Zero в №55 для 8-бит, работает и на Game Boy.

Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Space Invaders

Классический режим: введите пароль CLSS1281999DBM.
Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Boomer's Adventure

Выбор уровня: введите в качестве пароля ANCIENT.
Илья Лизин, г.Люберцы,
Московская обл.

Final Fantasy Legend

Звуковой тест. На титульном экране нажмите и держите 5 сек ↓+A+SELECT.
Dr.X, п.Шилово,
Рязанская обл.

MegaDrive

Forgotten Worlds

Начните игру в режиме двух игроков и в тот момент, когда ваши жизни начнут подходить к концу, нажмите START на втором джойстике: ваш герой вновь «оживет».

Денис А., г.Москва

Two Crude Dudes

Незадолго до гибели нажмите START на втором джойстике. Вы вернетесь в игру с удвоенным количеством жизней.
Илья Лизин, г.Люберцы,
Московская обл.

Rolling Thunder 3

999 патронов: в Password введите CRASH.

Далли, г.Москва

Chase H.Q.2

Супер-ускорение. Зажав «нитро» (по умолчанию кнопка C), следите за колонкой в правом верхнем углу. Когда она полностью заполнится, отпустите C — вы еще сильнее ускоритесь.

Skull Cross Bones Dreddy Dreg,
г.Красноярск

The Lost World. Jurassic Park 3

Прикол. На тех уровнях, где есть катер на воздушной подушке, сделайте следующее. Прокатитесь на этом катере и причальте в другом месте. Взорвите его и, не отходя от этого места, подождите некоторое время. Катер вскоре приплывет сам по себе к этому причалу, где вы похулиганили.

Alex and commands Pentogame,
г.Ставрополь

Knockout Kings 2001

Супер-боксер. Введите в режиме career в качестве имени 100% — все характеристики создаваемого вами боксера достигнут 100%.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

The Simpsons.

Bart vs the Space Mutants

Как получить неуязвимость (на 10 сек) на втором уровне.

Когда дойдете до прыгающих обручей, залезьте на первый левый бортик и попрыгайте на нем. Из-за угла выпустит какая-то штуковина. Поймайте ее, и вы неуязвимы.

Mad Cheter, г.Москва

Uncharted Waters

Если в 2.00 am зайти в Item Shop, то можно получить секретные предметы: Siva's Magic Sword, Crusaders Armor, Pocket Watch и др.

Mad Bizkit, г.Санкт-Петербург

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



8 бит

Mighty Final Fight

Вот еще некоторые удары (дополнение к №56): бросок в конце серии — во время ударов держите нажатой кнопку ↑ или ↓;

«длинная» вертушка (у Хагтарда) — сделав обычную вертушку (→+A+B), держите нажатой Turbo B;

удар коленями (у Гая и Коди) — в прыжке нажмите ↓+B, вражина останется стоять на ногах, но зато сразу попадет в ваши цепкие объятья.

Andrew Jr, г. Москва

Castlevania 3: Dracula's Curse

Чтобы начать игру с 10-ю жизнями, введите в качестве имени персонажа HELP ME с любым паролем.

Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

The Lion King (Super)

В 3-м этапе с уступа перед водопадом пойдите назад, а затем вернитесь на место. Появятся бревна, по которым можно будет прыжками добраться до водопада.

DJAY, г.Красноярск

Eliminator Boat Duel

За секунду до того, как девушка махнет флагом, нажмите кнопку газа. Если вы вырветесь вперед, то вам покажут, как на берегу за вас болеет девушка в бикини.

Dizzy, г. Ейск, Краснодарский край

Bucky O'Hare

Суперсекреты

1. Коварная Желтая Планета ждет от игрока большой ловкости рук... и некоторой хитрости со смекалкой. Именно с помощью них вы и можете пройти альтернативным путем, минуя качели-карусели и прочие нервильные аттракционы. На уровне есть момент, когда Баки с компанией летят справа налево, стоя на зеленых космолетах (или уж «на мордастых тучах», как их называл Eler Cant в своем прохождении в 24-м номере ВД) и отбиваясь от астероидов. Хитрость в том, чтобы специально на этом уровне... проиграть! Специально подставить грудь под удары летающих в пространстве камней и продумать все, чтобы вылететь с подурнова в «состоянии обморока»! Как ни странно, вас перенесут прямо на битву с боссом-луноходом!

2. Дженин покоряет тайгу! По идеи, кошкам полезен хороший климат, но хитрые разработчики упрятали на Зеленой Планете робота Блинки. Ведь только он может разрушать ледяные блоки, значит, Дженин без него не спасешь... А вот я нашел такой хитрый пароль, который, все-таки, позволяет, в usher правилам, позволять котенку добраться-таки до заповедных рощ таинственного леса! Вот он: M8M3G. А слабо пройти этот этап, только лишь играя за кошку?

3. Взломать систему паролей? Хм-м-м... Хотя позэкспериментировать стоит! Знакам в пароле соответствуют персонажи игры. В какой последовательности они появляются при нажатии на кнопку SELECT, такой по счету знак (слева направо) и соответствует каждому. «Повышая» и «понижая» значения знаков (если это цифры, то с



ними все ясно, если же это символы, то просто нужно посмотреть, что там стоит дальше в списке), можно регулировать уровень «магии» у героев (тот, что повышается кружочками с буквой «Р»). Например, если в команде имеются только лишь Баки, Мертвый Глаз и Вилли (а именно в таком последовательности они и идут во время переключения между ними, если больше никого в партии нет), а пароль, допустим, выдан «11111» (взял с потолка, чтобы легче было объяснить), и у каждого героя «уровень магии» равен единице (ну забыли они подобрать бонусы), то, чтобы повысить уровень магии до максимума (третьего уровня) Мертвому Глазу, введите пароль «13111». Все понятно? Да, если переборщить со знаками и «перейти границы», то наверняка получится пароль на другой уровень! Круто, да?

4. Это — немного не «суперсекрет», но полезная информация. Игру я видел в двух вариантах: где убивают с первого попадания (а линейка жизни служит только для того, чтобы после ее заполнения взять еще одно дополнительное сердечко и получить лишнюю попытку за этот подвиг) и где есть, все-таки, такое понятие, как «здоровье». Могу сказать вам, что у меня дома лежит именно первая и мне она стала даже как-то привычнее. Хотя, если ваше терпение куда-то дедось и вы не хотите

по три часа подряд мочить одну и ту же лягушку, то стоит вам, все-таки, поискать вариант номер два... Кстати, тем, кто спорит и просто сомневается, говорю, что по задумке Конами здоровье в игре быть должно, а «трудная» версия — это бракованный вариант, породивший самый, пожалуй, известный на весь мир дендиевский глуп!

Александр Сергеевич, ред.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Tom & Jerry

В четвертом уровне вам встретится магнитофон. Встаньте на крышку кассетника, нажмите ↓ + ПРЫЖОК, и вы попадете в бонус-уровень.

Igor Udalov и Riy Gasha, г. Москва

Tecmo World Wrestling

Звуковой тест: на титульном экране нажмите ↩, A, B, затем Start.

KaiN, г. Москва

Captain Planet and the Planeteers

1. Водяные шарики, испускаемые конвертопланом, нужны не только для красоты. Внимательно осмотрите берега первого уровня — три раза вам встретится страждущий тюлень. Стрельните в него водой, и исцеленный зверек подарит вам жизнь.
2. В каждом из лабиринтов, в которых вы управляете Капитаном, есть одно секретное место. Если на него подействовать сердцем, вы превратитесь в неуязвимого Супер-Плэнета. В первом уровне такое место находится возле второго красного станка, а в остальных — найдете сами.

Andrew Jr, г. Москва

X-Men

Для получения 100 жизней на титульном экране 5 раз нажмите B.

KaiN, г. Москва

Life Force

Чтобы получить 90 жизней, нажмите на заставке ↑↑↓↓←→←→ A B и START.

Alex and commands Pentogame, г. Ставрополь

Duck Tales 3

Если вы наберете более 10 млн, то увидите немножко иную концовку.

Роман Свирин, г. Москва

Лавка Дракона

Наш телефон: (095) 209-93-47. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, ООО КАМОТО

Дорогие читатели! Дорогие читатели! Дорогие читатели! Дорогие читатели!

Специальное предложение по индивидуальному заказу электронных копий!

Действительно только до выхода 60 номера «Великого Дракона».

Комплекты электронных CD-копий журналов «Великий Дракон» по льготным ценам.

Мы сформируем Вам комплект из нужных лично Вам журналов на одном компакт-диске.

Из номеров: 22, 25, 26, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 44, 45, 46. Вы можете выбрать интересные Вам два, три, четыре или пять номеров журнала, а мы сформируем из них один компакт-диск и вышлем Вам по почте наложенным платежом.

Стоимость комплектов

Из двух номеров по Вашему выбору — 160 руб.

Из трех номеров — 230 руб.

Из четырех номеров — 300 руб.

Из пяти номеров — 370 руб.

Каждый из журналов размещается на компакт-диске в двух экземплярах, что дает практически 100% гарантию надежности воспроизведения материалов номеров.

Комплекты изготавливаются на фирменных CD с логотипом и эмблемой «Великого Дракона».

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу 117454 Москва, а/я 21 ООО КАМОТО или позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. В заказе ОБЯЗАТЕЛЬНО укажите СКОЛЬКО ЖУРНАЛОВ (2, 3, 4 или 5), КАКИЕ КОНКРЕТНО НОМЕРА и СТОИМОСТЬ КОМПЛЕКТА (это для контроля, чтобы не было путаницы). Вы хотите, чтобы для Вас изготавили на одном фирменном CD. Не забудьте указать свой ТОЧНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС, свою ФАМИЛИЮ, ИМЯ, ОТЧЕСТВО. Кроме того, вы можете прислать заказ по электронной почте w-p@yandex.ru или заполнить бланк заказа журналов на нашем сайте gdragon.ru.

Оплата при получении на почте.

Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще до 10% за перевод денег.

ВНИМАНИЕ! При заказе комплектов на CD обязательно указывайте, что Вы заказываете именно электронные копии журналов.

Специальное предложение!

Действительно только до выхода 60 номера «Великого Дракона».

Комплекты журналов «Великий Дракон» по льготным ценам

Комплект №4. PlayStation

Прохождение игры «Spyro 2: Ripto's Rage». Цена за 2 журнала (номера 47 и 48) — 70 руб.

Комплект №6. 8 бит

Прохождение игры «James Bond Jr.». Цена за 2 журнала (номера 23 и 24) — 55 руб.

Комплект №9. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» (номера 48 и 49) — 70 руб.

Комплект №12. Комикс

Mortal Kombat (№21 — начало, №24 — окончание) — 55 руб.

Шао Кан, Правитель Запредельного мира, решил подчинить себе души всех людей. Любитель «Смертельных битв» по имени Ник стал одной из его жертв. Но, увы, не последней...

Комплект №21. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Ninja Dragon Sword и Ninja Dragon Sword 2 (номера 48 и 51) — 75 руб.

Комплект №22. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Phantasy Star и Phantasy Star 2 (номера 47, 48, 49) — 95 руб.

Комплект №23. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Shining Force и Shining Force 2 (номера 47 и 49) — 70 руб.

Комплект №25. Super Nintendo

Два Терминатора на одной приставке. Игры The Terminator и T2 the Arcade Game (номера 42 и 43) — 70 руб.

Комплект №28. Mega Drive

Игра Rings of Power (№51 — прохождение, №52 — нахождение всех колец) — 75 руб.

Комплект №30. Комикс

Сказки про Выдумляндию (№48) и Сказки про Выдумляндию 2. Про то, как гном и два эльфа фианчили (№50) — 75 руб.

Комплект №31. PlayStation

Прохождение игры Final Fantasy 8 (в трех частях, номера 47, 48 и 49) — 95 руб.

Комплект №32. PlayStation

Прохождение игры Shaolin (номера 50 и 53 (стр.89)) — 75 руб.

Комплект №33. PlayStation

Любителям сериалов. Игры Fear Effect и Fear Effect 3 (номера 50 и 54) — 75 руб.

Комплект №34. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» с суперсекретами (номера 48, 49 и 54) — 100 руб.

Комплект №36. Mega Drive

Игра Shining Force 2. Прохождение и отыскание всех кусков мифрила (номера 49 и 53) — 75 руб.

Комплект №37. PlayStation

Игра Threads of Fate. Описание (номера 50 и 51) — 75 руб.

Комплект №38. PlayStation

Любителям сериалов. Игры Twisted Metal 3 и 4. Номера 42 и 48. Цена — 70 руб.

Комплект №39. PlayStation

Игра Parasite Eve 2. Прохождение игры (номера 53 и 54) — 75 руб.

Комплект №40. PlayStation

Об играх The Need for Speed 4 и 5. Номера 43 и 49. Цена — 70 руб.

Комплект №41. PlayStation

Игра Gran Turismo 2 и ее Ринг с The Need for Speed 5: Porsche Unleashed (номера 47 и 49) — 70 руб.

Комплект №42. PlayStation

«Чужие» на PSX (номера 52 и 54). Цена — 75 руб.

Комплект №43. PlayStation

Игра Final Fantasy IX. Прохождение, уточнения и дополнения (номера 53 и 55) — 80 руб.

Комплект №44. PlayStation

Любителям сериалов Syphon Filter 1 и 3 (номера 43 и 56) — 80 руб.

Комплект №45. Биография героя игр

Джеки Чан родился 14 апреля 1954 года в Гонконге в простой китайской семье: его мать была домработницей, а отец поваром. Хаттори Ханзо Масасигэ, прямой потомок Хаттори (Ига) Хэй Найдзаямона Иэнаги, основателя ниндзя-школы Ига-рю, третий сын дзеннина Хаттори Ясунаги родился в 1542 году в деревне Ханагаки провинции Ига.

Номера 52 и 54. Цена — 75 руб.

Комплект №46. Восьмибитный рай-2

25 игр и 175 секретов для Dendy. 4 журнала (Номера 21, 23, 24, 27) — 100 руб.

Обращаем ваше внимание на то, что комплекты №№1, 2, 3, 5, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 26, 27, 29, 35 закончились.

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу 117454 Москва, а/я 21 ООО КАМОТО или позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. В заказе ОБЯЗАТЕЛЬНО укажите НОМЕР, НАЗВАНИЕ и СТОИМОСТЬ КОМПЛЕКТА (это для контроля, чтобы не было путаницы). Не забудьте указать свой ТОЧНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС, свою ФАМИЛИЮ, ИМЯ, ОТЧЕСТВО. Кроме того, вы можете прислать заказ по электронной почте w-p@yandex.ru или заполнить бланк заказа журналов на нашем сайте gdragon.ru.

Оплата при получении на почте.

Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще до 10% за перевод денег.

НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТЕ

• • • • Рубрику ведет Lost Point, веб-мастер сайта www.gdragon.ru

www.anipike.com

Наверное, самый крупный ресурс, посвященный аниме, который мне довелось заценить. Судите сами, упорядоченный каталог, содержащий совершенно невообразимое количество ссылок на фанатские странички. При этом все ссылки разбиты на категории, например, странички, посвященные вселенной «Final Fantasy», или, допустим, по конкретно взятому сериалу — «Tenchi Muyo». Сайт №1 для посещения при поиске информации на анимешные/околоанимешные темы, однозначно. Да и хентай тут найдется, было бы желание, как говорится... Единственный недостаток — надо хоть немного знать английский язык...

ИГРЫ №59

PC	Star Wars: Demolition	92
Mario Game Gallery	Strikers 1945	93
Mario Teaches Typing	Terracotta	93
PlayStation 2	Tomb Raider 2	93
Ace Combat: Distant Thunder	Tony Hawk's Pro Skater 2	92
Batman: Dark Tomorrow	WCW Backstage Assault	55
Destruction Derby 4	WCW Mayhem	55
Gran Turismo 4	WCW Nitro	55
Maximo	X-Men: Mutant Academy 2	92
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Mega Drive	92
NBA Street	Arcus Odyssey	95
Reign of Fire	Arnold Palmer Tournament Golf	95
Resident Evil Code: Veronica X	Chase H.Q.2	95
Resident Evil Online	Dune 2	95
Resident Evil Survivor 2	FIFA Soccer 98	95
Code: Veronica	Forgotten Worlds	95
Tekken 4	Kid Chameleon	95
Xbox	Knockout Kings 2001	95
Batman: Dark Tomorrow	Lost World: Jurassic Park 3	95
Crazy Taxi 3	Magical Troll Adventure	58
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Rolling Thunder 3	95
Toejam & Earl 3	Shining Force	95
GameCube	Simpsons: Bart vs the Space Mutants	95
Batman: Dark Tomorrow	Spot Goes to Hollywood	95
Luigi's Mansion	Super Mario Bros	95
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Two Crude Dudes	95
Resident Evil	Uncharted Waters	95
Resident Evil 0 (Zero)	WWF Royal Rumble	56
Dreamcast	WWF Super Wrestlemania	55
102 Dalmatians	Xenon 2	95
A Life	Zero Tolerance 2	57
Aerowings	Super Nintendo	95
Alien Front Online	Fun with Letters	74
Army Men: Sarge's Heroes	Fun with Numbers	74
Bust-A-Move 4	Mario & Wario	73
Chicken Run	Mario Kart	72
Crazy Taxi	Mario Is Missing	74
Crazy Taxi 2	Mario Paint	74
Dead or Alive 2	Mario Samegame	73
Giga Wing 2	Mario's Time Machine	74
Grand Theft Auto 2	Pre-School Fun	74
Gun Bird 2	Super Mario RPG	72
Looney Tunes: Space Race	Wario's Wood	72
Mat Hoffman's Pro BMX	Yoshi's Cookie	72
MDK 2	Yoshi's Road Hunting	72
Mortal Kombat Gold	Game Boy Advance	94
Nightmare Creatures 2	Gamer and Watch Gallery	74
Phantasy Star Online	Harry Potter to Kenja no Isha	64
Re-Volt	Super Mario Advance	74
Red Dog	Tony Hawk's Pro Skater 2	62
Resident Evil Code: Veronica 31	Game Boy	26
Rez	A Bug's Life	95
Silver	Aladdin	95
Soldier of Fortune	Avenging Spirit	95
Star Wars: Demolition	Batman: Return of the Joker	70
Tomb Raider: The Last Revelation	Boomer's Adventure	95
Toy Commander	Darkwing Duck	95
Unreal Tournament	Dr. Mario	72
Vampire Chronicle	Final Fantasy Legend	95
Worms World Party	Mario & Yoshi	72
Nintendo 64	Mario's Picross	73
Mario Cart	Pokemon	67
Mario Party	Resident Evil Gaiden	29, 32
Paper Mario	Space Invaders	95
Super Mario 64	WCW Mayhem	55
Super Smash Bros.	WWF King of the Ring	54
PlayStation	WWF SuperStars 2	55
Alone in the Dark: The New Nightmare	WWF SuperStars	55
Alundra	8 bit	92
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	Bucky O'Hare	96
Colin McRae Rally 2.0	Captain Planet	96
Covert Ops: Nuclear Down	Castlevania 3	96
Diablo	Dian Shi Ma Li	75
Driver 2	Dr. Mario	72
Euro 2000	Duck Tales 3	96
Final Fantasy V	Eliminator Boat Duel	96
Final Fantasy VIII	Fighter	75
Fisherman's Bait	Fun with Letters	74
Ford Racing	Fun with Numbers	74
Glover	Life Force	96
Gusun Oyoco	Lion King	96
Impact Racing	Mario & Yoshi	72
KKND: Kross Fire	Mario Is Missing	74
Konohana	Mario's Time Machine	74
Lilo and Stitch	Mighty Final Fight	96
Need for Speed 5	Pre-School Fun	74
Nightmare Creatures 2	Push Pipe	75
Nuclear Strike	Somari	75
Persona 2	Super Mario Bros. 16	76
Peter Pan	Tecmo World Wrestling	96
Razor Freestyle Scooter	Tom & Jerry	96
Resident Evil	Wrecking Crew	96
Resident Evil 1.5	WWF King of the Ring	54
Resident Evil 2	WWF Steel Cage Challenge	54
Resident Evil 2 Dual Shock	WWF Wrestlemania	54
Resident Evil 3 Nemesis	WWF Wrestlemania Challenge	54
Resident Evil Director's Cut	X-Men	96
Resident Evil: Gun Survivor	Yoshi's Cookie	72
SaGa Frontier 2		
Simpsons Wrestling		

Anime Web Turnpike

www.audiogalaxy.com

audiogalaxy
Сайт системы обмена музыкальными файлами, подобный присно-памятному Napster. Скачав их программу-клиент, вы можете совершенно спокойно качать любую композицию из имеющихся в наличии у любого другого пользователя. Я, например, раздобыл посредством этого сервиса полные саундтреки к Macross Plus, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Serial Experiments Lain. Опять же имеется все та же ложка дегтя к сладкой бочке халявы — русский язык на сайте не в ходу, увы...

www.cdcovers.cc

Ну вот, положим, скачали вы себе разной ценной музыки с предыдущего сайта, скажем, саундтрек к Macross Plus, и посетила вас гениальнейшая и, в то же время, весьма логичная мысль — «а не записать ли мне этот саундтрек на музыкальный компакт-диск?». Тут же сам собой возникает вопрос — чего бы такого распечатать в качестве обложки? Вот для таких случаев и существует данный сайт — здесь можно, приложив некоторые усилия, откопать отсканированные обложки практически к любому цифровому носителю — Audio CD, DVD и даже игровым CD. Язык — английский.

My.KM.ru

бесплатный хостинг

emu-russia.km.ru

Ура, наконец-то русскоязычный сайт! Да не просто сайт, а прямо-таки сайтище — здесь мной были обнаружены россыпи эмуляторов приставок, от 8-битной NES (aka Dendy) до Nintendo 64. И — самое главное — помимо эмуляторов тут же складируется весьма солидный запас самих ROM'ов — копий картриджей. Приятно удивил ассортимент имеющихся в наличии малоизвестных японских игрушек для SNES.

www.uff.ru

Ultimate Final Fantasy — русскоязычный FF-ресурс. Субъективно объем информации сайта мне показался меньше, нежели, например, у FF Worlds Apart, но зато имеются бесспорные преимущества, заключающиеся в отсутствии необходимости разбираться в написанных иностранными каракулями манускриптах и наличии стильтного, но в то же время удобного и функционального дизайна. Радует также и то, что сайт не зациклен строго на FF, освещается также и тема JRPG в целом, да и japanimation стороной не обходит. Загляните, не пожалеете! :)



www.ffwa.org

Final Fantasy: Worlds Apart — один из крупнейших англоязычных FF-ресурсов на моей памяти. Здесь можно накопать практически любую справочную информацию по FF-играм, начиная с FFV. Плюс — всякие разные полезности, вроде обоев для рабочего стола и midi-музычки из сами знаете каких игр... В общем — разумеющие славный язык English — да устремят свои браузеры к этому сайту! :)

Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы

Учредители:
ООО «Издательство АСТ»
и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор

Леонид Потапов

Управляющий делами

Наталья Бантле

Главный редактор

Валерий Поляков

Зам. главного редактора

Вадим Захарын

Зам. главного редактора

Степан Чечулин

Авторский коллектив редакции:

Александр Бухаров Дмитрий Никонов

Константин Говорун Дмитрий Павлов

Роман Ерохин Сергей Пономаренко

Александр Казанцев Андрей Попович

Андрей Коновалов Кирилл Сидоров

Валерий Корнеев Владимир Суслов

Максим Костюков Артем Шорохов

Александр Лапшев Алексей Яремчук

Александр Мотин

Компьютерная верстка «КАМОТО»

Зав. компьютерным бюро Алексей Филатов

По вопросам рекламы
обращаться: (095) 216-0110,
216-0148, 215-5292 (факс)

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

Отдел писем:

(т.209-9347)

Наталья Куликова,

Сергей Константинов

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

В оформлении обложки использован рисунок Максима Ананьина (г. Владимир)

Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак,
принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звездный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон»

Формат 60x90/8, печать офсетная, цена свободная, подписано к печати 15.05.2002 г.

Макет номера, цветоделение
«КАМОТО» Москва
Тираж 15000 экз.

Отпечатано в типографии Fratelli Spada S.P.A., Италия

Редакция «ВЕЛИКОГО ДРАКОНА» пользуется услугами интернет-провайдера компании «МТУ-ИНТЕЛ»

© «Издательство АСТ»

© «КАМОТО»

Хит-парад героев игр

1. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (2) (7)
2. Squall (Final Fantasy 8, PSX) (-) (1)
3. Sonic (все «Сонники», включая DC) (4) (6)
4. Blade (Blade, PSX) (-) (1)
5. Sub-Zero (все Mortal Kombat) (1) (3)
6. Lara Croft (все Tomb Raider, PSX) (5) (2)
7. Doink (Wrestlemania A.G., MD) (-) (1)
8. Eddy Gordo (Tekken 3, PSX) (9) (2)
9. Jill Valentine (Resident Evil 3) (8) (3)
10. Hwoarang (Tekken 3, PSX) (-) (1)

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

8-битные приставки

1. Dragon Warrior (-) (1)
2. Bucky O'Hare (1) (7)
3. G.I.Goe 2 (-) (1)
4. Power Blade 2 (-) (1)
5. Metal Gear (2) (3)
6. Alien 3 (-) (1)
7. Super Spyhunter (6) (2)
8. The Jungle Book (-) (1)
9. Dunk Heroes (10) (2)
10. Immortal (-) (1)

8-битная приставка

Game Boy

1. Pokemon (1) (3)
2. Dragon Heart (6) (15)
3. The Legend of Zelda (-) (1)
4. Killer Instinct (9) (12)
5. Seaquest DSV (10) (2)
6. Obelix (-) (1)
7. Probotector 2 (-) (1)
8. Judge Dredd (-) (1)
9. Monster Truck Wars (8) (5)
10. Alien 3 (2) (2)

Музыкальный парад

1. Final Fantasy 8 (PSX) песня «Eyes on Me (-) (1)
2. Driver 2 (PSX) титры (-) (1)
3. Ace Combat 2 (PSX) начальная (10) (2)
4. Quake 2 (PSX) вся игра (-) (1)
5. Crazy Taxi 2 (DC) вся игра (9) (2)
6. Sonic 3 (MD) ледяной этап (5) (3)
7. Crash Team Racing (PSX) (-) (1)
8. Vigilante 8 (PSX) 6-й трек (-) (1)
9. Sonic Adventure (DC) на заставке (2) (3)
10. Tekken 3 (PSX) на заставке (7) (5)



128-битная приставка

Dreamcast

1. Quake 3: Arena (10) (3)
2. Crazy Taxi 2 (4) (3)
3. Phantasy Star Online Ver.2.0 (-) (1)
4. Resident Evil Code: Veronica (-) (1)
5. Shenmue 2 (-) (1)
6. Skies of Arcadia (8) (3)
7. Unreal (3) (3)
8. Headhunter (7) (2)
9. Demolition Racer: No Exit (-) (1)
10. Dead or Alive 2 (1) (2)

16-битные приставки

типа **MegaDrive-2**

1. General Chaos (-) (1)
2. Comix Zone (-) (1)
3. Dune 2 (2) (24)
4. Beyond Oasis (1) (14)
5. Contra Hard Corps (8) (2)
6. Virtua Fighter 2 (-) (1)
7. Cannon Fodder (10) (2)
8. Phantasy Star 4 (-) (1)
9. Aladdin (-) (1)
10. Road Rash 3 (4) (2)

Хит-парад фирм-переводчиков

1. Soft Club
2. RGR Studio
3. Diesel
4. Kudos
5. «Русские версии»

32-битная приставка

Sony PlayStation

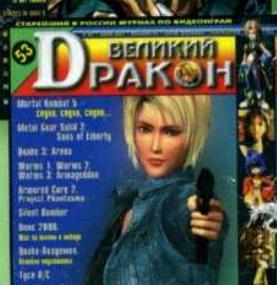
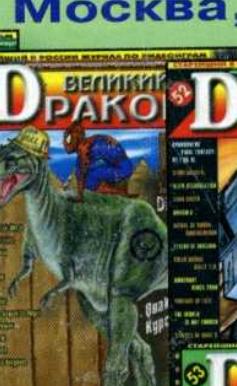
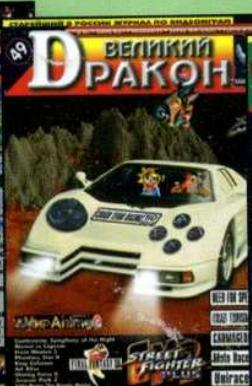
1. Final Fantasy 9 (2) (2)
2. Final Fantasy 7 (1) (2)
3. Final Fantasy 8 (3) (3)
4. Syphon Filter 3 (-) (1)
5. Driver 2 (-) (1)
6. Resident Evil 3 (8) (7)
7. Vigilante 8: Second Offence (-) (1)
8. Tekken 3 (5) (10)
9. Harry Potter and the Sorcerer's Stone (-) (1)
10. Grand Theft Auto (7) (3)

Великий Дракон – почтой!

Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу:
117454, Москва, а/я 21



30 ИМЕН, КОТОРЫЕ ПОТЯГИЛИ ИГРОВОЙ МИР



БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!

Высылаем по почте номера:

21, 23, 24, 27, 29, – по **45** руб. за номер;

42, 43, с 47 по 54 – по **50** руб. за номер.

с 55 по 58 – по **55** руб. за номер.

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

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

вы также можете сделать ваш заказ
по электронному адресу w-p@yandex.ru

Уважаемые читатели!

Остальные номера (22, 25, 26,
28, с 30 по 41, 44, 45, 46)

высыпаются в виде электрон-
ных копий на CD для персональ-
ного компьютера по цене 90 руб. за
номер (подробности на стр.97 и стр.5)

Высыпаем по почте КОЛЛЕКЦИЮ КРУТОГО ГЕЙМЕРА №8
(382 игры для SEGA). Стоимость 80 руб.



382 игры!
500 страниц!
Всего за 80 руб.

Внимание!
"круты геймер"
№6 и №7 –
закончились!