

42

D ВЕЛИКИЙ ПРАКОИИ

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
решение

QUAKE II



FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

WarCraft 2. The Dark Saga.
Тактика ведения боя
Duke 2: Resurrection
Twisted Metal 3
Time Gal. Русская версия
Rogue Trip: Vacation 2012
Lundra

выпуск 4
Мир Anime

Beyond Oasis
Soul Blade Super
или "Чем кончают самураи"
88 Attack Sub
Atomic Runner
MiG-29 Fighter Pilot
The Terminator
New Contra
Dragonheart
Matrix

R4
RIDGE RACER TYPE 4



DARKSTALKERS: ИГРА И МУЛЬТФИЛЬМ

ПОБЕДИТЕЛИ СЕДЬМОГО

Номинация «ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ»

ПЕРВОЕ МЕСТО

(ПРИЗ — 32-битная ПРИСТАВКА SONY PLAYSTATION С ЦИФРО-АНАЛОГОВЫМ ВИБРОДЖОЙСТИКОМ "DUAL SHOCK")

1 **Raptor, он же D.S.V., он же Павлов Дмитрий Raptor'ович (г.Москва)**

за описание игры Sea Quest D.S.V. ("Великий Дракон" №40).
Им также написаны статьи Chaos Engine 2 (№41)
и 688 Attack Sub (№42).
Raptor (D.S.V.) является автором 21 опубликованного секрета.



ВТОРОЕ МЕСТО

(ПРИЗ — ПИСТОЛЕТ "LUNAR GUN" ДЛЯ PLAYSTATION С ИГРОЙ MAXIMUM FORCE)

D&K (г.Санкт-Петербург)
за описание игры Thunder Force 3 ("Великий Дракон" №40).
Они также являются авторами статей Decap Attack (№38) и Pirates! Gold! (№40).



ТРЕТЬЕ МЕСТО

(ПРИЗ — КОМПЛЕКТ ПИСТОЛЕТОВ ДЛЯ MEGADRIVE)

Сергей Пономаренко и Денис Гвардиян (г.Мирный. Саха (Якутия))

за описание игры Scooby-Doo ("Великий Дракон" №41).



ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ ФИРМОЙ КАМОТО

КОНКУРСА ЧИТАТЕЛЕЙ

Номинация «СЕКРЕТЫ»

(ПРИЗ — 32-битная ПРИСТАВКА SONY PLAYSTATION С ЦИФРО-АНАЛОГОВЫМ ВИБРОДЖОЙСТИКОМ "DUAL SHOCK")



G.Funk (г.Одинцово, Московская обл.)

за 32 секрета, присланных в редакцию и опубликованных в "Великом Драконе" №№34-42. Он также является автором статей Time Gal и Rise 2: Resurrection ("Великий Дракон" №42).

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



Номинация «ЛУЧШИЙ КОМИКС»

(ПРИЗ — ПРИСТАВКА MEGADRIVE 2)

Максим Ананьев
(г.Владимир)

за комикс "Супер Пупер: яркое появление" ("Великий Дракон" №38).



СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ ОТ КЛУБА R.An.Ma — ВИДЕОКАССЕТА С ЗАПИСЬЮ ЯПОНСКИХ МУЛЬТФИЛЬМОВ

Николай Кузнецов
(г.Владимир)

за комикс "Суперагент Старр: западня" ("Великий Дракон" №40).

Номинация «ЛУЧШИЙ РИСУНОК»

(ПРИЗ — ПРИСТАВКА MEGADRIVE 2)

Mr. J.V. (г.Омск)

за многочисленные рисунки, использованные в том числе и в оформлении рубрик журнала



Номинация «ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ»

(ПРИЗ — ПРИСТАВКА MEGADRIVE 2)

Евгений Рукавишников (г.Москва)

за сюжет "Дорога в небо" ("Великий Дракон" №38).



ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ВЕЛИКИЙ ДРАКОН» ПОЗДРАВЛЯЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И СООБЩАЕТ, ЧТО КОНКУРС ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Условия конкурса остаются прежними. В следующем, 43-м номере журнала они будут опубликованы повторно. Журналы с работами победителей конкурса, а также ранее вышедшие журналы с 21 по 41 номер (кроме 22, 25, 26, 30 и 31) вы можете приобрести ПО САМЫМ НИЗКИМ ЦЕНАМ в магазинах издательства АСТ (адреса указаны на стр.95) или непосредственно в редакции.

Наши иногородние читатели могут заказать любые (кроме указанных выше) выпуски "Великого Дракона" по почте, написав нам по адресу: 117454, г.Москва, а/я 21 или позвонив по телефону (095) 209-93-47.

Наши иностранные читатели также могут заказать выпуски журнала по почте. Как это сделать, указано на странице 96.

ОДЕРЖЖАНИЕ



- 4 Приколы геймеров
- 4 Who is Вы, G.Dragon?
Свидетельство очевидца, познакомившегося с Великим Драконом пару тысяч лет тому назад.
- 5 Морализмы.
Пробуем новую рубрику
- 6 Лично я выбираю второе
Наша читательница из Москвы продолжает дискуссию об американской и японской анимации.
- 7 Хит-парады
- 42, 92 Картинная галерея
- 8 Мир Anime. Выпуск 4
- 30, 66 Новости
- 47 Наш выбор в Интернет

Sony PlayStation

- 12 CAPCOM+2D+PSX+1999 = !!!
Двумерные файтинги от CAPCOM на PlayStation (Street Fighter Zero 3, Darkstalkers 3, Marvel Super Heroes vs Street Fighter EX Edition).

- 16 Final Fantasy VIII
Лучшая ролевая игра 1999 года? Пока в этом нет сомнений!
- 18 Metal Gear Solid
Практически полное решение одной из лучших игр прошедшего года.
- 23 Rogue Trip: Vacation 2012
Прекрасные времена, когда экскурсоводы дерутся за туристов. Оставшихся в живых...
- 24 Ridge Racer Type 4
Ridge Racer Type 4 стала игрой, отвоевавшей для Namco звание создателя лучших гоночных симуляторов для игровых приставок.
- 26 Quake II
В ожидании прихода на PlayStation.
- 28 Time Gal. Русская версия
Предлагаем читателям полное описание прохождения всех трех эпох игры, с помощью которого вы без особых проблем достигнете победного конца.
- 31 Twisted Metal 3
Отсутствие свежих идей в совокупности с прочими недостатками делает Twisted Metal 3 неспособным выдержать конкуренцию.
- 32 WarCraft 2. The Dark Saga.
Тактика ведения боя
Данное руководство предназначено, прежде всего, для тех, кто уже имеет достаточно полное представление о WarCraft 2, но может сильно помочь как начинающим, так и опытным полководцам.

- 33 Rise 2: Resurrection
Все удары каждого из 18 основных плюс 5 секретных персонажей.
- 36 Alundra
Алундре подвластен гипноз, телекинез и многие другие сверх-возможности, но без вас он об этом никогда не узнает.

16 бит. MegaDrive

- 44 688 Attack Sub
«Выбора нет, включаем реактор, пора всплывать».
- 51 Beyond Oasis
Сочная, детализированная графика с очень удобным для контроля над героем углом обзора, качественный стереозвук и плавная мультипликационная анимация многочисленных персонажей — лишь обертка самой длинной и разнообразной RPG со времен достопочтенного Landstalker'a.
- 58 Soul Blade Super или «Чем кончают самураи»
16-битный вариант знаменитого плейстейшенского хита.
- 60 Atomic Runner
Говоря сегодняшним языком, это, по сути дела, «безостановочная Contra». Бег, прыжок, выстрел...
- 64 MiG-29 Fighter Pilot
Посвящается всем, кто создает и поднимает в небо эти замечательные машины.

16 бит. Супер Нинтендо

- 68 The Terminator
Начинается этот геймерский кошмар в руинах Лос-Анджелеса тридцать лет тому вперед...

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

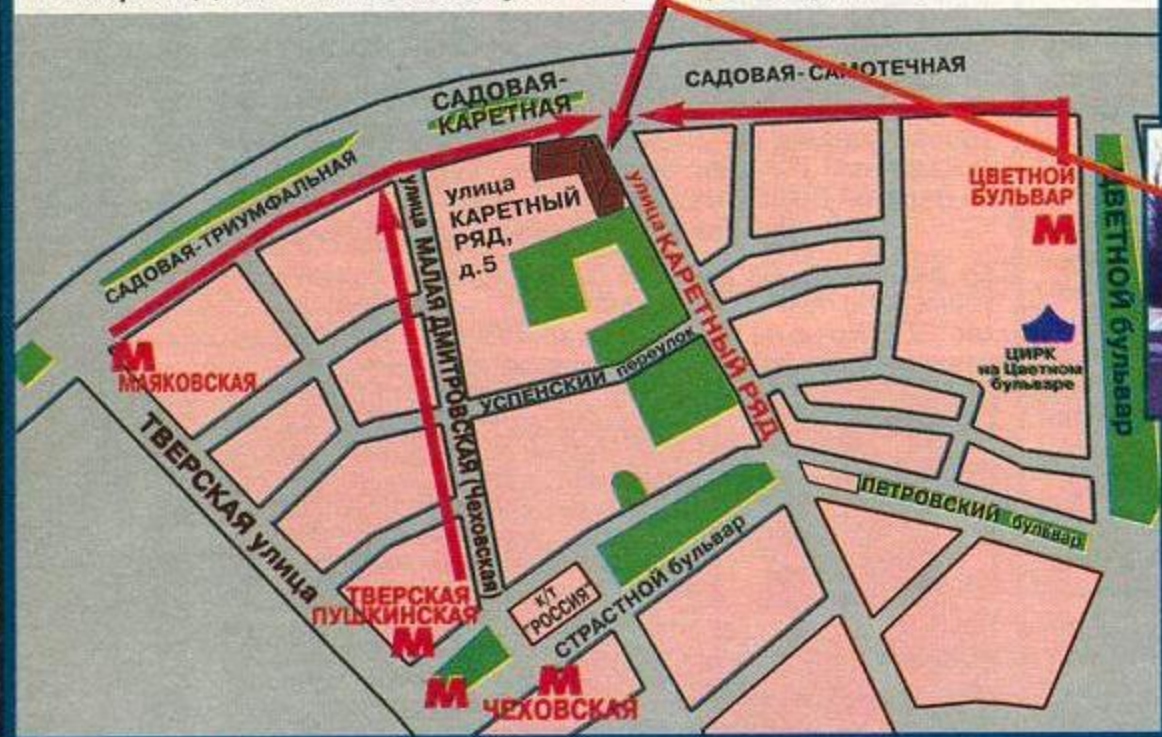
Новость от Великого Дракона!



ДРАКОН ПЛЮС

Новинки игр и игровых технических средств.
Из истории создания игр.
Рейтинг игрового рынка.
Викторина с призовым купоном, кроссворд.
Спрашивайте в киосках и других местах продажи
журнальной продукции!

Журнал "Великий Дракон"
по ценам издательства в магазине по адресу:
Москва, улица **КАРЕТНЫЙ РЯД**, д.5
Продажа в розницу и мелким оптом.
Телефон для оптовых покупателей: **(095) 209-93-47**



Великий Дракон – почтой!
Заказы направляйте по адресу:
117454, Москва, а/я 21
(лучше – на открытке)
Оплата при получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера
с **21 по 41** (кроме 22, 25, 26, 30 и 31),
а также приложение "Крутой Геймер" №№6 и 7.
На открытке или конверте сделайте
пометку "Дракон-почтой".
Можно сделать заказ по тел.
(095) 209-93-47
Не забудьте указать индекс,
город, улицу, дом, корпус (если
есть), квартиру, фамилию
получателя и нужные вам номера
журнала или приложения!

**Подарок
от Великого Дракона!**
В каждый 50-й экземпляр журнала,
отправленный по почте, Великий
Дракон самолично вкладывает
диск с игрой для Sony PlayStation
Цена за номер при этом не увеличивается!



Лавка Дракона

Дорогие читатели!
Внимание!

В связи с переездом
"Лавки Дракона" на новое
место обитания, телефон,
указанный в 41 номере,
НЕ ДЕЙСТВУЕТ.

Как только редакции станет
известен новый телефон
"Лавки Дракона", он будет
напечатан в журнале
и газете "Дракон плюс".

Справки по тел. редакции
(095) 209-93-47.

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

70 Дестрой на Казакова 16,
или как ди-джей Астрал
спасал ди-джея Трансера.

8 БИТ

72 New Contra
Пираты научились делать
игры, а не переделывать
«старые золотые» хиты с
других приставок.

Забор

74 Рукопись, найденная
в монастыре.

GAME BOY

76 Dragonheart
Дружба рыцаря с благо-
родным драконом должна,
с вашей помощью,
закончиться хэппи эндом.

78 Natris
Дело в шляпе.

Комикс

79 Resident Evil. Окончание.

Нет проблем!

85 Впервые
секреты
для Game
Boy.



93 Non-Stop!
Играем без перерыва!
95 Кроссворд-гигант.

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

95 Ваша реклама
заглянет во все уголки
страны!

ПРИКОЛЫ геймеров

Super Mario Bros. — пара братьев прыг да скок, хрясь башкой о потолок!

Clayman, г. Москва

The Jungle Book — смотришь в книгу, видишь Маугли.
Mortal Kombat — Купер, Купер, не дерись! Ты секретом поделись!

Агент Loader, г. Москва

Warcraft II — важнейшим из искусств для нас, геймеров, является "Искусство Войны".

Tomb Raider — грустная, но правдивая история, повествующая о нелегкой жизни женщин-археологов.

Addams Family — эти уж точно не платили налогов лет так 200.

Mr. Heavy Metal, г. Балашов, Саратовская обл.

Destruction Derby — что же крепче, мой бампер или бетонная стена?

Tekken 3 — сыновья и дочери мстят за своих родителей.

Killer Instinct — при появлении подобного инстинкта, сделайте одолжение окружающим — застрелитесь!

Black Warrior, г. Печора, респ. Коми

Wario Blast — МЧС предупреждает: ношение бомб в карманах вредно для Вашего здоровья и здоровья окружающих.

S.G.V.M., г. Новосибирск

Bubba n'Stix — Бубба оказался тупее палки.

Micromachines — микробы сдают на права.

Vectorman — возвращение Лошарика.

Роман Кузнецов, г. Москва

Resident Evil — раз, два, три, четыре, ... пять! Ну и ну! Вышли зомби погулять!

Contra Hard Corps — тяжело в бою, легко после.

Vasiok, г. Москва

Shinobi — любитель харакири.

Flintstones — дубина есть — ума не надо.

Boogerman — у всех бывает, но не у всех проходит.

Агент Scooter и К'

Flintstones — первобытное решение бытовых проблем.

Tomb Raider — легальный стриптиз.

Скетч Тернер и Соня Блейд, г. Москва

Ultimate Mortal Kombat 3 — исчезай хоть сотню раз, все равно получишь в глаз.

Mortal Kombat 4 — герои новые, а проблемы все те же.

Zero Tolerance — пиратская копия Doom'a.

Тамагочи — мои звери и я — виртуальная семья.

Сергей Мартынов, г. Москва

Theme Park — заплати налоги и живи спокойно.

Bonanza Bros. — воры в законе.

Александр Палушин, г. Даугавпилс, Латвия

Mario Andretti Racing — скоро старт, а они еще не решили, на чем ехать.

Outlander — рокерские разборки 50-х.

MegaDriver, г. Москва

Duke Nukem 3D — граната не воробей, вылетит — не поймашь.

Stargate — "Осторожно! Двери закрываются!"

Денис Сидоров, г. Москва

Virtua Racing — главное, не забывать поворачивать на поворотах.

D.J. Kabal, г. Москва



Who is Вы, G.Dragon?

У меня есть три предположения на тему "Кто вы, G.Dragon?".

Первое: это три головы Купера, Ханты и Артема Сафарбекова.

Второе: это сам журнал.

И третье: это он сам, Дракон, и никто иной, кроме него!

Roadkill, п. Малаховка, Московская обл.

От редакции. В первом предположении редакция усомнилась, от второго — зарделась от удовольствия, а с третьим согласилась без малейших колебаний.

Мне кажется, что Великий Дракон это один из ребят с форзаца "Крутого Геймера" №6. Ведь у него на голове повязка с буквами "GD" — начальными буквами Great Dragon — Великий Дракон на английском.

Дмитрий Грицай, г. Москва



От редакции. Взглянув на фотографию, Великий изрек: "Отличный геймер. Но не я". И тут мы увидели у самого Дракона повязку с буквами "GD". Но не на голове, а на хвосте. На вопрос же, как она там оказалась, Мудрейший лаконично ответил: "Сползла".



Оказывается, дорогие читатели, что над вопросом, "кто же он, Великий Дракон?", уже тысячелетия размышляют лучшие умы. На днях Polymorph Saugonovich, проводящий все свободное время в раздумьях на эту тему, притаранил в редакцию толстенный том, озаглавленный длинно, зело мудро и таинственно: "Энциклопедическое изложение масонской, герметической, кабалистической и розенкрейцеровской символической философии", автор Мэнли П. Холл, изд. Новосибирск, "Наука", 1997г. И в ней, в разделе "Жизнь и сочинения Тота Гермеса Трисмегиста", рассказано о личной встрече этого выдающегося "Мастера всех наук и искусств, знатока всех ремесел, Правителя Трех Миров, Писца Богов и Хранителя Книг Жизни" с Великим Драконом. Вот краткое описание этой встречи: "Гермес, бродя однажды по пустынному горному месту... узрел фигуру, страшную и ужасающую. Это был Великий Дракон, с крыльями, закрывающими все небо, изрыгающий во всех направлениях огонь... Потрясенный увиденным, Гермес... умолял его раскрыть его подлинное имя. Огромное создание ответило, что его имя... Ум Вселенной, Творческий Разум и Абсолютный Повелитель всего".

Редакция, привыкшая опровергать всяческие предположения на тему: "Кто Вы, Великий Дракон?", на сей раз смолкла. Ведь не соглашаться со свидетельством такого очевидца, как Гермес, который сам именовался у древних египтян "Трижды Великий и Величайший", "Первый Интеллигент" и считался "воплощением Универсального Ума", по меньшей мере, не учтиво.

Давайте попробуем!

Один москвич, видимо решивший остаться неизвестным (он так и подписался — "Инкогнито"), предлагает сделать новый хит-парад "Любимая декорация". Вот первый, авторский, вариант:

1. Гонконг (Twisted Metal 2, PSX)
2. Кладбище (Mortal Kombat Trilogy, PSX)
3. Москва (Soviet Strike, PSX)
4. Полет на Персе (Hercules, PSX)

Ждем ваших писем, дорогие читатели!

Новая рубрика

Предлагаем читателям попробовать свои силы в новой рубрике "Морализмы". Для разгона и в качестве примера приводим "Рассуждения" геймера Floxter Corporation из г.Кашира

Морализмы

Рассуждение на тему "MORTAL KOMBAT"

Жил-был мерзкий старикашка, ветеран первой Запредельной, потомственный инвалид и ярый пролетарий. Имел при себе рваный халат, гнилую лодку, остров с приусадебным участком и верную собачку Горо. Сидеть бы ему в кресле да пить турецкий чай, но он, старая вешалка, заделался атеистом и разнес в щепки храм Света. А там жил монах Лю Канг, потомственный каратист в штанах с лампасами. Он ничего, кроме них, не имел, но очень хотел купить новые, а последние сбережения ушли на восстановление храма. Тогда Лю позвал мужиков и пошел на разборку. Тут старикан сдрейфил и натравил на Лю своего пса Горо, но все равно получил по шее.

Мораль: живи сам и давай жить другим.

Рассуждение на тему "ROAD RASH".

Уважайте полицейских! Приглядитесь к их нервной работе. Мало того, что на их "байках" движок от мопеда "Карпаты" мощностью полторы лошадиных силы и запасом топлива на четыре минуты езды в гору, так еще каждый наифиговейший рокер лезет в морду со словами: "У-у, легавый! Ненавижу тебя! Так и убил бы!" И бьет дубинкой по башке, а то и цепью хлестанет, что мало не покажется. Опасная у копа работа, а у рокера еще опасней. Приглядитесь к их нервной жизни. Мало того, что считаешь по пути столбы и деревья и судорожно ищешь педаль тормоза, так еще эти легавые колотят дубинками, портят "железного коня" и гонят штрафы, поливая вас нехорошими словами сверху донизу.

Мораль: будьте взаимно вежливы.



Рис. Виктора Базанова

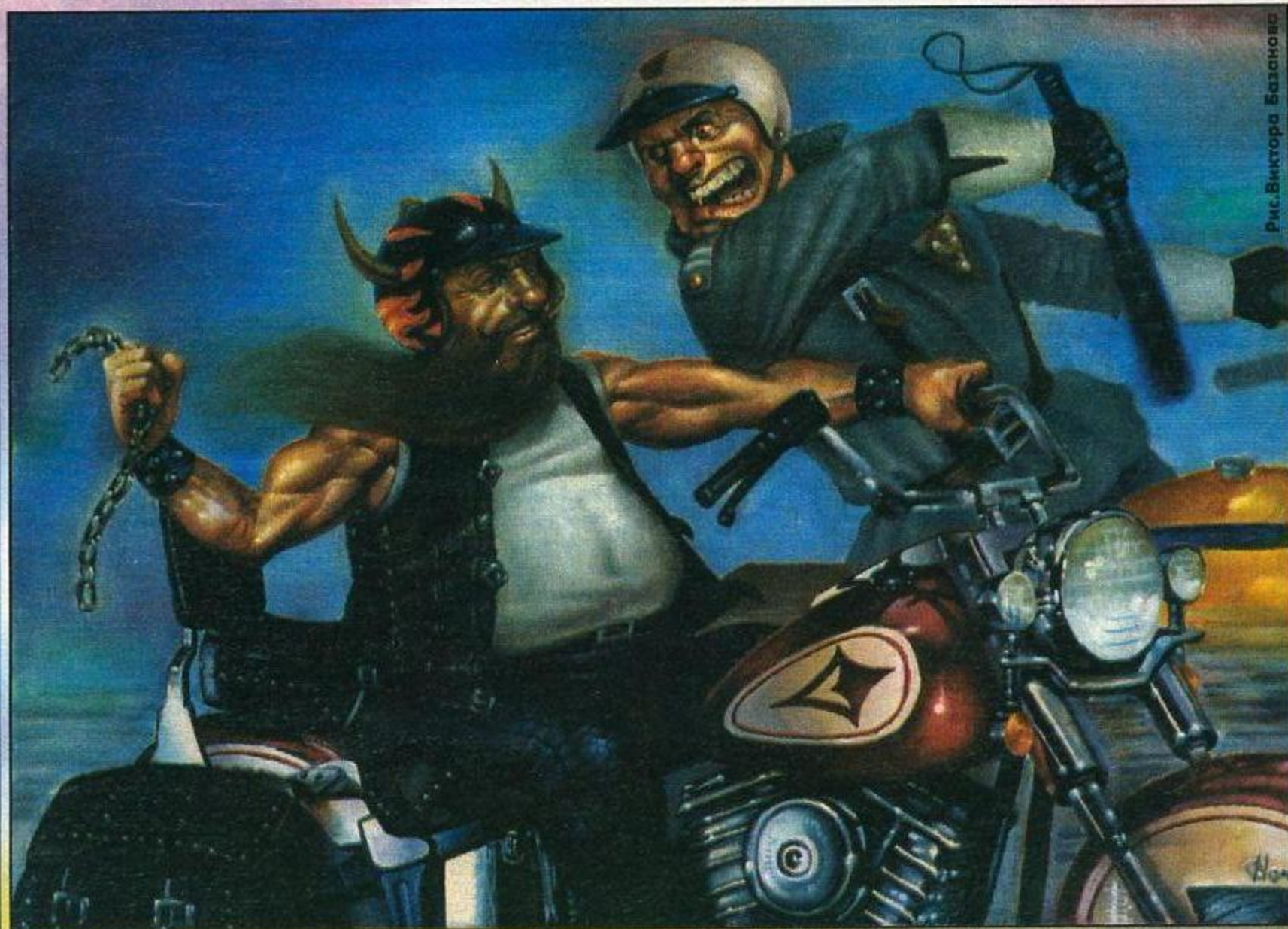


Рис. Виктора Базанова

Лично я выбираю второе

Привет всей редакции!

Мне бы хотелось поговорить на тему различий между японской и американской анимацией. Как я поняла из статей на эту тему в "Великом Драконе", одну из них обвиняют в излишнем засилье жестокости, а другую целиком и полностью относят к детским мультикам, годящимся для демонстрации в "Спокойной ночи, малыши". Что ж, давайте разложим все по полочкам и разберемся, как все есть на самом деле.

Начнем с Диснея. Все красиво, забавно, весело. Поют много (что нравится далеко не каждому). Никаких рек проливающейся крови. Никаких ярких сцен насилия. Никто никому глаза иголками не выкалывает, сердце не вырывает, на кусочки топором не рубит и матом не ругается (эх...). Большие злые ге-



рои строят маленькие козни, в разговорах ограничиваясь фразами немного угрожающего характера ("Ты еще об этом пожалеешь!" или "Я убью тебя!"), но тут являются добрые герои, которым эти слова и адресованы, и мягко так намекают злодеям, что те неправы, в крайнем случае, мягко дают им по шее, после чего нехорошие личности со страшными воплями испаряются в воздухе в неизвестном направлении. Harry end! Однако на этом фоне всеобщей наивности как-то странно смотрится сказка про Короля Льва, в которой зебры и антилопы радостно преклоняются перед хищным венценосным семейством, а те так же радостно приветствуют свой потенци-



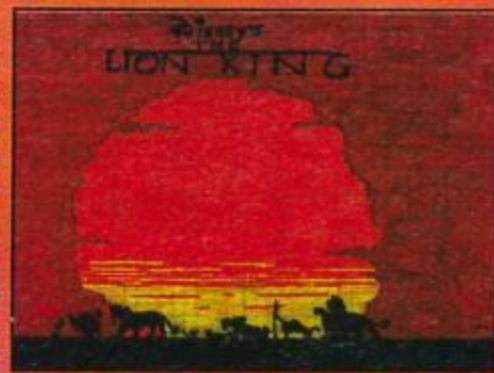
нет жрать своих подчиненных?! Вообще же, если говорить об американской анимации в целом, то, по сути, она еще более бессердечна и жестока, чем японское anime. "Зло должно быть уничтожено!" — заявили янки. И вот, поддавшись низменным инстинктам, из года в год рубятся в бесконечных сериалах земляне с землянами, земляне с космическими пришельцами, инопланетяне с инопланетянами... Грань между добром и злом отчетливо видна, и зрителю постоянно внушают, что добро всегда побеждает зло. Компромиссов нет. Но, если добрые безжалостно уничтожают злых, что тогда получается? Само того не замечая, добро постепенно трансформируется в зло. Замкнутый круг. Даже снисходительные жесты пощады положения не изменяют. И родители, рискнувшие дать посмотреть малышам на ночь подобный диснеевский мультик, каждые пару часов должны будут успокаивать дитя, проснувшееся от кошмарных снов. Теперь время взглянуть в сторону японской анимации, которую критики детям заведомо не рекомендуют. Те же земляне, те же пришельцы... Но заметьте — четкая грань между светлым и темным отсутствует. Хороший неожиданно

может стать плохим, плохой — хорошим (вспомните "Сейлормун"). Порой герои и негодяи встают бок о бок на защиту какой-то общей цели. Нам показывают, что совсем не обязательно уничтожать друг друга, всегда можно найти компромисс. Боль, которую испытывают персонажи, заставляет переживать и сочувствовать. И не важно, душевная она или физическая. А что у американцев? Боль — это весело! Человеку на голову упал кирпич? Очень смешно! Давайте на него вдобавок рояль из окна кинем, чтоб еще веселее было! Гимн жестокости. Неудивительно, что после этого ребенок, не задумываясь, может отрезать хвост любимой кошке, ведь боль — это здорово, а хвост опять отрастет. Честно говоря, меня раздражает

манера поведения и разговора, присущая персонажам диснеевских аниматоров. Несмотря на разный внешний вид, эти мимика и жесты делают их похожими друг на друга как две капли воды. Проработка характеров, конечно, неплохая, но никаких чувств они не вызывают. В anime глаза — зеркало души. Здесь же — простые пустышки. В общем, каждый сам за себя решает, что ему смотреть. Кому-то нравится наблюдать за веселыми разборками зверьков (со счастливым концом), кому-то плакать и радоваться вместе с любимыми глазастыми героями. Лично я выбираю второе.

Red Fox, г.Москва

От редакции. Очень интересный диспут относительно американской и японской анимации вызвал у нас вполне резонный вопрос: "А что вы думаете об ОТЕЧЕСТВЕННЫХ мультиках?" А то как будто их и вовсе не существует... Предлагаем читателям высказаться по этому поводу.



В оформлении рубрики использовались материалы авторов:

Мг. Jv (г.Омск) — 2 рис., Владимир Злыднев (г.Москва), Дубовенко Александр (с. Суражевка, Приморского края), Караваев Александр (г.Москва), Mars (г.Москва), Кожаевы Олег и Настя (г.Москва), Salor Moon (г.Москва).

Хит-парад героев игр

1. Sub-Zero (Mortal Kombat) (5) (3)
2. Aya Brea (Parasite Eve, PSX) (-) (1)
3. Jim (Earthworm Jim, MD, SNES) (4) (2)
3. Scorpion (Mortal Kombat) (7) (2)
5. Chris (Resident Evil 2, PSX) (-) (1)
6. Eddy (Tekken 3, PSX) (-) (1)
7. Crash Bandicoot (Crash Bandicoot 3, PSX) (-) (1)
8. Spiderman (Marvel Super Heroes, PSX) (-) (1)
9. Johnny Cage (Mortal Kombat) (3) (3)
10. Solid Snake (Metal Gear, 8 bit) (-) (1)
10. Rayden (Mortal Kombat) (-) (1)
10. Reptile (Mortal Kombat) (-) (1)

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



рис. мр. ш. г. Омск

Музыкальный парад

1. Twisted Metal 2 (PSX) трасса Лос-Анжелес (4) (2)
2. Earthworm Jim 2 (MD, SNES) на Continue (-) (1)
3. Sonic 3 (MD) ледяной этап (10) (9)
4. Streets of Rage 3 (MD) на заставке (6) (2)
5. Aladdin (MD) этап Escape (-) (1)
6. Sonic 2 (MD) хим. завод (-) (1)
7. Soul Edge (PSX) начальный видеоролик (3) (2)
8. FIFA'99 (PSX) заставка (-) (1)
9. Ghost in the Shell (PSX) 1-й уровень (-) (1)
10. Cool Spot (MD) на бонусе (-) (1)

8-битные приставки

Classic, Junior, Subor, Киборд и т.п.

1. Jurassic Park (5) (2)
2. TMNT Tournament Fighters (-) (1)
3. Battletoads & Double Dragon (1) (6)
4. Duck Tales 2 (10) (4)
5. TMNT 3 (-) (1)
6. Bucky O'Hare (-) (1)
7. Zen Intergalactic Ninja (7) (4)
8. Metal Gear (-) (1)
9. Mortal Kombat 3 (-) (1)
10. Toy Story (-) (1)

16-битные приставки

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

1. Dune 2 (1) (6)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (4)
3. Sonic 3D Blast (3) (2)
4. Theme Park (-) (1)
5. Earthworm Jim 2 (4) (5)
6. Wrestlemania AG (-) (1)
7. Road Rash 3 (-) (1)
8. Populous 2 (-) (1)
9. Zero Tolerance (7) (2)
10. Beyond Oasis (-) (1)

16-битная приставка

SUPER NINTENDO

1. Killer Instinct (5) (18)
2. Donkey Kong Country 2 (1) (15)
3. Donkey Kong Country (-) (1)
4. Mortal Kombat 3 (4) (2)
5. Donkey Kong Country 3 (-) (1)
6. Doom (6) (9)
7. Biker Mice from Mars (-) (1)
8. Super Metroid (3) (4)
9. Batman Returns (8) (2)
10. Mario Is Missing (-) (1)

32-битная приставка

Sony PlayStation

1. Final Fantasy VII (2) (8)
2. Resident Evil 2 (3) (9)
3. Mortal Kombat Trilogy (-) (1)
4. Tekken 3 (1) (3)
5. Command & Conquer: Red Alert (-) (1)
6. Crash Bandicoot 3 (-) (1)
7. FIFA'99 (-) (1)
8. Command & Conquer (6) (11)
9. The One (-) (1)
10. Warcraft 2: the Dark Saga (-) (1)

Мир Anime

выпуск 4 Рубрику ведет Агент Купер

ЛУЧШЕЕ ИЗ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

Признаю, не прав был я, пророча регулярность нашей рубрики. 41-й номер показал, что личные проблемы вполне могут стать преградой для последовательного отакования (от слова "отаку" (яп) — "фанат, большой поклонник чего-либо") читателей. Тем не менее, я снова в "Дракон", а рубрика "Мир Anime" не просто вернулась

на страницы журнала, но и получила небольшой подраздел "События", следующий прямо за обзорами фильмов.

Следует сказать, что аниме в России сейчас находится на ступени, когда практически завершилось образование первичного "фэндом", то есть достаточно узкого круга серьезно заинтересованных людей. Помимо столицы, клуб R.An.Ma имеет филиалы в Санкт-Петербурге, Воронеже, Екатеринбурге, Ижевске, Красноярске, Липецке, Новосибирске, Перми, Петрозаводске, Пскове и Ростове-на-Дону. Так что прежде чем засыпать письмами редакцию, удостоверьтесь, нет ли филиала в вашем городе (<http://ranma.anime.ru/fillals.htm>) — связаться напрямую с местным координатором клуба будет гораздо действеннее.

Главное, что случилось за последние полгода — XXXI фестиваль японских фильмов и показ ретроспективы **Осаму Тедзука** в Москве, подробнее об этом на следующем развороте. На рынке лицензионного видео по-прежнему царит тишина: вслед за стареньким "Собачьим сердцем" не появилось ни одного аниме-фильма. Пираты отличились выпуском "Люпен: взять живым или мертвым" и нескольких частей свежего телесериала **Lost Universe**. Как и раньше, аниме можно найти на районных кабельных телесетях и в некоммерческих прокатных фондах клубов, доступных не очень широкому кругу зрителей. Когда же подобная ситуация изменится — сказать трудно. Но полно о грустном, нас ждут обзоры аниме по трем известнейшим игровым сериям! А я все же надеюсь на скорую встречу уже в следующем номере журнала...

Редакционный коллектив понимает, что аниме в России пока считается андеграундным искусством, плохо знакомым основным зрительским массам. Понимаем мы и то, что упоминаемые здесь фильмы достать очень трудно, а порой — невозможно. Рубрика «Мир Anime» призвана не только знакомить читателей журнала с выдающимися anime-фильмами, тесно связанными с играми, но и служить постоянным напоминанием российским фирмам-видеопрокатчикам о том, что в мире существует ПОПУЛЯРНОЕ направление анимации, практически полностью ими игнорируемое.

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



Рей Аянами
(Neon Genesis Evangelion)

Nightwarriors: Darkstalkers Revenge

Режиссер: Сатоси Икеда,
студия-производитель/издатель: Capcom/Madhouse, 1995 год

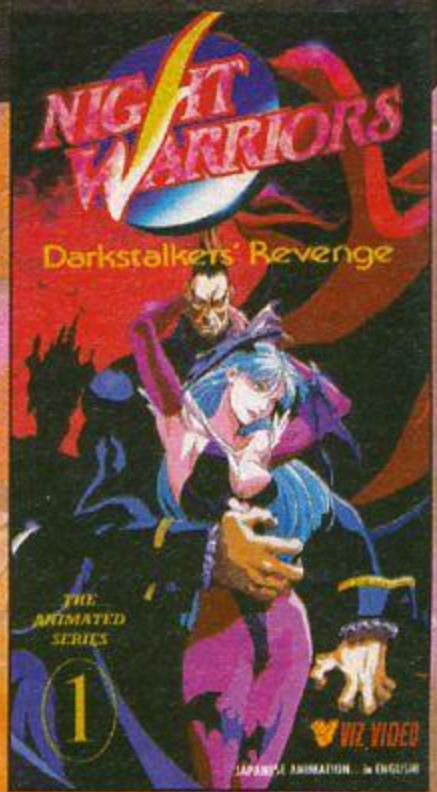
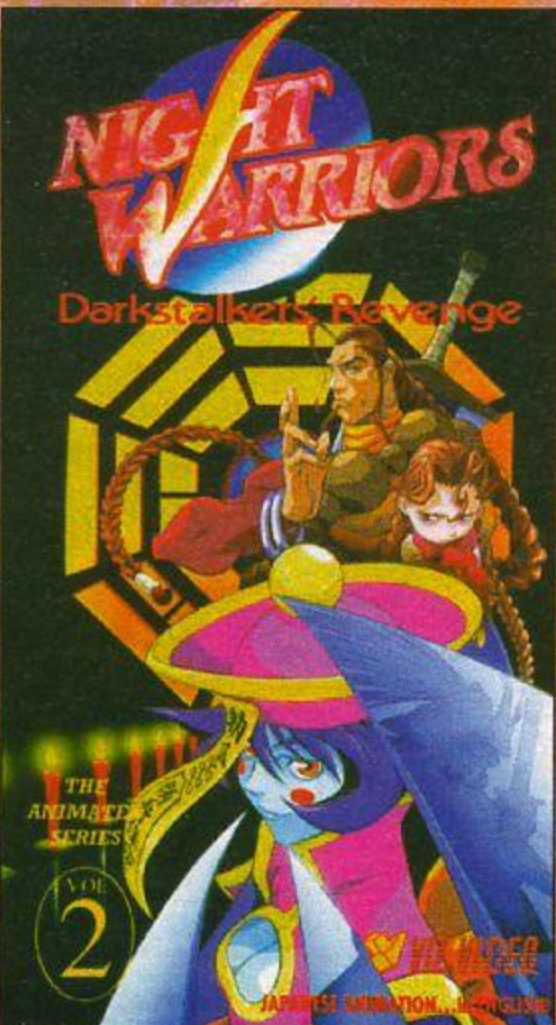
Похоже, что основной вопрос для сценаристов при съемке анимационных фильмов по видеоиграм — как объединить действия десятка (или более) колоритных персонажей в один общий сюжет, причем таким образом, чтобы сюжет этот был сбит достаточно крепко и не имел явных брешей. Безусловно, такая работа удаётся далеко

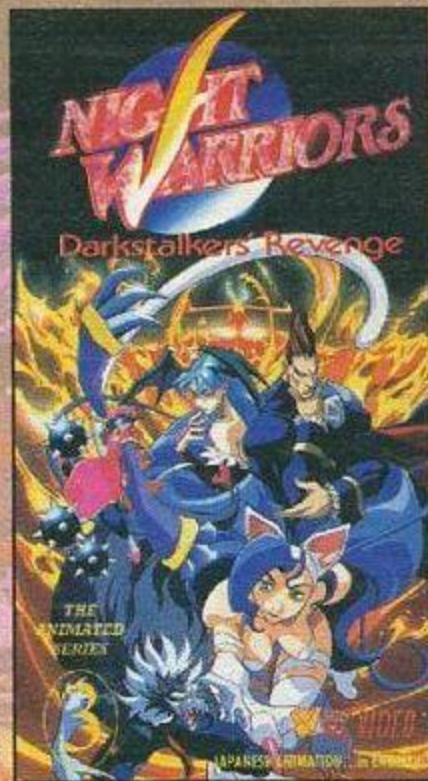
не всем, однако создатели четырех OVA-фильмов по капкомовской серии **Darkstalkers (Vampire)** справились с ней на редкость удачно.

Ответственные за проект люди отдавали себе отчет, что после **Street Fighter: the Animated Movie** зрители не простят падения качества, поэтому над приключениями Дарксталкеров трудилась практически та же самая команда, что и над фильмом об Уличных Бойцах, включая дизайнера персонажей (именно поэтому вампир **Демитрий Максимофф** так похож на **Бизона**). Все без исключения герои легко узнаваемы, хорошо смотрятся, грациозно двигаются и выполняют в бою свои коронные игровые приемы. Схватки органично вписаны в сюжетную канву, а уж как они выглядят... быстрые удары, яркие спецэффекты, динамичные ракурсы, запоминающиеся кадры (которые хоть на стенку в рамочке вешай) — словом, продукция **Capcom** вновь получила замечательное воплощение в аниме.

Отсутствует всякое подразделение на "актеров" первого и второго планов — персонажи игры разбиты на несколько групп, каждая из которых следует собственной сюжетной линии. Повелитель вампиров **Демитрий** желает во что бы то ни стало завоевать мир демонов, которым правит суккуб **Морриган**; охотник на вампиров **Донован** (местный **Рю**, борец за добро и справедливость) ищет способы свести счеты со всем Злом, имеющимся на свете; инопланетянин **Пирон** покушается на мир людей, где, в свою очередь, свирепствует Святая инквизиция, которой пытаются противостоять **Дарксталкеры**.

Часто сюжетные линии пересекаются и сплетаются друг с другом, расцветая феерией схваток, полных красочной и смертоносной магии. Причем OVA-серия **Darkstalkers** не просто хорошо стартует, но и





поддерживает постоянный зрительский интерес на протяжении всех четырех фильмов, а подобного эффекта добиться не так уж просто (посмотрите на большинство диснеевских сериалов, идущих по нашему ТВ). Естественно, этому способствует логичный сценарий, известные герои, анимация далеко не среднего качества, в какой-то степени это можно отнести даже на счет музыки. Хотя я в данном вопросе отличаюсь известной всеядностью, не могу сказать, что слишком высоко оценил звуковой ряд фильма; зато люди, слушавшие Darkstalkers в формате AC-3 (цифровой звук, реальное разведение на пять каналов), отзываются о нем, как о чем-то непревзойденном. Да и песенка "Baby, I'm a Trouble Man" в исполнении тухлявого зомби **Забельзарока** очень даже ничего!



Качество, качество и еще раз качество — вот чего все ждали от Сарсом и были вознаграждены сполна. Продолжая и закрепляя традиции, установленные полнометражным Street Fighter, серия Darkstalkers прочно обосновалась на почетном месте среди аниме-конверсий популярных видеоигр.

Final Fantasy: Legend of the Crystals

Режиссер: Рин Таро, студия-производитель/издатель: Square, NTT Publishing Co., 1994 год

Оказывается, по ролевой серии от Square давным-давно сделано аниме, совсем недавно переведенное на английский. Боюсь разочаровать обожателей **Тифы Локхарт** и поклонниц **Клауда Страйфа** — любимых героев они тут не увидят. Дело в том, что когда создавались два рецензируемых OVA-фильма, таких персонажей еще и в планах не было. Действие фильма развивается во вселенной **Final Fantasy V**, но позднее известных вам игровых событий. Итак, планета Р. Со времен великой войны минуло несколько столетий мира и процветания, но тень таинственной угрозы вновь нависает над миром. Кто-то неизвестный, но очень могущественный, охотится за магическими кристаллами, дающими планете ее силу. Три таких кристалла — Земли, Воды и Огня — уже в руках загадочного незнакомца. И лишь кристалл Ветра, погребенный в храме посреди далекой пустыни, пока не достался захватчику. Зритель знакомится с главной героиней **Линали**, юной волшебницей, предками которой были сами спасители Планеты Р. Она со своим дедушкой отправляется к храму Ветра, чтобы защитить кристалл. В пути к ним присоединяется **Претц** — добрый и храбрый, но назойливый молодой человек, объявляющий себя защитником Линали. Первое испытание не заставляет себя ждать: команда нарывается на сражение с бандой женщин-пиратов под командованием коварной **Руж** (единственный персонаж, нарисованный по канонам скорее американской анимации, нежели японской). За Руж охотится **Валкус**, командир крупного военного подразделения, а наши герои умудряются перебежать дорогу и ему. Заполучив кристалл, трудно сохранить его в целостности и сохранности — ведь он нужен не только Линали и Претцу, таинственный агрессор тоже не теряет времени зря... Следить за развитием сюжета действительно интересно, и, по мере углубления в историю, все сильнее становится ощущение, как будто ты попал в настоящую ролевую игру. Сценарий писали талантливые люди из Square, так что в этом нет ничего удивительного. **Final Fantasy: Legend of the Crystals** взаправду похожа на RPG, молниеносные и захватывающие сцены схваток чередуются здесь с моментами, проливающими свет на загадки сюжета, эпизодами развития героев. При этом и речи не идет о какой бы то ни было предсказуемости.

LEGEND OF THE CRYSTALS
FINAL FANTASY





Дальнейшие перипетии этой истории забросят наших героев на Черную Луну, заставят их и примкнувшую к ним Руж сразиться с целой армией механических инопланетных захватчиков, спасти от катастрофы раздираемую стихиями родную планету и предстать перед воплощением Совершенного Зла.

Дизайн персонажей, хотя и основан на картинах "официального" художника Final Fantasy **Иоситака Аmano**, все же намного ближе к творчеству **Хаяо Миядзаки**, однако сильно упрощен по сравнению с работами классика. Студия **Madhouse** отличилась созданием очень оригинальных задних планов, выглядящих броско, но в то же время очень просто и лаконично, на их фоне внимание само собой привлекается к главному — героям и их действиям, хотя некоторым это такое решение может показаться не лучшим.

Один из существенных компонентов успеха обоих фильмов — потрясающее музыкальное оформление. Как сказал мой знакомый Игорь "Music Guru" Кузнецов, "беру саундтрек не глядя!". Действительно, желание где-нибудь раздобыть диск появляется при первых же аккордах завораживающей начальной темы. Точно охарактеризовать мелодии, звучащие в фильме вряд ли получится. Тут проявляется странная вещь: хотя это явно фолк-музыка, никак не удается определить ее территориальную принадлежность. Чувствуются китайские и индийские народные мотивы и, вместе с тем — еле заметный налет европейского средневековья. Потрясающее заключается в том, что композитору выпала редкая удача: ему удалось создать совершенно оригинальную национальную музыку несуществующей фэнтезийной страны!

В итоге мы получаем неплохой сбалансированный анимационный фильм, полный приключений, действия и хорошего юмора, которые вполне могут понравиться не только законченным фэнам игровой серии FF, но и просто любителям качественной мультипликации.



Art of Fighting

Режиссер: Хироси Фукутоми,

студия-производитель/издатель: SNK / Fuji TV, NAS, 1993 год

Первая игровая экранизация "второй волны" (не сериал про Соника, Марио или Мегамена, а аниме по файтингу), увидевшая свет в 1993 году как телевизионный аниме-фильм, а затем выпущенная в Америке в формате OVA (на видео). К **Art of Fighting** как нельзя лучше подходит выражение "первый блин комом": анимационная версия популярной боевой серии от **SNK** получилась невыразительной, скучной, а местами просто глупой.

Игровой сюжет и так не блистал особой оригинальностью, но сценаристы **Fuji TV** умудрились написать на его основе произведение, призванное служить настоящим эталоном банальности! Гангстер **Мистер Биг** похищает **Юри Саказак**, сестру **Рио Саказак** и возлюбленную **Роберта Гарсиа**, и герои бросаются на помощь. Завязка как завязка, но дело не столько в ней, сколько в том, каким образом герои спасают девушку из лап Бига и его помощников. Фильм просто пухнет от обилия избитых штампов, грозя превратиться в энциклопедию примеров того, как не следует снимать аниме. Единственное, что спасает его от полной предсказуемости, это его идиотизм. Почему, если это фильм про единоборства (собственно, **Art of Fighting**), всем отрицательным героям нужны пистолеты? При этом абсолютно никто не умеет управляться с огнестрельным оружием. У положительных героев всегда есть возможность спокойно (!) подойти поближе и выбить из рук врагов наставленные на них пушки. Почему в фильме всего три настоящих рукопашных поединка, и отчего им уделено так мало внимания? Мистер Биг вообще превратился из зловещего предводителя городского преступного мира в почти комедийного злодея с бриллиантом вместо глаза. Помилуйте, это же не фильм про Джеймса Бонда, надо знать меру. И пусть кто-нибудь объяснит мне, почему в одной сцене бандиты расстреливают дверь из автоматов, а валяются в комнату с простыми пистолетами?

Если по грубоватому дизайну героев вопросов не возникает (типичный пример персонажей **shonen manga**, то есть "манги для парней"), то весьма скупая прорисовка движений персонажей и техники заставляет строить догадки о сроках сдачи фильма, которые стояли перед творческой командой. Задние планы выглядят так, как будто при их создании художники пользовались шариковыми ручками, и это раздражает. Помните, как в той рекламе: "Оригинально... но спорно!". Сцене с несколькими сотнями (!!) полицейских машин, врезающимися друг в друга, нарисованной как будто это кадры восьмибитной **Super Spyhunter**, место

в тетрадке ученика младших классов, а не на экране телевизора. Двигающиеся объекты деформируются до такой степени, что в одном месте простой вертолет выглядит так, словно через секунду он превратится в робота-трансформера. Музыка состоит из легких джазовых обработок и тяжелой роковой композиции в финальных титрах. Ничего выдающегося, но и ничего ужасного. Но даже если бы композитором был сам Иоганн Себастьян Бах, фильм это не спасло бы.

Отдельно следует отметить русский перевод, которым снабжен **Art of Fighting**. Причем отметить как один из факторов, заставляющих досмотреть аниме до конца. Человек, делающий дубляж, пищит тонким голоском за девушек, зажимает нос, переводя сообщения телевизионного диктора, придает персонажам совершенно уморительные интонации, говорит все, что в голову взбредет — в общем, оттягивается на полную катушку. После максимально точных переводов команды Ranko подобный, с позволения сказать, опыт воспринимается весьма интересно. Жаль, что переводчик не перепел на русском финальную песню, уверен — получилось бы потрясающе.

К сожалению, приходится констатировать полнейшую неудачу перевода известной аркадной игры на неинтерактивный экран. Поклонникам **Art of Fighting**, ищущим напряженных схваток, ярких суперударов и качественной прорисовки, следует обратить свое внимание вовсе не на этот фильм, а на основанный на игре комикс "**Искусство боя**", опубликованный в 26-27 номерах нашего журнала. Право же, он намного лучше.



ЕСЛИ ТЫ В ИНТЕРНЕТЕ

ЗАЙДИ

на сайт

www.anime.ru

ЕСЛИ ТЫ В СЕТИ FIDO

ПОДПИШИСЬ

на эхоконференции

ru.anime.ranma
ru.anime.sailor
ru.anime.games
ru.anime



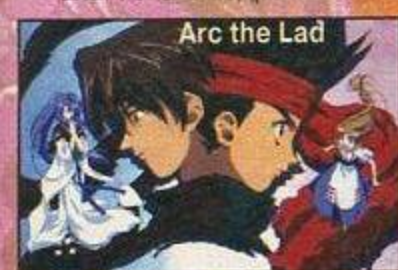
• С 12 по 27 сентября прошлого года в рамках фестиваля **Close-Up of Japan** в московском Музее Кино прошел ретроспективный показ мультипликационных фильмов великого художника-аниматора **Осаму Тедзука** (1928-1989), считающегося "королем манги" и японским Уолтом Диснеем. Российским зрителям был представлен документальный фильм о творчестве мастера, 10 короткометражных и 5 полнометражных картин, среди которых легендарная **"Жар-птица 2772"**. Эти произведения входят в золотой фонд киносекретины Японии, большинство из них никогда до этого в России не демонстрировалось. Надо признать, что нечасто в зале Эйзенштейна, где устраивались показы, бывало подобное столпотворение (о нормах техники безопасности организаторы предпочли забыть вплоть до последних дней акции). Однако грустно осознавать, что полный аншлаг был вызван не столько интересом москвичей к творчеству классика анимации, сколько тем фактом, что вход на все просмотры был бесплатный (при мне в зал впустили даже бомжа, проспавшего всю программу, уютно устроившись на ступеньках кинозала).



• Ноябрь 1998 года ознаменовался **XXXI** фестивалем японских фильмов, проведенным Посольством Японии. Из пяти показанных картин анимационных было две: **"Галактический экспресс 999"** (1979) режиссера **Рин Таро** (*X, Final Fantasy*) и **"Храбрый солнечный принц"** (1968), постановщиком которого был молодой **Исао Такахата** ("Могила светлячка"), друг и сподвижник еще одного классика анимации, ныне здравствующего **Хаяо Миядзаки** ("Мой сосед Тоторо", "Небесный замок Лапута", "Принцесса Мононоке"). "Экспресс" — местами перекликающаяся со "Звездными войнами" фантастическая история о мальчике из провинции, который хочет отомстить за смерть матери и путешествует по Галактике вместе с таинственной женщиной Мейтель. Сказка о солнечном принце **Холсе**, побеждающем дьявола **Грюнвальда**, стала одним из первых японских полнометражных мультфильмов. Фестивальные показы "Принца" были устроены специально для воспитанников московских детских домов.

• Постоянно растет количество русских аниме-фансубов — некоммерческих переводов фильмов, выполненных в виде субтитров: в клубах доступны **End of Evangelion, X, Slayers Movie, Sailor Moon R Movie, Macross 7, Tenchi Muyo in Love, Pom Poko**.

• С начала сентября на **31** телеканале идет повторный показ **Sailor Moon**. Если не произойдет никаких сбоев, когда этот журнал будет лежать на прилавках, поклонники (скорее — поклонницы) сериала будут смотреть завершающие эпизоды сезона **Sailor Moon S**, не продемонстрированные телеканалом "2x2". А так как фирма "2x2 Телемаркет" в свое время приобрела только три сезона сериала, наши зрители не посмотрят ни **SM Super S**, ни **Sailor Stars**. В Москве действует клуб любителей **Sailor Moon**, который в ближайшее время попытается обратиться на телевидение с просьбой о закупке недостающих частей сериала. Узнать подробности или поддержать движение вы сможете, написав по адресу slava@optics.npi.msu.su.



Письма (не электронные), пришедшие на адрес редакции, будут переданы в клуб. • В русском Интернете появился новый сервер, целиком посвященный справочной информации об аниме и манге. Расположенный по адресу www.anime.ru, он является именно тем местом, где интересующиеся смогут утолить свой информационный голод. Сюда же переехал сайт клуба **R.An.Ma** (<http://ranma.anime.ru>), в скором времени здесь расположится страничка клуба почитателей творчества **Осаму Тедзука**. Веб-мастер сервера, профессиональный переводчик **Борис Иванов**, известен тем, что в свое время создал единственный в России FAQ-сервер о Японии.



• С 5 апреля на японском телеканале **WOWOW** начнет транслироваться аниме-сериал, основанный на популярной серии ролевых игр для PlayStation, **Arc the Lad**. По слухам, **Sony** надеется нанести двойной удар: примерно на то же время (апрель) намечен выпуск игры **Arc the Lad III**. Поживем — увидим.

• В клубе **ORuGA** (<http://tezuka.anime.ru>) завершена работа над полным русским дубляжем "Жар-птицы 2772" **Осаму Тедзука**, кассеты в скором времени поступят в прокатные фонды аниме-клубов. Надо сказать, что это далеко не первый случай создания некоммерческого многоголосого дубляжа фильмов в российском аниме-фэндоме, еще раньше появились работы ростовского филиала **R.An.Ma** и московской **Sailor Studio**.

• На столичном рынке у **ДК Горбунова** появились в продаже DVD и видеокассеты с аниме (видео в формате Hi-Fi Stereo). Диапазон предлагаемых фильмов достаточно широк: это **Ghost in the Shell** и **Ninja Scroll**, **Armitage** и **Iria**, **Ranma** и **Lost Universe**... Большинство фильмов снабжены качественным переводом или субтитрами на русском языке. Наиболее "анимешное" местечко — площадь непосредственно перед ДК, ряд 2, место 2.

• Американская компания **AD Vision**, наконец, выпустила на видеокассетах и DVD оба переведенных анимационных фильма **Tekken**. Есть большие шансы, что к появлению следующего выпуска "Мир Anime", они появятся в Москве.



Примечание: огромная просьба не осаждать редакцию письмами и звонками с заказом того или иного фильма! Мы лишь пишем о том, что сами смогли с большим трудом достать, а не занимаемся тиражированием или доставкой кассет. Если вы очень хотите посмотреть какое-то аниме, направляйте свои просьбы фирмам-видео-прокатчикам, таким как «Союз», «Варус-Видео» или «Видеосервис» (их адреса публикуются на лицензионных видеокассетах). Возможно, кто-то там прислушается к нашим голосам, приобретет соответствующие лицензии и начнет издавать эти фильмы в России! Также обладатели кредитных карт могут заказывать аниме по почте прямо из США через Интернет-сайты, вроде [Animation.com](http://www.Animation.com).

CAPCOM+2D+PSX+1999=!!!

Внимательные читатели нашего журнала наверняка заметили, что основной костяк редакционного коллектива равнодушен к двумерным рисованным файтингам. Особенно мы чтим работы корифеев, основателей жанра — Capcom. Не укрылось от внимательных читателей и то, что ни одна из последних капкомовских работ не избежала нашей положительной рецензии. И хотя PlayStation не лучшая приставка для переноса аркадных 2D-хитов (здесь предпочтительнее Saturn), надо отдать Capcom должное: ни разу компания не опустилась до выпуска на рынок игры откровенно проходной, не отвечающей высоким требованиям настоящих ценителей. И хотя сейчас PSX на пике популярности, легко предсказать достаточно скорое приближение эры ее заката, ведь Sony необходима более мощная машина для того, чтобы конкурировать с сеговской

Dreamcast на равных. При этом PlayStation останется в памяти игроков не только как первая приставка, ориентированная на активную работу с 3D, но и как система, в написание игр для которой Capcom вложила наибольшее количество усилий, причем далеко не напрасных. Плоды этих усилий одинаково хорошо приняты как критиками, так и рядовыми геймерами. Но в последний месяц произошло действительно что-то невероятное: Capcom выпустила на PSX целых три файтинга, словно в награду многочисленной армии поклонников, благодаря верности и поддержке которых жанр рисованных единоборств несколько не сдал позиции во времена таких трехмерных шедевров, как Tekken 3 и Soul Calibur. Упомянутым трем произведениям и посвящен наш обзор.

Агент Купер

Street Fighter Zero 3

Самая главная новость, естественно, заключается в том, что игра по праву может служить мостом между двумя сериями: абсолютно все необходимые по сюжету герои собраны здесь под общей “крышей”. Действительно, это завершающая часть трилогии SFZero (Alpha в США), но в то же время здесь уже присутствуют все персонажи Street Fighter II, от Т.Хока и Эдмонда Хонды до Бланки и Балрога (внешний вид которых, впрочем, подогнан под “анимешные” требования серии Zero). Дебютирует и трио совершенно новых для вселенной SF персонажей: Коди из Final Fight, только что сбежавший из тюрьмы, русская реслерша Рэйноу Мика, разительно похожая на кого-то из Spice Girls, и Карин, одноклассница и соперница Сакуры. Плюс к этому секретные герои: телохранительницы Веги (Бизона) Юри и Юни, полковник Гайл (наконец-то!) и “злые” версии Рю, Гоуки (Акумы) и Сакуры. Как видите, в героях недостатка не чувствуется.

Графика великолепна. Четкие, яркие спрайты бойцов, плавная анимация при полном отсутствии “тормозни”. В игре огромное количество различных декораций, причем на некоторых наблюдается весьма удачное использование полигональной графики. Удачное в смысле “незаметное”: только при детальном изучении становится заметно, что отдельные элементы фонов, например крыло самолета на декорации Нэша,



состоят из полигонов. Таким образом программисты Capcom изящно разгрузили процессор приставки, гораздо хуже

работающей с двумерной графикой, чем с 3D. Вспышки от ударов и некоторые другие эффекты тоже полигональные. Пойдя по дорожке, проторенной Rival Schools, создатели сделали из экранов загрузки настоящую картинную галерею, что тоже не может не порадовать (особенно закоренелого ценителя творчества капкомовских художников, как ваш покорный слуга). В чем PSX-версии Street Fighter всегда превосходили Saturn-овские реализации, так это качество звука. SF Zero 3 не исключение: саундтрек состоит из ремикшированной аркадной музыки. Идея включить в игру ведущего, не просто объявляющего номер раунда, а сыплющего залихватскими фразочками направо и налево, достойна уважения, тут Capcom явно следует за SNK с их King of Fighters.

Основное нововведение в игровом процессе — система выбора стиля борьбы непосредственно перед схваткой. “X-ism” — старая школа боя, как в SSFII Turbo: нет блокирования в прыжке, одна линейка Суперприема. “Z-ism” это стиль SF Zero: линейка Супера из трех частей, блок в прыжке, Zero-контрудары.





Последний стиль — "V-ism": одна Супер-линейка, возможность проводить повторяющиеся Супер-приемы, пока она не израсходуется (за героем появляются синие тени, тоже причиняющие вред врагу). С такой системой играющему предоставлена большая свобода в воплощении своей выигрышной тактики. Еще одна новинка — линейка защиты, которая уменьшается по мере блокирования ударов, и если вы или ваш противник слишком увлеклись блоками, теперь есть серьезный шанс остаться на пару секунд вообще без защиты.

Сделано специально для борьбы с "черепахами", игроками, весь раунд сидящими в блоке. Добавлена нечестная тактика выполнения комбо с подкинутым в воздух оппонентом, аналог air juggling из MKII и капкомовской VS-серии игр. Отчасти это гасится возможностью вновь обрести контроль над героем, до того как он коснется земли, но факт остается фактом: разрыв между гранд-мастерами SF и игроками-новичками теперь сильно сокращен. В довершение ко всему, на PlayStation присутствует режим World Tour, вдыхающий новую жизнь в саму



идею сериала. Это своеобразный квест, вроде Edge Master Mode в Soul Edge или, если хотите, Street Fighter RPG. Выбрав героя, вы путешествуете по всему земному шару, принимая участие в соревнованиях. Перед боем можно задать подходящий стиль, а победив — получить очки experience и разучить новые Ism Plus-навыки и умения. Среди последних есть даже Super Zero Cancel, оглушающий удар, как в трехмерной SFEX Plus. Развив бойца, можно без проблем проводить комбо, вроде Roundhouse kick>low jab(2in1)>Hadoken>Super Zero Cancel>Shinkuu Hadoken Super (во избежание путаницы пользуюсь общепринятой англоязычной записью ударов). При успешном завершении режима турне разрешается использовать полученного героя в других режимах игры, даже в секретных — вроде командных соревнований.

В лице Street Fighter Zero 3, последней части Zero-эпопеи, PlayStation получила лучший двухмерный файтинг за всю свою историю. Игра с идеальным боевым процессом, отличными режимами, поддержкой всех технических новинок, вроде Dual Shock и PocketStation, замечательно использующая архитектуру приставки (превращая в достоинство даже ее недостатки), достойна права украсить коллекцию каждого настоящего геймера.



Darkstalkers 3

Долгожданная третья часть "потусторонней" файтинг-серии все-таки вышла на PlayStation (предыдущая игра, Nightwarriors, как известно, была эксклюзивом для Sega Saturn). Darkstalkers 3 — ни что иное, как транслированная на приставку и переведенная на английский аркадная Vampire Savior: Jedah's Damnation. Так как в московских залах игровых автоматов она присутствует, и опыт игры в нее у меня есть, постараюсь быть наиболее объективным при оценке PSX-версии. Как всегда, начнем со списка персонажей. Все герои Vampire и Nightwarriors: Darkstalkers Revenge присутствуют и готовы бить, резать, кусать, жечь и давить друг дружку за право побыть местным "царем горы". Демитрий, Донован, Виктор, Фелиция, Джон Талбейн (Галлон), Лорд Раптор (Забельзарок), Морриган, Сасквоч, Рукио (Олбат), Хюцил (Фобос), Бисямон, Хсен-Ко (Леи-Леи) и Анакарис (в скобках даны "японские" имена героев) — весь балаган собрался на очередной турнир. К пестрой компании присоединяются: бывший невыборный босс, огненный Пирон; суккуб Лилит — сестра-близняшка Морриган; девушка-пчела Квин-Би; местная Красная Шапочка — Баби Бонни Худ (Буллета); и новый босс, темный мессия Джеда. Любителям самодеятельности и поклонникам Виктора Франкенштейна придется по вкусу режим Original Character, где можно создать своего собственного персонажа — на базе любого из восемнадцати основных, придумав ему имя, выбрав его Темную Силу и раскрасив в 15 разных



цветов. Естественно, творение собственных рук можно сохранить на карточку памяти и сравнить потом с порождением воспаленного воображения друга. Основной добавкой в игровой процесс стали Темные Силы (Dark Force) — приемы, выполняемые нажатием ударов руки и ноги одной и той же силы. У некоторых персонажей ТС почти ненужные (Джеда и Квин-Би просто получают способность левитировать), зато другие бойцы, пользуясь ими, легко наносят серьезный ущерб. Как во всех новых драках от Capcom, в D3 (VS:JDEX) присутствуют "дразнилки", причем по несколько на бойца. В своей третьей инкарнации игра не лишилась особого, присущего только ей черного юмора: только что "Красная Шапочка" путешествовала по экрану в припрыжку, сопровождаемая тремя бабочками и щенком, и через секунду она с перекошенным от ярости лицом поливает врага из "узи", заботливо припрятанного под юбочкой.





Самым большим шутником остается, конечно, Сасквоч — во время “дразнилки” снежный человек съедает банан, на коже от которого можно поскользнуться, а его Темная Сила вызывает толпы взрывающихся пингвинов-камикадзе.

Игра выглядит относительно неплохо и полна любимых персонажей. Но, как и раньше, меня не устраивает уровень сложности. Даже на восьми звездочках D3 элементарно проходимся с использованием подсечек. С другой стороны, если вам поддается компьютер, это совсем не значит, что вы стали профессиональным игроком. Для этого надо освоить весь широкий диапазон ударов и комбо, ведь вопрос не в том, что вы рано или поздно завалите противника, а в том, как вы это сделаете. Есть герои (Анакарис), у которых так много приемов, что обучение им может затянуться на долгие недели, но зато в результате вы сможете выкидывать такие фортели, что и не снились игрокам, рассчитывающим только на сильные удары рукой и ногой.

Недостатки присутствуют, куда же без них... На игровом автомате время загрузки минимально, так же как и в версии для Saturn с ее 4-мегабайтным ROM-картриджем. На PSX кроваво-красный экран с ненавистным pow loading успеет помозолить вам глаза. Очень сильно пострадала анимация, на глаз из игры исчезла примерно треть всех кадров движений персонажей. По сравнению с SFZero3, почти эталонным вариантом переноса, D3 тянет не то, чтобы на гадкого утенка (эту роль отдадим X-Men: Children of the Atom), но на маленького серенького лебеденка. Жаль, что на две исключительных конвертации капкомовцам сил не хватило. При всем при этом надо сказать, что Darkstalkers 3 обязана занять достойное место среди рисованных файтингов для PSX. Ведь, например, пресловутая X-Men: COTA стала отличным образцом того, что получается, когда игру от Capcom переводит на приставку кто-то совсем другой (например, Acclaim).

loading успеет помозолить вам глаза. Очень сильно пострадала анимация, на глаз из игры исчезла примерно треть всех кадров движений персонажей. По сравнению с SFZero3, почти эталонным вариантом переноса, D3 тянет не то, чтобы на гадкого утенка (эту роль отдадим X-Men: Children of the Atom), но на маленького серенького лебеденка. Жаль, что на две исключительных конвертации капкомовцам сил не хватило. При всем при этом надо сказать, что Darkstalkers 3 обязана занять достойное место среди рисованных файтингов для PSX. Ведь, например, пресловутая X-Men: COTA стала отличным образцом того, что получается, когда игру от Capcom переводит на приставку кто-то совсем другой (например, Acclaim).



Marvel Super Heroes vs Street Fighter EX Edition MARVEL SUPER HEROES

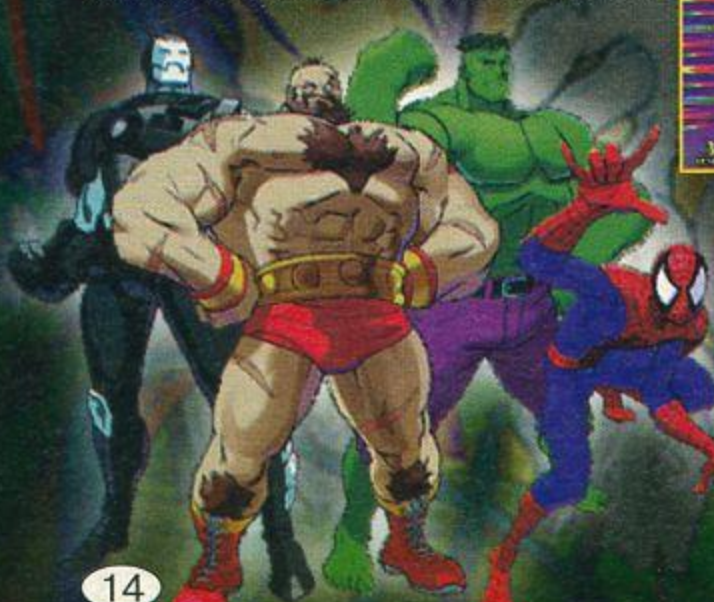
Относительно молодую серию VS вполне можно рассматривать как своеобразный ответ Capcom фирме SNK, столкнувшей в серии The King of Fighters персонажей Fatal Fury и Art of Fighting. В играх VS за пальму первенства сражаются персонажи вселенной Street Fighter (на ее Zero-ступени развития) и герои комиксов Marvel. В результате подобного, простите за выражение, кроссовера, родились X-men vs Street Fighter (EX Edition), Marvel Super Heroes vs Street Fighter и Marvel vs Capcom. С первой игрой многие наверняка знакомы по отзывам Александра “Capcom Guru” Макарова и Артема “Hungry Wolf” Сафарбекова в 39 номере, последняя присутствует пока только в аркадном варианте (хотя анонсирована Dreamcast-версия), так что остановимся подробнее на только что появившейся MSHvsSFEX.

Помните, до того, как вышел SFZero (Alpha), в определенных кругах велись

разговоры о штамповании “Стритфайтеров”, о бесконечном высасывании идеи из пальца? Тогда все удивлялись, как Capcom без зазрения совести может выпускать одну за другой SF-игры, особо не отличающиеся друг от друга (SFII, SFIII, SSFII, SSFIII)? Удивлялись, но игры покупали. Так вот, это были цветочки. В случае MSHvsSFEX Capcom превзошла сама себя: среди семнадцати героев, с начала доступных выбору, нет НИ ОДНОГО нового (за исключением Норимаро, о нем позже)! Все они заимствованы из других игр, слегка переработаны только удары. Сторону Сотрясателей Улиц представляют Рю и Кен (наконец-то они дерутся по-разному!), Сакура, Чун Ли, Дэн, Гоуки (Акума), Зангиев и Бизон. А за именитую Marvel Comics Group отныне выступают не только Икс-люди, но и другие персонажи, вышедшие из-под карандаша Стэна Ли сотоварищи: Человек-паук, Капитан Америка, Шума-Горат, Блэкхарт и Халк, победитель в категории ЛИНКПК (“Ленивые Игроки, Нажимающие Какие Попало Кнопки”). Как видите, никаких новичков, все нам знакомы по SFZero2, X-Men: COTA и Marvel Super Heroes. Ах да, добавьте к этому внушительному списку секретных персонажей,



Норимаро — звезда популярной комедийной манги, “специально приглашенный” (как Гон в Tekken 3) в MSHvsSF. Постоянно кривляется, раскидывается из сумки всяким хламом, фотографируется на фоне поверженных противников, не прочь приударить за любой особой женского пола, попавшей в расширенное очками поле зрения.





Marvel vs Capcom, на данный момент последняя игра VS-серии, замечательна тем, что на стороне Capcom сражаются Мегамен (Рокмен), Страйдер и Дзин из Cyberbots. А так — все тот же режим Tag Team и Супер-размер в экран.



отличающихся цветом одежды, скоростью и парой приемов: это Мефисто, U.S. Агент, темная Сакура, темный Рю, Меха-Гоуки (Кибер-Акума), Меха-Зангиев и Шэдоу (тень Нэша (Чарли)). Выходит, единственным стоящим дополнением списка героев стал несерьезный Норимаро, которого, вдобавок, не будет в англоязычной версии.

Приставка EX Edition означает, что из аркадного режима игры изъята возможность постоянной смены персонажа (Constant Tag Team), теперь помощника можно вызывать только для проведения комбинированной Супер-атаки. Обидно



— PSX не может держать в двух мегабайтах памяти четырех рисованных героев одновременно. Однако, как извинение за столь явное насилие над игрой, присутствует режим Same Character, когда вашим помощником становится помощник противника, таким образом экономится

память, и смена героя в любой момент схватки оказывается возможной. Так или иначе, появление MSHvsSFEX на PlayStation можно считать событием знаменательным. Программистам Capcom удалось на заведомо слабой (для подобных игр) приставке добиться максимальной близости трансляции к оригинальной игре. Безусловно, пришлось пожертвовать некоторыми элементами, но нетронутым остался список персонажей, все их движения, все декорации, и несколько не упала скорость боев. А это главное.



BIG BEN

ШКОЛА И КЛУБ ДЛЯ ВСЕХ!

АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК ДЛЯ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ

ПОДГОТОВКА К ПОСТУПЛЕНИЮ В ВУЗЫ

БИЗНЕС-КУРС

ПОДГОТОВКА К МЕЖДУНАРОДНЫМ ЭКЗАМЕНАМ
(PET, FCE, PITMAN, TOEFL)

КУРСЫ СЕКРЕТАРЕЙ-РЕФЕРЕНТОВ

ОБУЧЕНИЕ ЗА РУБЕЖОМ

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ

ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ КУПОНА —
БЕСПЛАТНОЕ
ОБУЧЕНИЕ В МОСКВЕ



- Ленинский проспект • ул. Косыгина, 5
135-6110, 135-6050, 135-8343
- Бутово • ул. Грина, 18Б
713-1890, 716-1909, 716-1918
- Таганка • ул. Малая Калитниковская, 5
276-2600, 270-8509

FINAL FANTASY VIII

Лучшая ролевая игра 1999 года?
Пока в этом нет сомнений!

Игра появилась в Москве прямо к завершению сдачи материалов в этот номер "Великого Дракона", и только ценой титанических усилий удалось убедить строгого главного редактора изменить план верстки таким образом, чтобы данный мини-обзор попал на страницы PlayStation-рубрики, а не остался дожидаться читателей 43 номера. Вкратце изложу свои впечатления о FF8, оставляя Лорду Ханте законное право составить в будущем подробное описание этого гениального творения игровой мысли.

Первым делом хочу низко поклониться всем сотрудникам Square of Japan за то, *какую* игру они сделали для приставки PlayStation разработки 1994 года, с тех пор не претерпевшей никаких аппаратных изменений. Создание шедевра, даже с точки зрения графики затмевającego собой процентов восемьдесят (а то и девяносто!) игр для PC с современными 3D-акселераторами, причем работающего на машине пятилетней давности — не это ли настоящее

свершение в игровом мире? Самое притягательное в игре, на мой взгляд, потрясающие заставочные ролики, которыми напичканы все четыре диска. Как по качеству графики, так и просто по получаемому от их просмотра эстетическому наслаждению они на голову выше всего, виденного до этого на приставках (включая CG-ролики Soul Edge,

Tekken 3, а уж FF7 — и подавно!). Танец в сцене, когда Скволл и Риноа встречаются на балу, просто захватывает дух! Более того, FF8 первая игра, где вибрация Dual Shock поддерживается в заставках — в эпизоде, когда мобильное подразделение SeeD десантируется на океанский берег у городка Доллет (пляж, по которому несутся солдаты, буравится взрывами мин), джойстик просто вырывается у вас из рук. Команда Сакагути обещала, что в восьмой части видеовставок будет примерно в три раза больше, чем в предыдущей игре, и пока (я сейчас на середине второго диска) все выглядит так, что они не обманули геймеров.

Во-вторых, хоть вид игры и претерпел множество трансмутаций, дух Final Fantasy из нее отнюдь не улетучился. По-прежнему, это мир, где технология сосуществует с магией (хотя, как справедливо заметил один умный человек, при подобном уровне хищников (монстров) цивилизация никогда бы не развилась до описываемого в игре уровня). Как и раньше, Square сподобилась разработать таких персонажей, в которых влюбляешься сразу же, и даже (особенно?) ведьма Эдея вызывает восхищение. Более того, Скволл, Риноа, Сейфер, Зелл, Сельфи и остальные начинают восприниматься как реально существующие личности — так сильно прора-





ботка их характеров, привычек и наклонностей, а о такой "мелочи", как внешний вид, я даже не говорю. Безусловно, FF8 подверглась очень многим изменениям в сравнении с предшественницами. Новая магическая система с возможностью "вытягивать" заклинания из врагов на манер кражи предметов, выращивание существ-Хранителей как тамагочи, исчезновение SD-изображений героев, текстурирование всех объектов в бою, возможность для передвижения по миру пользоваться (не бесплатно, конечно) разветвленной сетью железных дорог и услугами контор по прокату автомобилей, параллельная игра за две группировки персонажей, находящихся по разные воюющие стороны (Скволл и команды выпускников Баламб-Гардена, и Лагуна с однопол-



проводятся расцеплением вагонов и набором кодов в сцепочных замках, а в одном месте игры необходимо будет создать собственную рок-группу и заставить своих героев освоить музыкальные инструменты! И конечно, добавьте к этому разведение чокобо, кажется, полностью перенесенное на Pocket Station (см. "Дракон плюс") — получите обширное поле чисто аркадных элементов, которых, зачастую, так не хватает в приставочных RPG.

Лично у меня к Final Fantasy VIII просто нет претензий. Хотел бы что-то найти, но не получается. Все гладко, ладно и складно. Играть хочется безумно, затягивает безмерно, удовольствие получаешь ни с чем не сравнимое, даже делая поправку на японский язык игры.

На проект восьмой "Фантазии" (включая рекламную раскрутку) потрачено столько средств, а ожидается такая прибыль, что в пору назвать его "Титаником" игрового мира. Да вот только по мне Скволл Лайонхарт намного привлекательнее, чем Леонардо Ди Каприо.

Агент Купер

Счастливым обладателям доступа в Интернет, испытывающим трудности с японским языком игры, пригодится адрес сайта, где регулярно пополняется неофициальный английский перевод FF8: <http://oro.simplenet.com/ff8/>. Англоязычная же версия игры ожидается уже в сентябре-октябре этого года.



чанами) — обо всем этом вы, наверняка, уже читали. Мини-игры, запомнившиеся по FF8, пышно расцвели и здесь: со многими людьми можно сразиться в карточную игру, слегка похожую на Magic: The Gathering (достаточно, заговаривая с человеком, вместо кружка нажать квадрат), похищенные президента будет со-



На 11-е марта в Японии назначен выход Final Fantasy Collection, куда войдут давно уже ставшие классикой FF4, FF5 и FF6 с неизменной графикой и звуком, зато с добавленными сюжетными CG-роликами. Англоязычный релиз "Коллекции" также произойдет где-то в этом году, но не исключено, что из сборника выпадет Final Fantasy IV. Забавно, что еще год назад на вопросы о возможном выпуске FF-компиляции продюсер Хиронобу Сакагути отвечал, что Square намерена

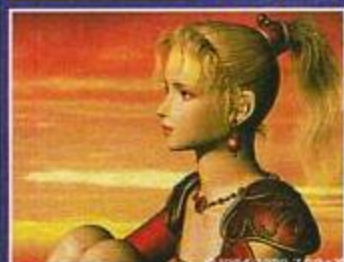


всегда идти вперед и не делать "шагов назад". Как видно, прошло совсем немного времени, и политика



компании изменилась на противоположную. Главное, что обладатели PSX скоро смогут насладиться замечательными играми, ранее практически недоступными в нашей стране даже обладателям SNES.

А Final Fantasy VI, скажу я вам, это действительно что-то особенное!



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR™

SOLID

Предлагаю вашему вниманию решение, на мой субъективный взгляд лучшей игры для PlayStation прошедшего года. Оно достаточно подробно, и единственное, что сюда не вошло, это детальный список предметов и их местонахождение (вряд ли он так уж важен: поиски патронов, гранат, сухого пайка и прочего отнимут у вас не много времени). Предупреждаю, что решение содержит краткий пересказ сюжета, и если вы не хотите испортить впечатление от захватывающей истории, рассказанной в игре, постарайтесь ограничиться чтением только самой необходимой на конкретный момент времени информации. Удачи!

Диск 1



Снейк пробирается на территорию вражеской базы. В большом зале с контейнерами есть три охранника и три коробки сухого пайка (**Ration**) — единственного восполнителя энергии в игре. Пока вы можете взять с собой только две. Разберитесь с охраной и дождитесь, когда спустится грузовой подъемник. Забирайтесь в него.

Посмотрев заставку с улетающим Ми-24 (Hind, "Лань" — американское прозвище машины), вы вновь сможете действовать. Двигайтесь на север, убейте охранника и возьмите в вездеходе пистолет-пулемет **Socom**. В комнате на юго-западе подберите ослепляющие гранаты (**Stun Grenades**), но смотрите, не попадитесь в поле зрения видеокамеры. Теперь осталось подобрать маскирующие гранаты (**Chaff Grenades**), аккуратно пробравшись между лучами прожекторов, и можно лезть в любой из двух воздуховодов. Один из них расположен в северо-западном углу, охраняемый камерой, другой — на втором этаже. Не важно, которым вы воспользуетесь, они ведут, в общем-то, в одно и то же место. И там, и там можно подобрать паек. Если пробираться через верхний воздуховод, Снейк подслушает разговор двух солдат. Очтившись на галерее второго этажа базы (в ан-

Мерил упражняется

Если, впервые увидев Мерил, отползти к началу воздуховода, слезть вниз и оттуда снова добраться до решетки над ее камерой, Мерил будет выполнять уже другое упражнение. Выглядит это так:

а) возврат из положения "лежа" в положение "сидя", руки за головой, б) отжимания на одной руке, в) растяжка; далее все повторяется снова, но на этот раз Мерил будет в нижнем белье.



гаре с танками), подберите инфракрасные очки (**Thermal Goggle**) в комнате справа. Спуститесь вниз, заберитесь в лифт и отправляйтесь на этаж В1.

Пройдите по коридору (вы пока не можете открыть ни одну из дверей), заберитесь по лестнице в воздуховод. В правом его ответвлении подсмотрите за охранником в туалете и возьмите патроны. Вернитесь немного назад и сверните влево. Снейк увидит в камере внизу отжимающуюся Мерил. Ползите дальше и выбирайтесь из воздуховода в следующей камере.

После разговора с заключенным здесь шефом DARPA (вернее, с замаскированным под него Декей Октопусом) и получения от него карточки-ключа для дверей первого уровня безопасности (**LV1**), **PAL**-ключа (**PAL Key**), и его скоропостижной смерти, подберите под кроватью паек и выходите из камеры в коридор. Последует достаточно длительная перестрелка с охраной и мимолетная встреча с

Психом Мantisом. Проверив комнаты охраны, отправляйтесь на лифте на этаж В2.

В большом зале есть шесть небольших комнаток. Пока вы можете проникнуть лишь в три из них. Ключом первого уровня отпирите три двери, возьмите взрывчатку **S4**, гранаты и патроны к **Socom**. Пробейте взрывчаткой дыру в стене в юго-западной части зала. Пройдите по коридору вправо, взорвите северный сегмент стены и доберитесь до первого стоящего противника.



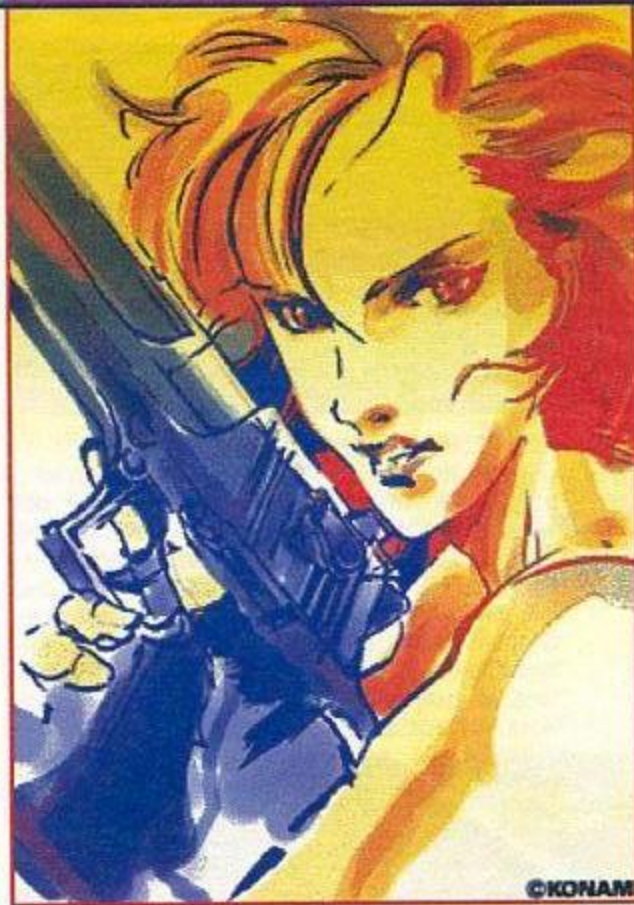
Соллид Снейк



Мерил Сильвербург



Ликвид Снейк



©KONAMI

Босс 1: Револьвер Оселот

Расстреливается из Socom-а. Немного беготни вокруг опутанного проводами и взрывчаткой заложника (не касайтесь их, иначе президент Armstech взлетит на воздух), несколько истраченных обойм — все, что от вас требуется. Поверженному Оселоту отрезает руку невеста откуда появившийся ниндзя-призрак, после чего они оба скрываются из виду. Президент Кеннет Бейкер расстается с ключом второго уровня безопасности (LV2 Keycard) и умирает на руках у Снейка, так же как и начальник DARPA, вроде бы от сердечного приступа. Вернитесь в зал с шестью комнатами, теперь он охраняется. За юго-восточной дверью возьмите автомат FAMAS и две пачки патронов (доступ к автомату преграждает лазерная система охраны, обойдите ее, пользуясь инфракрасными очками или просто закурив сигарету — лучи станут видны). Поднимайтесь на лифте на первый этаж.



Злобная Мей Линь

Постоянно перезванивайте девушке и на предложение сохранить отвечайте отказом. Вскоре особа откажется разговаривать со Снейком и будет показывать ему язык.

В северо-западном углу ангара отпирите дверь и подберите глушитель для пистолета (Socom Suppressor), сразу же экипируйте его. На балюстраде заполучите гранаты, картонную коробку (Cardboard Box) и миноискатель (Mine Detector).

Сконтактируйте по радио с Мерил (ее частота — 140.15), дождитесь, когда она откроет ворота ангара. Проходите в открывшийся коридор, но не касайтесь лазерных лучей, иначе в помещении будет пущен газ. Выйдя на открытое пространство, воспользуйтесь миноиска-

ду ними). Приблизившись, бросайте маскирующую гранату, она на время дезориентирует стрелка, а вы подберетесь к танку вплотную. Теперь закидывайте башню машины обычными гранатами, стараясь не намотаться на гусеницы. Несколько прямых попаданий, и победа (плюс ключ третьего уровня) у вас в кармане. Вернитесь в оружейную на втором этаже базы, заполучите ракетницу (Nikita Launcher). Теперь вы достаточно хорошо экипированы для дальнейших приключений. Еще одна перебежка через заснеженное поле с подбитым танком, и Снейк вторгается во второй комплекс вражеской базы. В большом зале нельзя пользоваться оружием (есть риск повредить хранящиеся здесь ядерные боеголовки). Доберитесь незамеченным до лифта и езжайте на второй подвальный уровень (B2).

Здесь ваша задача повредить генератор, питающий ток ловушки на полу в коридоре. Осложняет все ядовитый газ, заполняющий помещение. Стреляйте из ракетницы. Ракетой легче

всего управлять, переключившись в режим "от первого лица". Проведите ее через извилистые коридоры и взорвите генератор. Пол теперь безопасен, стали доступны двери: северо-восточная

скрывает за собой рация, юго-восточная — противогаз (Gas Mask). Воспользуйтесь обновлениями. Проходите в восточный коридор и открывайте северную дверь. Коридор полон трупов охранников, стены изрешечены пулями, виновник всего — таинственный ниндзя — скрывается за дверью в лабораторию. Смело следуйте за ним. Испуганный Отакон прячется в шкафу, а между вами завязывается драка.

Босс 3: Киберниндзя

Бейте руками и ногами, ниндзя отклоняет меч выстрелы и уворачивается от гранат. Попав по нему два раза, отбегайте. Ниндзя уберет меч, теперь подбিরайтесь к нему, наносите удар и сразу же отступайте на безопасное расстояние. Можно использовать маскирующие гранаты, но проку от них мало. Когда энергия врага достигнет 50 процентов, он примется исчезать. Ничего страшного в этом нет, просто оденьте инфракрасные очки, и он снова станет видимым. После трех удачных комбинаций ударов с вашей стороны его тактика еще раз изменится: при вашей попытке нанести удар ниндзя будет исчезать, материализовываться у Сней-



Застаем Мерил врасплох

Когда Мерил забегает в женский туалет, если сразу последовать за ней и добраться до последней кабинки меньше, чем за пять секунд, она не успеет переодеться, и половину сцены будет без своих зеленых штанов, в майке и трусиках.

ле — переодетая Мерил. Увидев вас, она убежит в женский туалет. Следуйте за ней, подойдите к самой дальней кабинке.

После судьбоносной беседы отправляйтесь в южную комнату и открывайте ключом пятого уровня (LV5 Keycard) ранее недоступную юго-западную дверь. Там Снейка ждет упаковка дизепамы (или валиума, препарата, ослабляющего мышечные спазмы) и три пачки патронов для Famas-а. Присоединяйтесь к Мерил и следуйте к единственной неоткрытой двери в северной стене коридора.

Далее следует весьма сюрная сцена, в которой Мерил попадает под воздействие Психо Мантисы, самого сильного на острове мастера телепатии и телекинеза.



телем, чтобы ненароком не нарваться на разложенные в снегу мины Claymore. Мины можно собрать (наползая на них) и унести с собой.

Босс 2: Танк

Как только увидите движущийся на вас Abrams M1A1, управляемый Вулканом Рейвенем, проползите на север вдоль восточной стенки (постоянно следите за высотой скрывающих вас сугробов, вы должны двигаться в канавке меж-



Рой Кэмпбелл



Отакон



Грей Фокс



Мей Линь



Снайпер Вульф

“На что я способен?!”

Во время сцены перед боем с Психо Мантисом он пытается “читать” мысли Снейка.

Если у вас есть на карточке сейвы других игр от Konami, например Castlevania: Symphony of the Night, Suikoden или Silent Hill, Мантис будет упоминать в разговоре эти игры!



Босс 4: Психо Мантис

Первым делом переключите джойстик во второй порт приставки. Таким образом Мантис потеряет способность “предугадывать” действия Снейка. Далее, бросьте парализующую гранату, чтобы вырубить Мерил, наставившую на вас пистолет. Оружие против колдуна бессильно. Стараясь избежать попаданий предметов интерьера, поднятых Мантисом в воздух, положитесь на силу собственных кулаков. При исчезновении врага пользуйтесь инфракрасными



очками, чтобы его обнаружить. Когда энергия Мантиса достигнет 50 процентов, он снова попытается воспользоваться Мерил в своих целях — кидайте еще одну гранату. После этого экстрасенс заставит девушку приставить оружие к собственной голове. Используйте третью

гранату, на этот раз Мерил потеряет сознание на всю оставшуюся схватку. Добивайте Мантиса руками, не забывая пригибаться от мелькающих в воздухе стульев, мраморных бюстов и оленьих рогов.

Понаблюдав за агонией кудесника, следуйте в проход, открывшийся за заботливо отодвинутым Мантисом шкафом. Захватите рацию и патроны. Выходите из коридорчика наружу. Двигайтесь на восток, потом на север, экипируйте очки ночного видения, возьмите рацию. Возвращайтесь к западной стене, забирайтесь в скальное ответвление, покрытое снегом, и ползите вперед. Соберите в пещерах патроны, диазепам и рационы. Вместе с напарницей открывайте дверь в следующее здание.

Добрые волчата

Для того чтобы волки в пещере вас игнорировали, впервые, как туда попадете, подойдите к Мерил. Достаньте Socom и приготовьте коробку. Выстрелите по девушке (знаю — подло, стыжусь...), она прикажет волкам наброситься на вас. Прячьтесь в коробку. Волчонок подойдет, понюхает коробку, поднимет лапку и... напишет на вас. Теперь никто из волков вас не тронет.

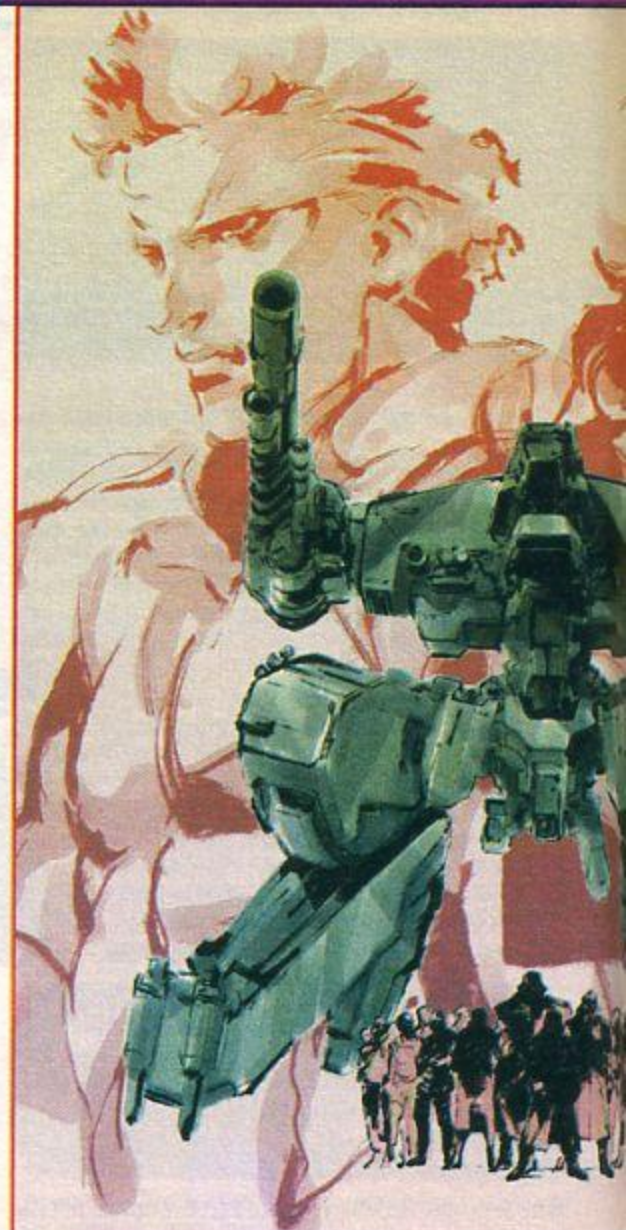
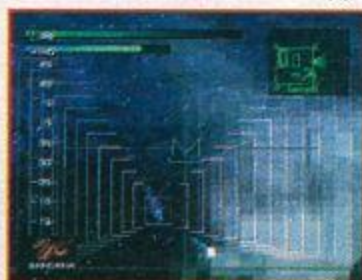
И Мерил попадет на мушку невидимого снайпера. Прежде чем Снейк успеет что-либо предпринять, девушка получит несколько ранений. Подойти к ней невозможно — в миг окажетесь в простреливаемой зоне. Вместо этого необходимо, как бы странно это поначалу ни звучало, оставить истекающую кровью Мерил и вернуться на второй подземный этаж первой вражеской базы за снайперской винтовкой (PSG-1). Она спрятана за единственной ранее не открытой дверью.

Будьте внимательны, к винтовке надо ползти, минуя лучи охранной сигнализации (вспомните об инфра-очках или сигаретах). Возвращайтесь к месту атаки на Мерил. Девушка куда-то исчезла, осталось только пятно крови на полу...

Босс 5: Снайпер Вульф

Пользуйтесь винтовкой. Нашпигуйте женщину-снайпера пулями прежде, чем она сделает с вами то же самое. Когда оружие начнет дергаться в руках, мешая прицелиться, глотайте таблетку диазепамов. Особых неприятностей данная схватка доставить не должна. После победы обыщите пространство вокруг пандуса, на котором пряталась снайперша (получите рацию и патроны). Последуйте совету Мей Линь, сохранитесь. Идите к двери в северной стене.

Снайперша захватывает Снейка в плен, следует несколько важных сюжетных разговоров с Ликвидом. После этого вас оставят один на один с одноруким Револьвером Оселотом, которому даже потеря конечности не мешает виртуозно управляться с машиной для пыток.



У вас есть выбор из двух вариантов: сдаться (нажав Select) или выдерживать пытки электрическим током, быстро и часто нажимая кнопку O. От сделанного выбора будет зависеть, спасется Мерил или нет.

Затем Снейка бросают в тюремную камеру, предварительно отняв оружие, припасы, все приспособления и почти всю одежду. Переговорите по радио с полковником (Codes, вживленный в мозг Снейка, охрана просто не заметила), и, если вы решили стоять до конца, терпите еще несколько серий пыток от Оселота. После этого попав в камеру, наблюдайте за охранником. У бедняги схватит живот, тот убежит в уборную, а вы тут же связываетесь с Отаконом. Через некоторое время ученый, использующий маскирующее устройство, подбежит к двери камеры и передаст вам рацию, ключ шестого уровня (LV6 Keycard), носовой платок снайперши и бутылочку кетчупа. Теперь есть даже два способа привлечь внимание охранника, возвращающегося из туалета: можно разлить на полу кетчуп и упасть в лужу, притворившись мертвым, а можно просто заползти под кровать. Как только незадачливый вояка отпрет дверь камеры, набрасывайтесь на него и душийте. За машиной пыток верните себе все причиндалы. Проверьте инвентарь, иногда Оселот подкладывает бомбу с часовым механизмом, которую надо просто выкинуть. Если Снейк простужен, он будет чихать, привлекая



Декон Октопус



Президент Armstech



Шеф DARPA



Револьвер Оселот



внимание врагов. Выйдя из тюремного комплекса, вы окажетесь на уровне В1 первой базы. При этом охрана усилилась, появились самонаводящиеся пулеметы под потолком. Спуститесь на лифте вниз. Рядом с комнатой, где произошла первая перестрелка с Оселотом, откройте две ранее недоступные двери, подберите маскирующие гранаты (хорошо спасают от вышеупомянутых пулеметов) и фотоаппарат (Camera). Прокатитесь на вездеходе или дойдите пешком до второй базы. На уровне В2 в коридоре, пол которого был под напряжением, открыв юго-восточную дверь, возь-

мите бронезилет (Body Armor). На уровне В1, если пойти на юг и открыть среднюю западную дверь (LV6), Снейк найдет лекарство и вылечит свой насморк. Доберитесь до места, где Вульф расстреляла Мерил. Ненадолго предавшись воспоминаниям, двигайтесь в коммуникационную башню А (Comm Tower A). Нагрузившись патронами и экипировав Famas, расстреляйте охрану и, забрав парализующие гранаты и моток веревки (Rope), начинайте взбираться по лестнице, опоясывающей изнутри башню. Здесь Снейку не надо прятаться, наоборот необходимо, жертвуя маскировкой, взобраться на самый верх, отстреливаясь от нескончаемого потока охранников. Выбирайтесь через люк на крышу, осматривайтесь. Crash! Boom! Bang! Ликвид, пилотирующий Ми-24, разнесит гигантскую спутниковую антенну, а вместе с ней — мостки, по которым можно было перебраться на башню-близнеца (Comm Tower B). Не обращая внимания на винтокрылую машину, поливающую крышу шквальным огнем, закрепляйте на перилах перед собой веревку и смело спрыгивайте. Отталкиваясь от стены и постепенно вытравливая веревку, спуститесь вниз. Оказавшись на платформе, берите рацию и С4, залегайте и расстреливайте из снайперской винтовки трех охранников далеко впереди (иначе они просто не дадут вам продвинуться вперед). Как альтернативное оружие подойдет ракетница. Пересеките мост, не за-

быв захватить рацию, увернитесь от огня с вертолета, забирайтесь в помещения второй башни. Здесь Снейку в руки попадет портативная ракетная установка "Стингер" и ракеты для нее.

Дойдя до лифта, попытайтесь его вызвать. Когда станет ясно, что кабина не приедет, зайдите вправо за шахту лифта, подберите патроны, спуститесь по лестнице до взорванного пролета, вернитесь к лифту, переговорите с Отаконом, поднимайтесь вверх. Будьте осторожны, на четырех пролетах установлены самонаводящиеся пулеметы (уничтожаются из "Стингера" или на время выводятся из строя маскирующей гранатой). Достигнув чердачного этажа, соберите все припасы и вылезайте на крышу.

Скоростное передвижение

Альтернативный способ передвижения по комплексу вражеских баз: залезьте в кузов вездехода, спрячьтесь в картонную коробку и не двигайтесь. Через некоторое время придет водитель и отвезет вас куда вам нужно (три разные коробки отвозятся в три разных места).



Босс 6: Вертолет Ми-24

Неплохая мишень для ракет "Стингера". Прячьтесь от атак с воздуха за контейнерами и при любой возможности наводите на вертолет и стреляйте. Если ракеты закончились, их запас можно пополнить. После 4-5 прямых попаданий по машине, она нанесет сильный ракетный удар по южной части крыши. Еще 8-10 попаданий, и атака повторится. После чего Ликвид потеряет контроль над вертолетом, громадина ухнет вниз и взорвется.

Отакон исправил лифт. Как только Снейк воспользуется им, выяснится, что вместе с диверсантом в кабине находятся четверо невидимых охранников (воспользовавшихся маскирующими устройствами из лаборатории). Убейте их (Famas, Nikita, C4 — подойдет все). Выйдя из лифта, наберите припасов и выходите из баш-

ни через северную дверь. Сделав еще пару шагов, Снейк нарывается на пулю невидимого стрелка.

Босс 7: Снайпер Вульф, вторая встреча

Снайпер против снайпера, раунд два. Уложите ее прежде, чем она уложит вас. У деревца слева и у стены справа можно пополнить запас патронов для вашей PSG-1, у восточной стены лежит рация. Поведет — принимайте диазепам. Красивая охота.

Монолог смертельно раненой Вульф, из которого видно, как та похожа на Снейка — одна из самых сильных по эмоциональному воздействию сцен во всей игре, если не самая сильная. Не поленитесь проверить все маленькие строения, вы получите новую картонную коробку (Cardboard Box C), патроны, гранаты, рацию и диазепам. Будьте внимательны, кое-где в полу установлены мины Claymore. Центральная дверь, вернее, открывающийся за ней коридор, приведет вас ко входу на третью вражескую базу и, соответственно, на...



Диск 2



Избавьтесь от охранника на мостках, подберите рацию и гранаты. Прижавшись к западной стене, пройдите по карнизу, пригибаясь, когда ферма крана будет проезжать рядом. Спуститесь, захватите еще один рацию, в комнате, заполненной паром, соберите патроны и ракеты, выбегайте через большие ворота на севере.

Спуститесь на платформе грузового лифта, отбившись от трех охранников. Сбив из "Стингера" пулемет, соберите с пола мины, рацию и патроны, активируйте вторую платформу. Опускаясь, вы заметите, что температура заметно понизилась, откуда-то появились стаи ворон, кружащие над Снейком. Пройдите вперед, в большое складское помещение.

Босс 8: Вулкан Рейвен, вторая встреча

Не показывайтесь прямо перед ним, вместо этого либо старайтесь подорвать здоровяка минами/взрывчаткой, либо ловите его на заряды из ракетницы/"Стингера". Учтите, что ракета достигнет цели, только если Рейвен не видит ее, так что придется пренебречь всеми правилами чести, метя в спину противника.

Не самая короткая, но очень интересная схватка.



Мастер Миллер



Наоми Хантер



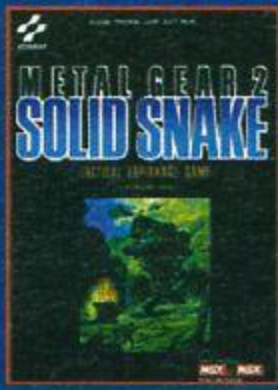
Вулкан Рейвен



Насташа Романенко



Кое-что из истории "Метал Гира":



Один из первых авторов нашего журнала получил свой псевдоним, Big Boss, в честь злодея первой Metal Gear



Все этапы MGS были спроектированы и построены из конструктора LEGO, прежде чем войти в саму игру

Обложки предыдущих игр серии, вышедших для NES и компьютера MSX

После захватывающей дух сцены ухода Рейвена (смертью это можно назвать только отчасти), двигайтесь на север. Достигнув шахты с бушующей внизу рекой, воспользуйтесь маскирующими гранатами, чтобы отвести десятки пулеметов. Спустившись еще севернее, Снейк, наконец, попадет в ангар, где установлен "Метал Гир Рекс".

Пополнив боезапас, влезайте вверх по лесенке, установленной справа от боевого механизма. Взобравшись на крышу машины, переговорите по радио с начальством и спуститесь на мостки слева. Доберитесь до комнаты управления. Подслушав разговор Ликвида и Оселота, Снейк случайно обнаруживает себя, выстрел Оселота выбивает из руки нашего героя PAL-ключ. Поднявшаяся тревога прекратится, как только вы заберетесь обратно на бронированную крышу Рекса. Спуститесь в самый низ ангара, ищите в воде PAL-ключ. Часто он просто лежит на дне, но иногда его приходится выбивать из крысы, использующей дренажную трубу фундамента как уютную норку. Кстати, есть риск подобрать в воде бомбу, вроде той, что подкладывал Оселот.

Вернитесь в комнату управления. Используйте PAL-ключ на терминале с желтой маркировкой. Дело в том, что ключ термочувствителен, для того чтобы активировать остальные два терминала, его необходимо нагреть или охладить, пока цветовая маркировка не сменится на голубую и красную соответственно. Дабы совершить упомянутые метаморфозы, придется возвращаться на рейвеновский склад и еще дальше — в бойлерную. Активировав все три терминала, Снейк делает Метал Гир полностью готовым к работе, вместо того, чтобы отключить его! Оказалось, террористы просто использовали присутствие Снейка в своих целях. Полковник Миллер, дававший советы по радио, оказывается самим Ликвидом! Двери комнаты захлопываются, помещение заполняет газ.

Одев маску, вызовите Отакона, он и освободит вас. Далее последует долгая беседа Солида и Ликвида, в результате которой последний запрыгнет в кабину Рекса и раскоцегарит машину.

Босс 9: Метал Гир Рекс

Снова выбирайте "Стингер". Цельтесь в дискардар на левом "плече" Рекса. Последовательность действий такова: наводитеесь, выпускаете ракету, пробегаете между "ног" механизма (его самонаводящиеся ракеты промахиваются), ждете, пока он развернется, наводитеесь и стреляете снова. Не становитесь слишком близко к правой "конечности" — раздавит сразу.



Радар Рекса поврежден. Далее события развиваются с потрясающей скоростью. Загнанного в угол Снейка спасает киберниндзя, а вернее, Грей Фокс. Старым боевым товарищам удается перекинуться

лишь несколькими фразами, и тут Фокс совершает настоящий подвиг, выходя один против гигантской машины, лишая Метал Гир электронных систем наведения... и, конечно, погибая под многими тоннами брони, обрушенными на него взбесившимся Ликвидом.

Босс 10: Метал Гир Рекс, продолжение

Тактика та же самая, только теперь целиться надо в открытый кокпит с Ликвидом. Около дюжины прямых попаданий, и Рекс заваливается в облаке пламени. Снейка ударяет о стену взрывной волной, он теряет сознание. Через некоторое время он приходит в себя. Ликвид тоже жив, он рассказывает о его со Снейком происхождении, говорит о войне, об их отце — Биг Боссе, о героизме, подлости и предательстве. По Codec-у приходит сообщение министра обороны о том, что остров будет подвергнут ядерной бомбардировке. Ликвид выбрасывает свой козырь: на одной из плит лежит связанная Мерил, а рядом с ней — бомба, таймер которой установлен на три минуты.



в поисках выхода. Мерил посетует, что, похоже, любовной сцены между ними в ближайшее время все-таки не предвидится, быстро переоденется в оранжевый жилет, и герои ретируются из объятых пламенем помещения.

Справа за открытой дверью возьмите рацион. Бегите налево, за лестницей подберете еще один, забегайте в гараж. Вас засечет камера. Отакон (или Мерил) бросится заводить джип. Как только у него это получится, запрыгивайте в машину и косите из установленного на ней пулемета охрану, взрывайте бочки, блокирующие выезд из гаража. Два раза в тоннеле вы нарветесь на блокпосты, которые просто уничтожаются из пулемета. Через некоторое время сзади покажутся огни нагоняющей машины. Это Ликвид! Поливайте его огнем. Пройдет примерно полторы минуты горячей схватки, и обе машины, ударившись друг в друга, вынесутся из тоннеля и перевернутся.

Стыдливая Мерил

Когда будете рядом с Мерил, попробуйте разглядывать ее в режиме "от первого лица". Мерил вспыхнет, засмущается, начнет постукивать пистолетом по бедру. Если продолжать пялиться, краска будет все сильнее заливать лицо девушки, она начнет задавать смущенные вопросы.



Босс 11: Ликвид — Снейк

Вот это бой, что называется, тапо-а-тапо, один на один. Настоящая мужская драка, полагаться можно только на собственные силы. Кружите вокруг Ликвида, наносите короткие быстрые серии ударов, вовремя уходите. Старайтесь не сваливаться с крыши Рекса (в режимах **Hard** и **Expert** такое падение фатально). Время от времени противник будет использовать атаку с разбега, научитесь от нее уворачиваться и сразу же контратаковать. Необходимо сбросить Ликвида с крыши меньше чем за три минуты.

В этом месте сюжет игры разветвляется на две финальные ветви. Если вы не выдержали пыток Оселота, Мерил окажется мертва. Появится Отакон, последует трагический диалог, после чего герои выбегут из рушащегося ангара. Если же Оселот ничего от вас не добился, несмотря на все ухищрения, вы будете вознаграждены: Мерил придет в себя! Но и тут рушащиеся перекрытия ангара вынудят парочку двигаться



Финальная заставка будет слегка различаться в зависимости от того, какой персонаж вам "подыгрывает", но при любом раскладе герои будут строить гипотезы и предположения относительно своей дальнейшей жизни в этом несовершенном мире...



Биг Босс



Психо Мантис



Министр обороны США



Хидео Кодзима (автор Metal Gear)



Агент Купер

Куда сейчас только не предлагают туристические поездки, и если немножко поднапрячься, то можно попасть аж на дно Марианской впадины. А мы брыкаемся: "Эка, невидаль!" А теперь представьте, что в будущем любой заядлый турист будет рад заснять возле какого-нибудь сарая сельского типа. Если представили, то молодцы, а не смогли, то бросайте это занятие и играйте в ниже описанную игру, ведь в ней это все уже нафантазировано.

Как мы уже привыкли, все игры начинаются с заставки. Вот что из нее мне удалось узнать. На дворе уже не далекий 2012 год. Произошла ядерная война, в результате которой случились непоправимые вещи (одна радиоактивность чего стоит). Но все-таки остались люди и почти не тронутые островки некогда передового прогресса. Такие чудеса прошлого не могли не привлекать туристов. Вот они и кинулись со всех концов нашей необъятной планеты (и не только), смотреть остатки цивилизации. Туристов не так много, и из-за каждого искателя новых впечатлений ведутся ожесточенные бои. Даже проводится турнир, с натяжкой будет сказано, экскурсоводов! Вот такое положение вещей вы и застаете, включив эту игру.

Rogue Trip построен на движке от Twisted Metal 2, хотя



имеются и приятные нововведения. По достопримечательностям бегают туристы, которые так и норовят залезть к кому-нибудь в машину. Их всего четверо (но могут быть и секретные):

Hortense Wan Krack (ну ни фига себе фамилия) — тетька с чемоданами (только что с поезда?). Еле бегают, но обзывается, когда вы посадите ее в машину;

Billy Ray Duroc — типичный турист. Может быть, с Гавайев;

Captain Proton — кореш Супермена. Убегая от вас, выделывает такие зигзаги, что может голова закружиться;

Lochivar Kontarian — Где Фокс Малдер?!?! Здесь гуманоид бегают с фотоаппаратом! Турист называется. Его кто-нибудь бы сфотографировал и обнародовал этот снимок.

Ну так вот, посадили вы какого-нибудь путешественника в тачку (крестик на радаре) и начинаете возить. Он отваливает бешеные бабки за поездку, потому вам надо его так провезти, чтобы он мог все сфотографировать (мигающая точка на радаре). За каждый снимок хорошо доплачивают. Но если случится страшное, и туриста заграбастает противник, то не надо биться головой о стенку. Лучше возьмите оружие под названием EJECT (на нашем языке — выброс) и пальните в машину с пассажиром. И, о чудо, клиент вылетает, как из катапульты, после чего его можно снова ловить.

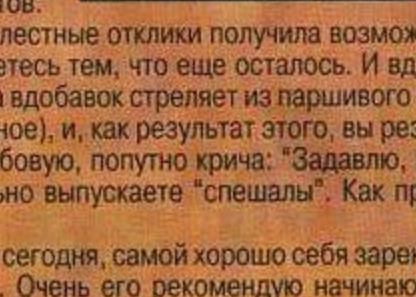
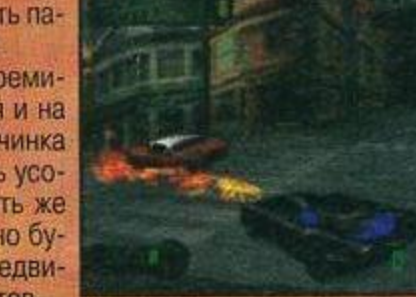
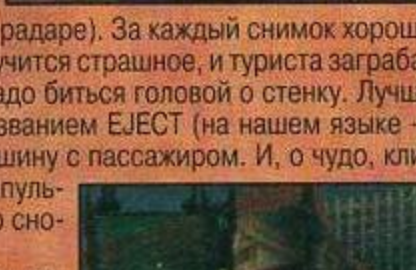
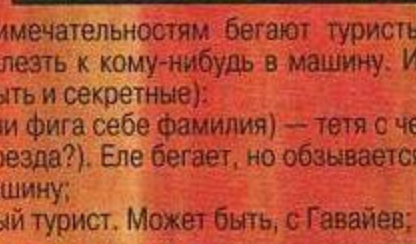
Вопрос: зачем надо ловить туристов и фотографировать памятники, если можно просто расстрелять конкурентов?

Ответ: затем, что за такие подвиги платят неплохие премиальные, а починка стоит денег. Хотя кладки валяются и на уровнях, но за фотки вы получаете больше, а полная починка в среднем обойдется в 8000 баксов. Да и возможность усовершенствовать простое оружие в более мощное опять же упирается в финансы. Но овчинка стоит выделки. Можно будет несколькими выстрелами отправить средства передвижения противников на свалку и отделаться от конкурентов.

Управление не таит в себе ничего плохого. Особенно лестные отклики получила возможность резко разворачиваться. Только представьте: вы едете, любуетесь тем, что еще осталось. И вдруг на хвост вам садится водила, не оценивший красоту момента, да вдобавок стреляет из паршивого пулеметика. У вас нервы не выдерживают (от такой наглости, наверное), и, как результат этого, вы резко разворачиваетесь, несетесь в лобовую, попутно крича: "Задавлю, растопчу!" и совершенно подсознательно выпускаете "спешалы". Как правило, враг приказывает долго жить.

Из машин, доступных на сегодня, самой хорошо себя зарекомендовавшей считается бензовоз. Очень его рекомендую начинающим. После прохождения игры вас премируют паролем на всякие полезные вещи.

Резюме: игра достаточно хорошая и в длинные, холодные вечера способна согреть сердце и душу игромана.



R4

RIDGE RACER TYPE 4

С тех пор как на свете появилась приставка PlayStation, и для нее вышла самая-самая первая игра, названная Ridge Racer, третье декабря считается в Японии своеобразным праздником для любителей гоночных игрушек. На протяжении нескольких лет в этот день продавцы в магазинах исправно раскладывали на прилавках очередную часть единственной и неповторимой гоночной серии: после Ridge Racer появилась Ridge Racer Revolution, а затем — Rage Racer. Благодаря этим играм за Namco прочно закрепился титул разработчика лучших автогонок для PSX. Однако, “выстрелив” тремя играми за три года подряд, компания внезапно замолчала. Стала ли причиной тому переброска всех имевшихся сил на портирование Tekken 3 или еще что-то, неизвестно. В 1997 году пополнения серии RR не произошло. Чем не преминула воспользоваться SCEI (вернее, их команда Polys Entertainment), выпустившая потрясающую



Gran Turismo, ставшую лучшим приставочным автосимулятором года. Чего только в этой игре не было: грамотно проложенные трассы, качественно проработанная физическая модель,



более двух сотен машин, поддержка только что появившегося Dual Shock и еще много всего. Все выглядело так, как будто титул “лучшей” навсегда ушел от Namco к Sony, и было не особо понятно, как они смогут его вернуть. Однако третьего декабря 1998 года японское подразделение Namco, как ни в чем ни бывало, выпустило на рынок Ridge Racer Type 4 (R4), новейшее развитие знаменитой, хотя и слегка ушедшей в тень с появлением GT, серии.

На напрашивающийся вопрос о том, что лучше — R4 или GT, ответу: это две совершенно различных игры. Gran Turismo, как известно из ее подзаголовка, является “симулятором езды”, в то время как Ridge Racer всегда была и будет оставаться аркадной гонкой. В GT игрок сдает на водительские права, зарабатывает деньги, приобретает новую машину, запчасти для нее, постоянно следит за комплектацией и внешним видом своего железного коня, а R4, наоборот, остается верна своим корням: это игра про радость гонки, про ветер в лицо и летящий перед машиной серпантин трассы. Сравнить две игры можно только в плане графического исполнения. В Ridge Racer Type 4 с самого начала захватывают красота и стильность игры: девушка-символ се-

режиме соревнования двух игроков (в GT частота постоянно скакала между 20 и 30 кадрами)! Если вы думаете, что повторы гонок, основная привлекательная сторона Gran Turismo, выглядят классно — посмотрите на R4, и вы смените свое убеждение на противоположное! Стоит со стороны увидеть свою машину, влетающую на огромной скорости в тоннель и зажигающую фары, как становится понятно — Namco вернулась и играет всерьез!

И все же игровой процесс — главное преимущество R4. Нет никаких подборок запчастей, тормозов, корпусов — есть только машина и дорога. Никаких слов не хватит для того, чтобы адекватно описать, что испытываешь, мчась на яркой Assoluto по улицам Йокогамы или Нью-Йорка, идеально вписываясь в крутые повороты, секунда за секундой отдаляясь все дальше от соперников. Единственный параметр, который можно сменить — это вид шин: Grip (машины Terrazi и Age Solo) хорошо “держит” дорогу, а Drift (машины Assoluto и Lizard) позволяет совершать просто сумасшедшие заносы, только освоив которые вы сможете считаться настоящим королем игры в Ridge Racer. Функцию выбора сложности берет на себя выбор одной из команд, названных в честь классических намковских игр: RC Micro Mouse Mappy (EASY), Pac Racing Club (NORMAL), Racing Team Solvalou (HARD) и Dig Racing Team (EXPERT). По мере прохождения игры различными марками авто-



RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY(MMM)

レーシングクラブ マイクロ マウス マッピー

NOTES 若干24才の女性(永瀬麗子ではない)がオーナーを務める異色のチーム。



PARTNERS
HYAMCO



DIG RACING TEAM(DRT)

ディグ レーシングチーム

NOTES かつてはRTSと同様名門だったが、現在は成績不振。巻き返しを狙う。

PARTNERS

DIG

DigDogDriving



PAC RACING CLUB(PRC)

パック レーシングクラブ

NOTES 日本人スタッフ中心の新参チーム。グランプリに今シーズンより参戦。



PRC
PAC RACING CLUB

PARTNERS
namco

RACING TEAM SOLVALOU(RTS)

レーシングチーム ソルバルウ



RT.SOLVALOU

PARTNERS

TORKAN



NOTES グランプリ最多優勝を誇る、常勝エリートチーム。

мобилей будут открываться разные Extra Trials, то есть дополнительные гонки против одного сильного противника, после победы над которым его транспортное средство переходит к вам в гараж. Всего в игре 320 различных скоростных автомобилей (плюс секретная машина Pac-Man), 8 простых трасс и 8 "зеркальных", открывающихся в режиме Time Attack. Кстати, открыть все машины без помощи маютки-PocketStation (см. газету "Дракон плюс") у вас не получится. При прохождении чемпионата и завоевании первого места на всех трассах (без использования опции Retry) игрок получает различные кубки, тоже тематически посвященные различным намковским

игрушкам. Как и в Ridge Racer, можно посредством достаточно продвинутого графического редактора нанести собственный рисунок на капот машины, а потом сохранить на карточку. Если пройти режим Gran Prix за каждую из команд, получив везде первые места и ни разу не сделав Retry, в редакторе откроются четыре симпатичных портрета Реико Нагасае. R4 не полностью поддерживает Dual Shock. С вибрацией все в порядке, а вот аналоговая функция просто не используется. Поступила ли так Namco для того, чтобы продвинуть собственные аналоговые джойстики NeGcon и JoGcon (где упомянутая функция работает прекрасно), неизвестно, но игра практически идеально управляема и с крестовины старого цифрового джойстика от Sony. Вдобавок к скрупулезно проработанному гоночному движку и удивительной графике Namco выдала один из лучших своих игровых саундтреков за всю историю! Техно от Rotterdam Nation заменили треки, записанные собственной командой Namco Audio Team, ставшей в одночасье знаменитой, благодаря музыке к Tekken. И да простят мне ревнителю чистоты родного языка такую фразу, но поклонники трип-хопа, драм'н'басса, эсид джаза, хауса и эмбиента смогут оттянуться по полной программе, вставив в приставку этот диск.



Фирменная коробка с R4 содержит еще один диск, на котором ютится полностью переделанная версия первой Ridge Racer, идущая на частоте 60 кадров в секунду, плюс 1998 Complete Namco Catalogue, каталог всех игр и дополнений, выпущенных компанией для PlayStation за период с 1994 по 1998 годы, и видеофрагмент из готовящейся к выходу Ace Combat 3. "Левая" версия игры второго диска, само собой, не содержит, и за одно это пиратов надо давить.

Ridge Racer Type 4 стала игрой, отвоювавшей для Namco звание создателя лучших гоночных симуляторов для игровых приставок. Все здесь говорит о красоте и стиле: начиная с ошеломительного стартового ролика и заканчивая интерфейсом. Но Namco не была бы Namco, если бы стилю не соответствовал потрясающе сбалансированный, мощный игровой процесс, благодаря которому R4 обеспечено безоблачное будущее... вплоть до появления следующей игры из серии RR!

Отдельное спасибо Саше, заставившей меня поверить в то, что девушка способна играть в автогонки и выигрывать!



QUAKE II



PC



PSX



PC (3Dfx)

— Quake на PlayStation? Да еще второй?!?! Нет, этого попросту не может быть! — Так, наверняка, скажет обладатель PC и еще добавит: — Да вы хотя бы в курсе минимальных требований этой игры к компьютеру? Нет? Процессор Pentium 100 MHz и не меньше 16 MB оперативной памяти! Это всего лишь МИНИМАЛЬНЫЕ требования. Вот так. Куда уж там вашей PlayStation, где даже “оперативки” всего лишь 2 MB...!

— Слышали мы уже все про два мегабайта памяти! Еще когда только в Doom собирались играть! — Вступится за свою приставку счастливый обладатель PlayStation. — Там, помнится, тоже компьютер хотел ну никак не меньше 8 MB “оперативки”, но все-таки есть Doom на PSX, причем ничуть не хуже пишущего. Кстати, есть он и на 3DO, и даже на Super Nintendo. Значит, хорошим программистам никакие мегабайты не преграда!

После наши спорщики разойдутся, каждый уверенный в своей правоте. И кое в чем каждый из них действительно будет прав. Конечно, Doom отлично портировали на PlayStation, но Quake II — продукт совершенно другого технологического уровня, да и аппетиты у современных игр не в пример выше, чем во времена “Дума”. Принимая это во внимание, можно сказать, что трансляция столь технически продвинутых игр, как Q2, на PSX становится задачей, все более похожей на неразрешимую.

Но... “Квэйку — быть!” — перефразируя известную фразу Петра, решили ребята из конторы Hammerhead, заявившие в конце лета о начале разработки Quake II для PlayStation. И надо сказать, что подошли они к этой нелегкой задаче вполне серьезно и основательно. По их словам, полностью переделываются все уровни с учетом особенностей и возможностей PSX. Так же

коренным образом должно поменяться управление, поскольку пишущая комбинация “клавиатура-мышь” для приставки попросту не актуальна. Полностью отдавая себе отчет в том, что со стандартным приставочным джойстиком никогда не достичь той четкости и выверенности в движениях, как при использовании мыши и клавиатуры, программисты из Hammerhead вместо того, чтобы попросту закрыть на это глаза, стараются выжать из движка (Q2 engine) максимальную эффективность путем использования в игре аналогового управления. (Скорее всего будет поддерживаться технология Dual Shock — вибрирующего джойстика!)

Так же разработчики обратили внимание на известную проблему всех 3D-action, переведенных с PC на приставку — цепляние за стены коридоров и стараются, чтобы на их Q2 этот дефект не распространился. Для этого вся архитектура уровней будет перепланирована, а коридоры и проходы, где это необходимо, будет расширены, чтобы морпех на PlayStation мог с той же легкостью и непринужденностью выписывать в бою замысловатые пируэты, как его собрат на “персоналке”. Причем, Hammerhead обещает, что все изменения в игру будут вноситься таким образом, чтобы несколько не затронуть узнаваемость и неповторимый стиль оригинального Quake II. И в это охотно верится, поскольку весь процесс разработки Hammerhead ведет под неусыпным надзором консультантов из id Software, которые уж наверняка



PC



PSX



PC (3Dfx)

Q2

не допустят, чтобы их детище оказалось на приставке не играбельным и не узнаваемым. А потом не стоит ли считать участие в трансляции представителей id неофициальным подтверждением того, что PlayStation в силах справиться с потребностями Q2?

Что касается оружия, то оно точно не подвергнется изменениям. Все оно, от простой берданки-шотгана до BFG, будет тщательно перенесено в приставочную версию. А уж бравый морпех найдет, где и как его применить! Хотя против монстров, которые, по заверениям программистов, не будут отличаться от писишных, хоть против своих друзей в режиме deathmatch, где смогут одновременно биться друг с другом до четырех человек! Причем, программисты из Hammerhead обещают разработать для PSX несколько специальных deathmatch-уровней.

Теперь мы подобрались к самому главному для

всех потенциальных морпехов, уже в предвкушении потирающих руки. Быстродействие всего обещанного великолепия. Давайте трезво оценим, что мы с вами увидим на экране. Полностью трехмерные уровни, заполненные множеством разных полигонных монстров, по-

стоянные объемные (пенопластовые, как говорит агент Ку) взрывы — все это надо постоянно просчитывать и, зачастую, одновременно. Плюс ко всему огромных размеров великолепно прорисованное оружие, постоянно болтающееся у Вас перед носом, тоже сжирает немало ресурсов (на PC для повышения быстродействия даже была специальная опция — убрать с экрана оружие). И здесь оптимизму разработчиков можно только позавидовать.

В Hammerhead утверждают, что Quake II на PlayStation будет "бегать" со скоростью 30 fps!!! (frames per second — кадры в секунду). Напомним, однако, что заявленная производительность является для PSX максимальной, даже на "персоналке" результат в 25 fps считается вполне приличным. Поэтому в 30 кадров в секунду верится все-таки с трудом. Но, как говорится, поживем — увидим.

Остается добавить, что издателем Q2 на PlayStation будет Activision, тоже серьезная компания, участие которой наводит на мысль о все-таки успешном завершении проекта; и дата выпуска Quake II болтается где-то между зимой — весной 1999 года. Хотя по представленным осенью картинкам с игры опять остается впечатление об излишнем оптимизме разработчиков. На screenshot'ах представлены только три уровня (всего их порядка 40), три вида монстров (должно быть 18) и три вида оружия (из 11 возможных). Конечно, может просто близость к завершению трансляции держится в тайне, чтобы как гром среди ясного неба — а вот и он, Quake II !!!! Может быть. Остается еще раз повториться, поживем — увидим, благо ждать осталось недолго.

ExTRaKToR & Трун

Авторы выражают признательность за помощь в создании статьи отличному клубу сетевой игры - VoodooZone, находящемуся по адресу: м. Юго-Западная, пр-т Вернадского, д. 119.



PC



PSX



PC (3Dfx)



PC



PSX



PC (3Dfx)

TIME GAL

РУССКАЯ ВЕРСИЯ



реакция на все, что происходит на экране, так как все нижеприведенные указатели стрелок и кнопок джойстика следует нажимать именно в тот момент, когда

Помнится, в 34 номере журнала, Агент Купер рассказал всем о великолепной анимешной игре Time Gal. И вот, спустя довольно много времени, на московском рынке видеоигр появилась ее реализация на РУССКОМ(!) языке. Отличие этого варианта от оригинала я заметил лишь в одном: наряду с английским и японским в игру добавили тексты на хорошо знакомом нам русском. Что, несомненно, является большим плюсом — ведь теперь любой геймер, не владеющий английским языком, сможет не только играть, но и лучше понимать перипетии этой замечательной игры. Ну, а если вы хотите насладиться ее первоначальным вариантом, просто перейдите на экран опций и задействуйте соответствующие параметры, которые дают вам возможность играть в нерусифицированную версию. Как уже рассказывалось в 34 номере, Time Gal разбита на эпохи, по которым вам и предстоит путешествовать. Там же, в 34 номере, многоуважаемый Агент Купер изрек: "После долгих раздумий я все-таки решил не давать тут решения игры. Time Gal именно та игра, удовольствие от которой можно получить, только проходя ее самому, методом проб и ошибок". Рискну не согласиться с его мнением. В игре порой бывает так, что "система" прохождения, предложенная Купером, очень сильно раздражает: вы нажали правильную(!) кнопку, а героиня напрочь отказывается выполнять предложенное ей, опять же правильное, действие! Посему предлагаю читателям полное описание прохождения всех трех эпох, с помощью которого вы без особых проблем достигнете победного конца.

ПРИМЕЧАНИЯ:

- 1 Как вы помните, игра представляет из себя мультфильм, разрезанный на множество кусочков, на стыках которых игрок нажатием нужной кнопки определяет дальнейшее развитие сюжета. Для того чтобы успешно путешествовать по уровням Time Gal'a, вам понадобится очень быстрая

соответствующие желтые указатели появляются на экране. Так что, если вы не успели нажать нужную кнопку в нужный момент, придется все начать сначала!

- 2 Каждая эпоха подразделяется на пять уровней. В свою очередь, каждый уровень состоит из двух (лишь в одном случае их три, а в другом — одна) частей, то есть, пройдя первую и запнувшись в начале второй части, вы будете начинать прохождение не сначала уровня, а со второй его половины.

- 3 Также надо отметить, что на отдельных уровнях будет проявляться так называемый зеркальный симптом Time Gal'a (первозданные этапы предстанут перед вами в зеркальном отображении). Это означает, что какие-то моменты нижеприведенного решения (таких, надеюсь, будет совсем немного) не будут соответствовать вашему прохождению. В таком случае вам надо будет нажимать приведенные в описании кнопки в обратной последовательности.

- 4 В некоторые моменты игры (в основном это происходит после нажатия кнопки X, когда время останавливается на доли секунды) вам предоставляют возможность выбрать один из трех вариантов. Так вот, выбрав нужный (в решении такие указываются в скобках), нажмите X и потерпите, пока время кончится. Не стоит долбить по джойстику, он ни в чем не виноват!

- 5 И напоследок маленький советик. Чтобы скорее пройти Time Gal, войдя в опции, поставьте в качестве режима "Выборочно" и точно по описанию, одна за одной, проходите эпохи этой замечательной игры!



Первая эпоха.

1 уровень. В.С. (Before Christ (англ.) — до нашей эры) 70.000.000.

1) →, →, ←; 2) →, ←, ↑, ↓.





Секрет, опубликованный в №34 работает и в русской версии игры: нажмите на этой картинке 9 раз кнопку «SELECT» — и получите 9 кредитов



2 уровень. В.С. 65.000.000.
1) ↑, ←; 2) X, X (вверх).



3 уровень. В.С. 30.000.
1) ↓, →, ←, →, ↓, →;
2) →, →, X, X (убежать).



4 уровень. В.С. 16.000.
1) →, ↑, →.
5 уровень. В.С. 44.
1) →, X, X, X, ↓, ↑;
2) ←, →, ←, ↑, X.



Вторая эпоха.

1 уровень. A.D. (Anno Domini (лат.) — наша эра) 500.

1) →, ↓, ↑, ↓; 2) →, ←, ↑, X, ↓, →.

2 уровень. A.D. 666.

1) ↑, ↑, X; 2) ←, X, X.

3 уровень. A.D. 1588.

1) ←, X, ↑, ↑, ↑; 2) ↑, ←, ↑, X (на большой корабль).

4 уровень. A.D. 1941.

1) ←, ←, ↓, ↑, X (прыгнуть в океан); 2) X, ↑, →, ←, ←.

5 уровень. A.D. 1990.

1) →, ←, ↓, →; 2) →, ←, X (прыгнуть в вертолет).

Третья эпоха.

1 уровень. A.D. 2001.

1) ←, →; 2) ←, ↓, X (идти вперед).

2 уровень. A.D. 2010.

1) →, ↑, ←, ↑; 2) →, ↓, X, →, ↓.

3 уровень. A.D. 3001.

1) ←, ←, →; 2) X, ←, →; 3) X, X (вверх).

4 уровень. A.D. 3999.

1) X, ↓, ←;
2) →, X (открыть люк), →, X.

5 уровень. A.D. 4000.

1) ←, →; 2) →, X, X, ↓.

Финальный уровень. A.D. 4001.

1) →, X, X, X, ↑; 2) →, X, ←, X.



Вот и все. Вы прошли еще одну замечательную игру, которая гордо зовется Time Gal. Ну а если с первого раза у вас что-то не вышло, не откладывая на потом, попробуйте сыграть еще разок — и быть может именно в этот раз удача вам улыбнется, и вы получите долгожданный заряд доброй и неиссякаемой мага-энергии!

НОВОСТИ ВИНКИ

*** PLAYSTATION 2!!** На международной конференции ISSCC (International Solid-State Circuit Conference), прошедшей 16 февраля в Сан-Франциско, директор Sony Computer Entertainment International (SCEI) Масакадзу Судзуки продемонстрировал микропроцессор и графический чипсет для "высококлассной бытовой электронной системы, предназначенной для игр и работы в [компьютерной] сети", разработанные совместно с Toshiba Microelectronics. При этом Масакадзу-сан постоянно ссылался на игровые приставки. Хотя официального подтверждения так и не было дано, мировая игровая пресса считает, что показана была основа того, что в скором будущем станет приставкой PlayStation 2 или PlayStation 2000 (именно такие названия интернетовских доменов уже зарегистрированы на фирму Sony). Процессор будущей машины состоит из собственно CPU — центрального процессора, FPU — процессора для работы с плавающей точкой и двух векторных процессоров VPU0 и VPU1. Частота работы такой связки процессоров — 250 МГц (на Nintendo 64 — 100 МГц), пропускная способность шины — 2 ГБ/сек. Вдобавок, половина мощности процессоров

будет доступна даже во время декомпрессии информации, записанной в стандарте MPEG2. Теоретически, это позволит проигрывать цифровое видео DVD-качества одновременно с находящимися на экране игровыми элементами (похожая, но менее качественная технология используется в Final Fantasy VII-VIII и Abe's Odyssey).

Потрясают возможности будущей машины в постройке трехмерных изображений. Как известно, последнее детище Сеги, приставка Dreamcast, способна демонстрировать шесть миллионов полигонов без каких-либо дополнительных эффектов, а компьютерный ускоритель трехмерной графики Voodoo 3 — девять миллионов. Само собой, эти цифры просто демонстрируют возможности по работе с графикой, а не являются показателями из реально существующих игр с их искусственным интеллектом, музыкой, текстурами и т.д. Так вот, "то, что, скорее всего, станет PSX2", может демонстрировать:

- 55 млн. полигонов/сек, без эффектов освещения
- 32 млн. п/с, с эффектами освещения
- 30 млн. п/с, с эффектами освещения и тумана
- 13 млн. п/с, с технологией Bezier surfacing (технология построения модели Безье заключается в том, что дизайнер создает модель, а процессор строит ее из как можно меньшего количества полигонов)

Хотя пока все официальные лица Sony (включая обоих вице-президентов SCEA Фила Харрисона и Эндрю Хауза, и самого Масакадзу Судзуки) отказываются от комментариев на тему принадлежности чипсета к новой игровой приставке, где-то к марту прогнозируется официальное подтверждение.



* В продолжении PaRapapa the Rapper, выходящем в марте, не будет ни собачонки ПаРаппы, ни музыки в стиле рэп! Звездой сиквела, названного UmJammer Lammy, стала овечка по имени Лэми, солистка рок-группы Милк Кэн, да и музыка обещана соответствующая. Разработка персонажей та же: известный художник-альтернативщик Родни Гринблат опять постарался на совесть, запечатлев характерные признаки и атрибутику современной "продвинутой" молодежи. А вот уровень сложности игры сильно повышен. Ждем с нетерпением!



* Нам удалось достать первые несколько картинок из Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future, очередного пополнения популярного файтинга (после прошлогоднего Second Impact). На этот раз Capcom добавила пять новых персонажей, включая Чун Ли (по просьбам общественности!), а общий список игроков сейчас достиг девятнадцати.



* Paramount Pictures и Square неустанно трудятся над полнометражным фильмом Final Fantasy the Movie, появление которого ожидается в 2001 году. Картина будет полностью выполнена в трехмерной графике на манер Toy Story, Reboot, Small Soldiers, Visitor, AntZ или Bug's Life, но на несколько порядков красивее, реалистичнее и серьезнее, чем упомянутые мультфильмы. Первого взгляда на кадры из FFTM не достаточно, чтобы осознать, что перед нами не реально существующие люди-актеры, а созданные с помощью компьютера изображения.

* Square подтвердила, что японская версия Final Fantasy VIII продана в количестве 2,57 миллионов экземпляров за четыре дня начиная с 11-го февраля. Компания надеется продать 4 млн. копий игры в Японии и столько же в США и Европе. На фото запечатлены геймеры, занявшие места у одного из токийских игровых магазинов с ночи, и гигантская очередь, тянущаяся



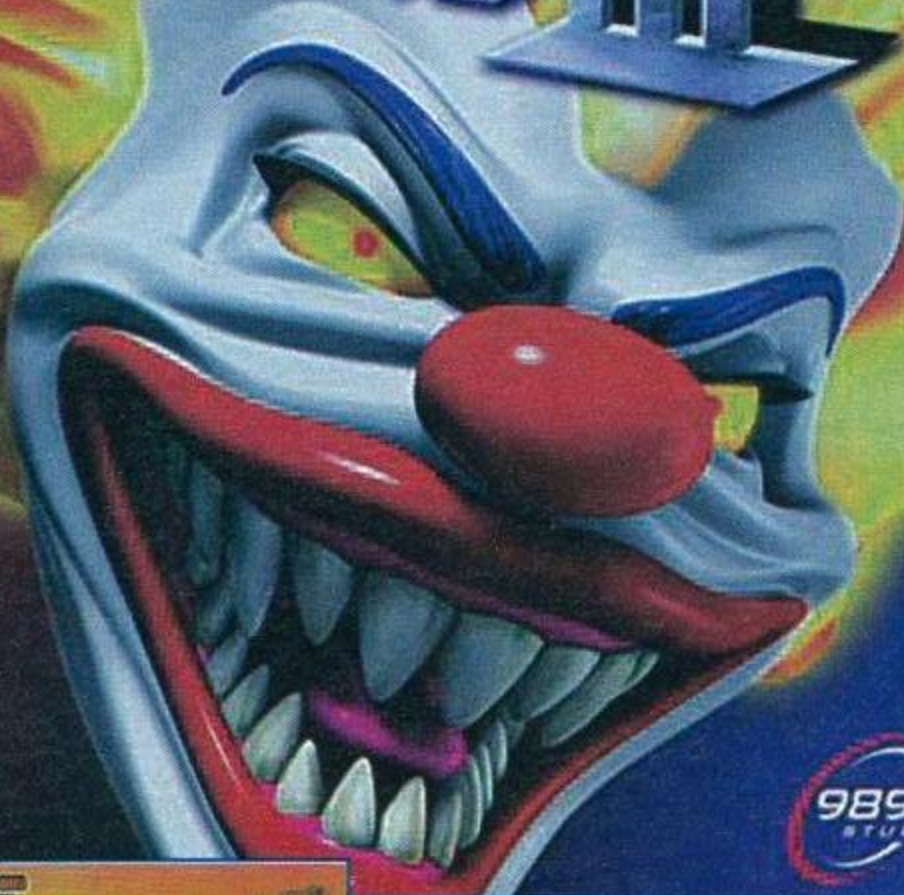
через несколько городских кварталов. В первый день продаж к 15:00 почти во всех магазинах запасы FF8 были распроданы, несмотря на правило "не больше одной штуки в руки". Одновременно поступила информация, что существует процент возврата игры из-за того, что люди, не знакомые с предыдущими частями серии, посмотрев телевизионные рекламные ролики с заставками и приобретя игру, были разочарованы, когда увидели, что основная графика FF8 совсем не похожа на то, что было в рекламе.



Final Fantasy the Movie



TWISTED METAL III



Несколько месяцев назад одна из самых выдающихся игр на PSX, Twisted Metal, обрела свое третье продолжение. На этот раз разработчиком явилась не фирма Single Track — автор предыдущих частей серии, а 989 Studios. И, надо сказать, я не в восторге от этой перемены. Дело в том, что новые разработчики не внесли в игровой процесс практически никаких существенных изменений, если не считать улучшенной графики и музыки. Стоит ли говорить, что лишенная оригинальности игра обречена на провал.

Неизменным остался даже сюжет. Снова Калипсо устраивает турнир на выживание, на который съезжаются гонимые-камикадзе со всего земного шара. Победитель получает возможность осуществить свое самое заветное желание. Разборки будут происходить в Египте, Лондоне, Вашингтоне, Токио, Голливуде, на засекреченной базе НЛО (Hangar 18), на Северном полюсе и в дирижабле Калипсо.

Кстати, о камикадзе. Их двенадцать. Из состава участников выбыли экскаватор — Mr. Slam, гоночная машина — Twister, катафалк — Shadow и попрыгунчик — Grasshopper. Их места заняли веселенькая тачка — Club Kid, огнемечик — Firestalker, "клуба на колесах" — Flower Power и стеновышибательный агрегат — Auger.

Некоторые изменения коснулись и ветеранов. К примеру, за руль Hammerhead вместо двух дуболомов уселась старушка-пенсионерка. Водителем Outlaw вновь стал молодой человек, но на этот раз вместе с напарницей. К тому же в игру вернулся Dark Side — грузовик из первой части игры, который, вдобавок, заделался боссом.

Всего боссов трое. Наряду с Dark Side выступает броневик Minion (как же без него) и здоровый серый джип Primeval.

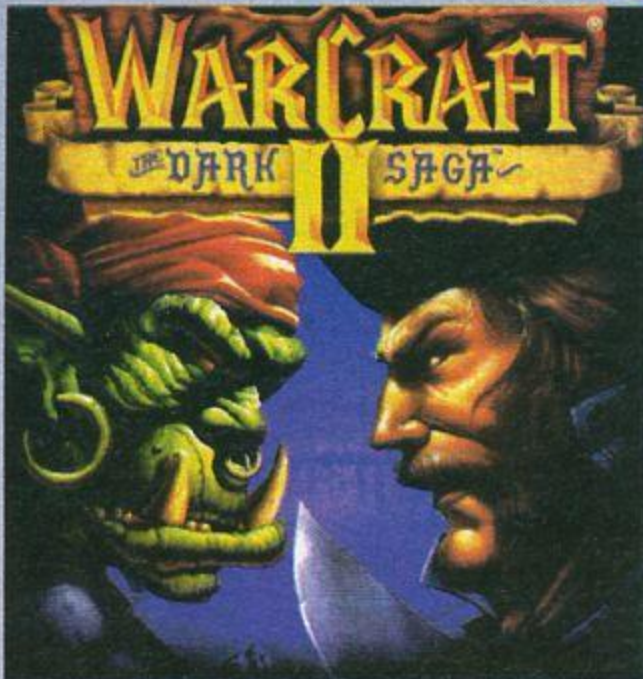
Новых видов оружия три: Mortar — снаряд, подлетающий в небо и падающий стабильно мимо цели, Rain — разрывная ракета и Speed — маленькие скорострельные снаряды. Говоря о недостатках, на ум, в первую очередь, приходит управление. Машина плохо слушается кнопок и при любом мало-мальски приличном толчке переворачивается вверх дном. А виной этому хваленая технология TruPhysics, которая, по словам разработчиков, обеспечивает максимально реалистичное поведение машины. Кому нужен такой реализм?!

На смену симпатичным рисованным заставкам из TM2 пришли довольно среднего качества "силиконовые".

В завершение хочется сказать, что это, конечно же, Twisted Metal, но явно недоработанный. Отсутствие свежих идей в совокупности с прочими недостатками делает Twisted Metal 3 неспособным выдержать конкуренцию таких представителей жанра, как Rogue Trip или Vigilante 8. Не спасает его и возможность игры вчетвером через линкабель и совместимость с аналоговым контроллером Dual Shock. Очень жаль!

Mac Fank, г. Москва





Здравствуйте, уважаемая редакция "Великого Дракона"!

На этот раз я посылаю вам довольно необычный материал, а именно "Тактику ведения боя" к WarCraft 2 на PlayStation. Все военные хитрости, изложенные в статье, были добыты потом и кровью. С помощью аналогичных приемов мне удалось пройти Tides of Darkness и Beyond the Dark Portal, а, согласитесь, что этим может похвастаться далеко не каждый! Само собой, мои советы могут сильно помочь как начинающим, так и опытным полководцам. И не важно, что игра уже далеко не новая, она никогда не устареет! Надеюсь, я убедил вас в необходимости публикации этой статьи — читателям она, обязательно, будет полезна!



Тактика ведения боя



Данное руководство предназначено, прежде всего, для тех, кто уже имеет достаточно полное представление о WarCraft 2, так что я не буду останавливаться на описании отдельных строений и юнитов. Тем более, что юниты были полностью описаны в 35-ом номере журнала, а пароли — в номере 41 (оба эти журнала здорово помогают в понимании игры и прохождении ее "варкрафтовским" новичкам). Все, что изложено в этой статье, может сильно пригодиться при прохождении поздних миссий Tides of Darkness и, особенно, Beyond the Dark Portal.

Весь процесс ведения боя в WarCraft условно можно разделить на три ступени: развитие, оборона и наступление. Ниже я подробно остановлюсь на каждой из них.

Развитие и оборона

Я объединил эти две ступени, потому что они очень тесно связаны друг с другом. Единственное оборонное сооружение в WarCraft 2 — это башня (Tower). Без этой постройки просто невозможно выжить, особенно на ранних стадиях развития. Но сама по себе башня практически бесполезна. Для того чтобы она могла атаковать, ей необходимо провести апгрейд (улучшение). Существуют два вида апгрейдов для башен: при первом из обычной башни получается Guard Tower, при втором — более дорогом апгрейде — Cannon Tower. Оба варианта имеют свои достоинства и недостатки. К примеру, Cannon Tower стреляет пушечными ядрами, которые наносят больший ущерб, чем стрелы Guard Tower. Но, в отличие от Guard Tower, Cannon Tower не может атаковать воздушные цели.

В начале каждой миссии вам, как правило, дается "кругленькая" сумма золота и несколько крестьян.

Первое, что необходимо сделать, это найти золотую шахту (gold mine) и построить Town Hall (Grate Hall у Орков) на максимально близком к ней расстоянии (если, конечно, этой постройки еще нет). Многие ошибочно полагают, что следующим номером нужно строить бараки. Это грубая ошибка. В начале вам всегда дается несколько солдат, которых хватит на некоторое время. Тем более, для того чтобы тренировать новых, необходимо построить фермы, иначе не хватит пищи, а на их постройку уйдет много времени. Скорее всего, прибегут вражеские юниты и все разломают. Поэтому сперва нужно развить оборону. Пошлите одного крестьянина строить Лесопилку (без нее не возможно апгрейдить башни до Guard Tower), а остальных отправьте строить башни (лучше поближе к Town Hall). Очень важно, чтобы башни стояли рядом друг с другом, иначе их будет легко уничтожить по отдельности. Главное не экономить на их постройке, скупость будет стоить гораздо дороже!

Пусть у вас кучкой стоят хотя бы шесть башен. Причем, паре из них сделайте апгрейд до Cannon Tower (необходима кузница), а остальным до Guard Tower. Получится очень мощная защита, под прикрытием которой вы сможете отстроиться, сделать надлежащие апгрейды и натренировать армию.

Но и башни, если честно, имеют свои слабые стороны. Во-первых, их атакуют баллисты и катапульты, стреляющие дальше и сильнее, но они очень медлительны, поэтому их легко уничтожить. Самое опасное для башен — это маги с их заклятьями Blizzard и Death and Decay. Они за несколько секунд могут уничтожить половину ваших оборонных сооружений. Но против этого есть свои способы защиты. Самое простое — поставить

небольшой отряд невдалеке от башен, чтобы он расправлялся с магами. Но это мало эффективно — скорее всего, такой отряд вскоре погибнет. Гораздо эффективнее разместить фермы по периметру вашей базы (на некотором расстоянии от башен). Около ферм поставьте лучников (если оные имеются). Получится достаточно надежная защита от магов.

Пара слов о морской обороне. Вот тут башни абсолютно бесполезны. Пара Destroyer-ов взорвут их как нечего делать. Единственное, что может помочь продержаться до появления флота, так это баллисты или катапульты.

Под завязку скажу, что на полное развитие на суше, включая армию, уходит, примерно, 50000 золота, а на море 30000.

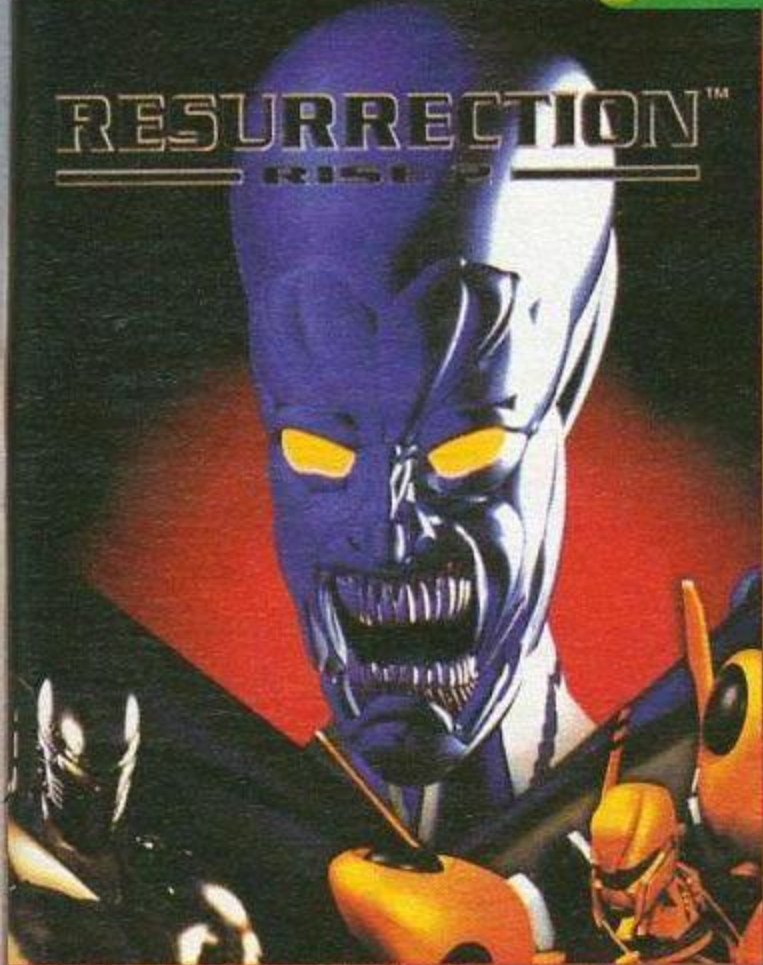
Наступление

Понятное дело, наступление стоит осуществлять в самую последнюю очередь, по завершении ступени развития. Первым делом возьмите разведчика и откройте всю карту (в период развития не стоит на это тратить время). Посмотрите, сколько на ней вражеских наций и сколько у них осталось золота в шахтах. В том случае, если вас с вражеской нацией не разделяет море, то идеальной стратегией является выжидание. Враг будет посылать к вам толпы своих юнитов, а вы будете уничтожать их, используя вышеизложенный трюк с башнями. В конце концов, у врага кончится золото, что сильно упростит вашу задачу. В любом случае, необходимо будет нейтрализовать оборону врага. Тут могут помочь уже упомянутые выше заклятья Blizzard и Death and Decay (зависит от того, за кого вы играете) или подрывники. Дела обстоят сложнее, если вас с врагом разделяет море. Для начала надо построить флот (понадобится новый ресурс — нефть). Далее необходимо знать, есть ли у противника боевая авиация. Если есть, то постройте хотя бы пять Destroyer-ов (они способны атаковать воздушные цели) и штук десять Battleship-ов (Juggernaut-ов, если вы играете за Орков). Если авиации нет, то на Destroyer-ов лучше золото не тратить. Теперь плывите и уничтожьте вражеский флот (если есть) и все постройки у берега. Обязательно возьмите с собой что-нибудь летающее для обнаружения подводных лодок. Далее высаживайте свой отряд и вперед!..

Удачной вам битвы!

Mac Fank, г.Москва

RESURRECTION™



Полного описания второй части Восстания Роботов не было (на сколько мне известно) ни в одном игровом издании, и, в связи с этим, я хочу предложить вам абсолютно все удары каждого из бойцов.

В "Rise 2" 18 основных героев плюс 5 секретных. Ниже приводится вся известная (на данный момент) информация по этому файтингу, а именно: получение доступа к скрытым персонажам, описание супер-ударов как для стандартных, так и для скрытых героев.

Примечания.

1. Комбинации, позволяющие выполнить приканчивающие движения (Execute), надо набирать в конце второго раунда, когда ваш противник находится в предсмертном состоянии, и на экране светится слово Execution.
2. У некоторых бойцов вы не увидите комбинаций, которые позволяют выполнить фатальный прием и Super Move, потому что у них таковые попросту не существуют.
3. Все удары, приведенные в описании, получатся только в том случае, если выбранный вами герой стоит в левой половине экрана. Чтобы приемы получились у игрока, чей персонаж находится справа, нажимайте все нужные вам кнопки в противоположном направлении.



RESURRECTION™

RISE 2

Получение скрытых героев

Для того чтобы получить в свое распоряжение секретных персонажей, на экране выбора игрока проделайте следующие манипуляции:

- Mayhem: ←, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓.
 Assault: →, ↑, ↑, →, ↓, →, ↑, ↑.
 Anil-8: ↑, →, ↓, →, →, ↑, ←, ↑.
 Vitriol: →, →, →, ↑, ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ↓.
 Supervisor: ↓, →, ↓, ↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, →, ↑.

Обозначение кнопок джойстика в описании

P — удар рукой.
 K — удар ногой.
 ←, →, ↑, ↓ — соответствующие стрелки джойстика.



Описание всех супер-ударов каждого персонажа



Таран плечом: ←, ←, → + K.
 Взмывание в воздух с апперкотом: ↓, ↘, → + P.
 Файерболл: →, → + P.
 Подсечка: ←, ↘, ↓ + K.
 Super Move (далее — SM): ←, ↘, ↓, ↘, → + P.
 Execute (далее — Ex): →, ↘, ↓, ↘, ← + P (расстояние 3 шага).



Метание сгустка кислоты: ↓, ↘, → + P.
 Ударить стальной косой: ↓, ↘, ← + P.
 Ударить стальной косой сидя: →, ↘, ↓ + P.
 Таран ногами понизу: ←, ← + K.
 Рывок вперед: →, →, →.
 SM: ←, ↘, ↓, ↘, → + P.
 Ex: ←, ←, ← + P (расстояние 3 шага).



Сильные комбо-удары руками: ↓, ↘, → + P.
 Реактивная нога: ↓, ↘, → + K.
 Реактивная нога сверху: (в прыжке) →, → + K.
 Файерболл: ↓, ↘, ← + P.
 Быстрые удары ногой (a la Chun Li): не переставая нажимайте K.
 Зависание в воздухе: ←, ← (держать).
 Подсечка: ←, ↘, ↓ + K.
 SM: ←, ↘, ↓, ↘, → + P.
 Ex: →, →, → + P (расстояние 3 шага).



Описание всех супер-ударов каждого персонажа



Вертушка с ударом руками: ↓, ↑ + P.
 Вертушка с ударом руками сверху: (в прыжке) ↓, ↓ + P.
 Рывок вперед с размахиванием руками: ←, → + P.
 Рывок вперед: →, →.
 Рывок назад: ←, ←.
 Бросок бомбочки: ←, ↙, ↓ + P.
 Подкат: ←, ↙, ↓ + K.
 "Огненная нога": ↓, ↙, ← + K.
 SM: ←, ↙, ↓, ↘, → + P.

Метнуть огненный томагавк: →, ↘, ↓ + P.
 Струя огня: ↓, ↘, → + P.
 Подкат: ←, ↙, ↓ + K.
 SM: ←, ↙, ↓, ↘, → + K.
 Ex: →, ↘, ↓, ↙, ← + K (расстояние 2 шага).



Комбо-апперкот клешнями: ↓, ↘, → + P.
 Метание сгустка кислоты: ←, ←, ← + K.
 Горизонтальный полет: →, → + P.
 Полет сверху: (в прыжке) ↓, ↓ + P.
 Ex: ↓, ↙, ← + K (расстояние — вплотную).



Файерболл: ↓, ↙, ← + P.
 Огненный меч: →, → + P.
 Реактивная нога сверху: (в прыжке) →, → + K.
 Подкат: ←, ↙, ↓ + K.
 SM: удерживая →, три раза нажать P.
 Ex: →, ↘, ↓, ↙, ← + P (расстояние 3 шага).



Файерболл: ↓, ↘, → + P.
 "Сорви-Голова": ←, ←, ← + P.
 Таран сверлами: →, →, → + K.
 Подкат: ←, ↙, ↓ + K.
 SM: ↓, ↓, ↓ + K.
 Ex: ←, ←, → + P (расстояние — с середины экрана).

Комбо-удары битами: ↓, ↘, → + K.
 Файерболл: ↓, ↘, → + P.
 Файерболл понизу: ↓, ↙, ← + K.
 Подсечка: ←, ↙, ↓ + K.
 SM: →, ↘, ↓, ↙, ← + P.
 Ex: ←, ←, ← + P (расстояние 2 шага).



Выстрел ракетами: ↓, ↙, ← + P.
 Выстрел ракетами сверху: (в прыжке) →, → + P.
 Выпад с ударом головой: ↓, ↘, → + K.
 Апперкот: ←, ↙, ↓, ↘, → + K.
 SM: ←, ↙, ↓, ↘, → + P.
 Ex: →, →, → + K (расстояние 1 шаг).



Комбо-удары пилами: ↓, ↘, → + P.
 Выпад с ударом ногой в воздухе: (в прыжке) →, → + K.
 Подкат: ←, ↙, ↓ + K.
 SM: →, ↘, ↓, ↙, ← + P.
 Ex: ←, ↙, ↓, ↘, → + P (расстояние — вплотную).



Взмывание в воздух с апперкотом: ↓, ↑ + P.
 "Shockwave — молния": ←, ← + P.
 Подкат: ←, ↙, ↓ + K.
 SM: →, ↘, ↓, ↙, ← + K.
 Ex: ←, ↙, ↓, ↘, → + K (расстояние 3 шага).

Землетрясение: ↓, ↓, ↓ + P.
 Прыжок на противника с ударом грудью: ↓, ↘, → + P.
 "Пушечное ядро": ↓, ↑ + K.
 Подкат: ←, ↙, ↓ + K.





Побегать на противника: →, →, →.
 Выстрел из ствола на груди: ↓, ↘, → + P.
 Атака ракетами сверху: ↓, ↘, ← + P.
 Выстрел из пулеметов: ←, ←, ← + P.
 Прыжок на противника с ударом грудью: →, → + K.
 Прыжок на противника с ударом грудью сверху:
 (в прыжке) ↓, ↓ + K.
 SM: →, ↘, ↓, ↘, ← + P.
 Ex: →, ↘, ↓, ↘, ← + K (расстояние 1 шаг).

Таран головой:
 →, → + K.
 Наскок с ударом
 головами: →, → + P.



Землетрясение: ←, ↘, ↓, ↘, → + P.
 Комбо-удары руками: ←, →, → + P.
 Зубдробилка: →, ↘, ↓, ↘, ← + P.
 Подкат: ←, ↘, ↓ + K.
 SM: ←, ↘, ↓, ↘, → + K.
 Ex: →, →, → + P (расстояние 2 шага).



"Shockwave – молния":
 →, →, ↓ + P.
 Выпад с ударом
 головой: ↓, ↑ + P.
 Шипы из земли:
 ↓, ↘, → + P.
 Подсечка: ←, ↘, ↓ + K.
 SM: →, ↘, ↓, ↘, ← + P.
 Ex: →, ↘, ↓, ↘, ← + K
 (расстояние 4 шага).



Файерболл: ↓, ↘, → + P.
 Реактивная нога сверху:
 (в прыжке) →, → + K.
 Подкат: ←, ↘, ↓ + K.
 SM: ←, ↘, ↓, → + P.
 Ex: ↓, ↓, ← + P (расстояние 2 шага).



Рывок назад: ←, ←.
 Реактивная нога: ↓, ↘, → + K.
 Реактивная нога сверху:
 (в прыжке) →, → + K.
 Файерболл: ↓, ↘, ← + P.
 Комбо-удары руками: ↓, ↘, → + P.
 SM: ←, ↘, ↓, → + P.
 Ex: →, ↘, ↓, ↘, ← + P (расстояние 2 шага).



Файерболл: ↓, ↘, → + P.
 Файерболл понизу: ←, ↘, ↓ + P.
 Файерболл вверх: ↓, ↘, ← + P.
 Телепортация: →, → + K.
 Наскок с ударом мечом: ←, ←, → + P.
 Подсечка: ←, ↘, ↓ + K.
 SM: →, ↘, ↓, ↘, ← + K.
 Ex: ←, ←, ← + K (расстояние 2 шага).



Побегать на противника: →, →, →.
 Прыжок на противника
 с ударом грудью: →, → + K.
 Прыжок на противника с ударом
 грудью сверху: (в прыжке) ↓, ↓ + K.
 Выстрел из пушки на плече: ↓, ↘, → + P.
 SM: →, ↘, ↓, ↘, ← + P.
 Ex: ↓, ↘, ← + K (расстояние 2 шага).



Побегать на врага, размахивая
 стальными клешнями: ↓, ↘, → + P.
 Горизонтальный полет: ↓, ↘, → + K.
 Мясорубка: ↓, ↘, ← + P.
 SM: ↓, ↓, ↓ + K.



Побегать на противника: →, →, →.
 Выпад на противника с комбо-ударами: →, → + P.
 Рывок вперед по воздуху: ↓, ↑ + P.
 Подсечка: ←, ↘, ↓ + K.
 SM: →, ↘, ↓, ↘, ← + P.
 Ex: ←, ↘, ↓, ↘, → + K (расстояние 3 шага).

G. Funk, г. Одинцово, Московская область

ALUNDRA

Много-много лет назад, когда на Земле еще водились драконы, маги и сказочные существа, наравне с людьми жил маленький народец — эльфы. Эльфы, в отличие от большинства людей, обладали различными магическими способностями. Им был подвластен гипноз, телекинез и многое другое, при этом, некоторые эльфы даже не догадывались о своих скрытых возможностях. Одним из таких непосвященных оказался молодой эльф Алундра. Будучи в полном расцвете своих юношеских сил, он путешествовал по земному диску (в те времена еще считалось, что Земля плоская) в ожидании раскрытия своих необычайных способностей.

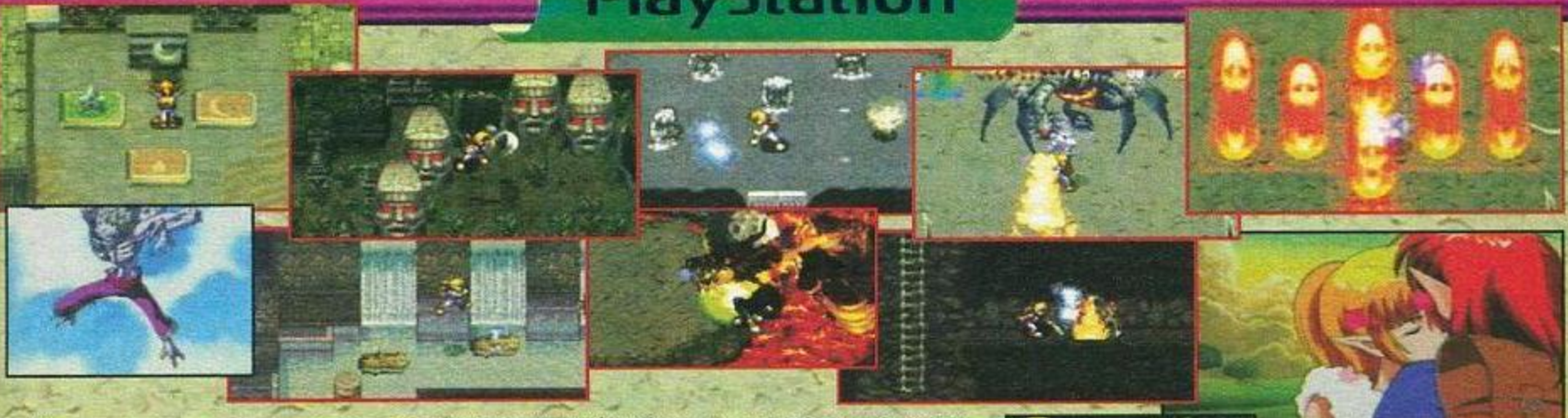
Такова предыстория. Я думаю, вы уже сообразили, что Алундра — главный герой игры. Если нет, то лучше поиграйте в какие-нибудь гонки, потому что игра потребует предельного напряжения "серого вещества". Не рекомендуется она и тем, у кого плохи дела с английским (или японским, если вы достали оригинальную версию). Возня со словарем испортит все удовольствие от игры. Впрочем, не хотите копаться в словарях, не надо. Просто прочтите до конца это описание. В нем найдете решения всех сложных головоломок и из него же узнаете, когда и куда надо бежать. Теперь немного об интерфейсе игры. Так как это нечто вроде бродилочного квеста с элементами RPG, то естественно, что здесь присутствуют энергии здоровья и магии. Максимальное количество и того, и другого в процессе игры можно увеличить. LIFE VESSEL — увеличивает на 1 максимальное количество здоровья, а MAGIC SEED — дает один магический кристалл. В процессе игры ваше оружие и амуниция также будут эволюционировать. Итак, начнем! Алундра, вооруженный пока лишь кинжалом и легкими доспехами, отправляется в путь. **Приключения начинаются на корабле**, который направляется к маленькой деревеньке, называемой Иноя. Это что-то вроде разминочного этапа. Можно привыкнуть к управлению и т.д. Рано или поздно случится крушение корабля, и вас подберет какой-то человек. Алундре повезло, ведь этот человек — кузнец из Инои, куда он и направлялся. Теперь можете считать дом кузнеца своим домом, и самое приятное в этом то, что здесь можно записаться, подойдя к книге, которая находится на втором этаже.

Поговорив с жителями деревни, отправляйтесь в местность, простирающуюся к востоку от деревни. Там располагается Tarn's Manor. Это старое заброшенное поместье, в подzemелье которого вы обнаружите много призов и ловушек. На втором этаже отыщите книгу и можете возвращаться в деревню. Местный ученый поможет Алундре узнать о своем происхождении. Оказывается, наш герой — один из рода 'dreamwalker'ов, то есть **он способен блуждать по снам** существ. Вам тут же предоставится возможность опробовать на деле умение Алундры. Первым подопытным станет старичок Wendell. Его мучают кошмары, и родственники попросят вас облегчить его страдания. Ученый, которого, кстати, зовут Септимус, поможет вам войти в сон Венделла.

Весь сон основан на мостиках и закрывающих проход блоках. Прежде чем удастся добраться до старичка, придется решить несколько головоломок. Как оказалось, Венделла мучает огромный полупрозрачный пузырь. Это самый первый босс, а потому уничтожить его довольно просто. Расправа с монстром ознаменует счастливый конец первого сна, за это стоит выпить... молока.

Сразу после выхода из сна отправляйтесь в дом к Септимусу. Когда вы соберетесь уходить от него, случится что-то вроде землетрясения. Это произошел обвал в шахте. Сходите на место происшествия (к северо-западу) и разузнайте подробности. Кстати, сейчас самое подходящее время, чтобы забрать Золотого Сокола (это приз такой) из домика Олена, что к северу от деревеньки. Совершив кражу, разыщите жертву. Олен умирает в самом большом доме в деревне. Пока он окончательно не загнулся, войдите в его сон и хорошенько запомните, за какие рычаги надо дергать, чтобы запустить двигатель (для тех, у кого склероз: "Правый, правый, левый, правый"). Сразу после безвременной кончины Олена отправляйтесь к себе домой. Кузнец Джесс изготовил бомбы, с помощью которых можно взрывать завалы, пни, ну и, конечно, врагов. Имея в своем арсенале такое взрывоопасное оружие, можете смело отправляться на расследование причины обвала шахты. Заживо погребенными оказались три шахтера, и теперь они в плену у белых обезьян — мургов. Вам необходимо отбить всех троих у приматов и найти путь, по которому последние проникли в шахты. Для передвижения используйте вагонетки, но прежде необходимо запустить главный двигатель. Вам также придется запустить еще один двигатель. От него работает лифт. Для этого дерните два раза за нижний рубильник и один раз — за верхний. Для успеха дела на нем необходимо попрыгать.

Не забудьте также при случае записаться (в пещерах есть спец. телепорт). Вскоре сможете лицезреть самого предводителя мургов, обезьяньего короля Зазана.



Сражаться с ним пока рановато, поэтому просто выбирайтесь из-под земли через тоннель и отправляйтесь к своим друзьям. За время вашего отсутствия они расчистили несколько завалов, поэтому советую как следует обследовать доступные территории. Если вам вдруг захочется записаться, то неприятным сюрпризом будет старушонка, не пропускающая вас в дом. Для того чтобы она исчезла, сходите в северо-восточный домик и посмотрите сон девушки, в котором Кейн, местный охотник, оказывается оборотнем. Зайдя в свой дом, получите букет цветов от Джесса. Их надо отнести на свежую могилу за храмом. Как только они займут надлежащее место, откроется проход в склеп. Вам туда.

Это последнее пристанище душ усопших. Собственно говоря, пока так и не ясно, зачем Алундре вообще туда соваться. Что ж, поживем, увидим. В первой головоломке с вызовом пяти духов необходимо делать это в таком порядке — 3, 2, 4, 1, 5 где цифра — номер духа слева направо. Попав в комнату с четырьмя столбиками, зажгите сначала восточный, потом западный, южный, северный. Довольно сложна задача с заколдованными залами. Для успешного решения и этой загадки реализуйте правило, которым сейчас пользуется вся страна: "Шаг вперед и два назад". В нашем случае "шаг вперед" — это выход через правую дверь, а "шаг назад" — наоборот. Ну и вот он, обещанный сюрприз! Это один из семи стражей земли. Работа у него нервная, то один смертный явится, то другой, беднейший только и успевает давить их огромными валунами. Используйте бомбы, и каменный страж будет повержен. После него Алундре достанутся три сундука. В одном из них "Свиток Земли" — магия земли, которая позволит вам исторгать на врагов камни. В другом сундуке лежит загадочный камень красного цвета. Он и еще шесть таких же камешков нужны для избавления жителей Иной от кошмаров, причина которых демон Мелзас, причисливший себя к богам и веками обманывавший наивных людишек. Все камни охраняются семью стражами земли, и их необходимо отыскать до того, как Мелзас истребит всех жителей деревни.

Вернувшись в деревню, вы обнаружите, что Бонейра и Надю мучают кошмары. Придется немного попутешествовать по сну Бонейра, чтобы избавить его от преследования некой Сары. В поисках выхода пробуйте двигать камни, и в конце концов, вам удастся добраться до места схватки с личной гвардией Сары. Когда весь отряд начинает кружить по залу, лучше забиться в один из углов. Если вы победите, Сара отпустит Бонейра, и сон закончится благополучно.

Однако, несмотря на то, что Бонейр спасен, деревню все-таки потрясла ужасная новость. Надя скончалась во сне. Но есть и пара радостных событий. Джесс выковал для Алундры новое оружие — стальной шар на цепи, которым можно разбивать каменные преграды. И убрали дерево, загораживающее восточный мост. Теперь можно добраться до подножия скал. Там есть магазинчик одного дельца. Цены, конечно, выше, чем в деревне, зато можно купить какой-нибудь дефицит, доспехи, например. Высоко на горе расположен труднодоступный вход в пещеру, через которую можно попасть в пустыню. Пустыня как пустыня, ничего особенного. Зыбучие пески и песчаные черви особой угрозы не представляют, а потому направляйтесь напрямиком в северо-западную часть. Там есть пещерка, в которой дожидается своего хозяина магический платок. Он позволит без ущерба для здоровья закапываться в песок и так передвигаться (при этом вы неуязвимы). Такая способность поможет преодолеть низкие проходы.

В пустыне найдите точку, откуда **два смерча перенесут Алундру в странное место.** Здесь с первого экрана надо идти вверх, со второго — влево, а с третьего — вниз. Только в этом случае вам удастся добраться до старинной часовни. Вам необходимо отыскать четыре статуи и поговорить с ними. Загадки просты. Надо всего лишь ставить каменные фигурки на соответствующие им платформы. Затем отправляйтесь в центральный зал и поговорите с останками короля. Он откроет проход за тронем. Там еще одна головоломка, на этот раз надо составить из фигур пирамиду в следующем порядке (снизу вверх): капля, солнце, месяц, звезда. За дверью, которая откроется, вас ожидает босс, но, прежде чем одолеть его в равном бою, необходимо в двух комнатах расставить фигуры по сторонам света в том порядке, в каком написано на стенах.

Босс мало чем отличается от предыдущего, но зато теперь вы можете закапываться в песок, чтобы избежать его атак. К сожалению, победа вам ничего не дает, кроме того, что сможете пройти далее. Вскоре попадете на аудиенцию к повелителю царства мертвых. Он, конечно же, напустит на Алундру всю свою стражу, но за выигранное сражение вы будете щедро вознаграждены ботинками "Long Boots", мечом "Sword" и "Life Vessel". В ботинках можно выше прыгать, а меч гораздо эффективнее кинжала и позволяет делать суперудар, зажимая кнопку удара. За время Алундриных походов наступил Великий Отлив, вода обнажила скалистый берег, а вместе с ним и пещеру "Coastal Cave". Туда-то вам и надо. **Почти все пещеры залиты водой.**



ALUNDRA™

Для начала надо лучше экипировать Алундру, найдя "Merman Boots". Эта чудо-обувь позволит ему передвигаться по темной воде. Только с их помощью удастся добраться до места записи и до босса Watcher'a. О нем чуть подробнее. Как вы знаете из школьных уроков биологии, водяные обитают исключительно в воде и стараются затащить к себе всех, кто приблизится. В гроте есть безопасный уголок, где можно спрятаться в перерыве между атаками. За убиение очередного стража Алундра получит Water Scroll — магию воды. Но, к сожалению, мурги украли один из камней.

Вернувшись в деревню, **познакомьтесь с Мейей — прекрасной эльфийкой.** После чего настанет ночь. Ближе к утру Кейн разбудит Алундру, проломив крышу. Попробуйте вместе с Септимусом поймать сумасшедшего, хотя ничего хорошего из этого не выйдет. Решив, что "утро вечера мудренее", отправляйтесь досыпать, а утром спокойноенько внедритесь в сон Кейна. Бедняжка, ему снится зима, но на самом деле жалеть надо Алундру, а не охотника. Силы трения о лед весьма малы, и шипы, расставленные повсюду, не позволяют разогнаться так, как хотелось бы. Весь сон состоит из трех башен и небольшой пещерки. Вам необходимо исследовать все доступное пространство, чтобы найти три ключа. С их помощью можно будет отпереть три решетки в верхней части средней башни и получить доступ к боссу. Придется решить немало головоломок, прежде чем удастся овладеть заветными ключами. Небольшой совет. Попрыгайте на потрескавшемся каменном блоке, что в правой башне на втором этаже. Получите Life Vessel. Монстр, мучающий Кейна, действительно ужасен. Он, словно черная дыра, всасывает в себя все, что не закреплено. Необходимо уберечь Кейна от ужасной участи. Лучше пожертвовать собой, чем позволить чудовищу сожрать друга. Поскольку гаду практически все равно, что заглатывать, предложите ему на десерт бомбы Джессова производства. Победа означает конец очередного сна, но, к сожалению, Кейн после этого превратится в волка, и придется с ним драться. **Жаль его убивать, но делать нечего, самозащита.**

Проснувшись утром, вы обнаружите, что Джесс смастерил для вас лук со стрелами, оружие хоть и маломощное, но зато с большим радиусом действия. Отправляйтесь на болото. Чтобы открыть проход за статуей, надо лишь попасть стрелой в цветной шар, находящийся неподалеку. За проходом находится логово рептилий. **ОСТОРОЖНО!!!** некоторые статуи имеют свойство оживать в самый неподходящий момент. В общем, прохождение болотных пещер сводится к истреблению всех врагов. Босса зовут Reptilicus Maximus. Охрана постоянно пополняется новыми тварями. Используйте магию и бомбы. Энергию можно пополнить за счет охраны.

Оказывается, что поверженный Алундрой монстр являлся ни кем иным, как одним из стражей. От него вы получите огненный свиток и Sapphire Crest.

В деревне Алундру поджидает очередная неприятность. Джилс тяжело болен. Придется "входить" в его сон и "лечить". Там вы встретитесь с новыми типами врагов, гряземонстрами и телепортирующимися дракончиками, а еще вас ожидают новые головоломки с кнопками и кристаллами. Ну и, как итог всей этой беготни, конечно же, босс, жутко похожий на того, другого, из сна Кейна. Способ борьбы с ним такой же. На этот раз платой за победу станет спасенная жизнь.

Почти все жители деревни ушли молиться в северную пещеру под названием Magyscar. За ее задней стенкой имеется вход в старинные катакомбы. Их необходимо обследовать в поисках чудовища. Помимо рутинных загадок с ключами, рубильниками и кнопками, в тоннелях придется бороться со множеством колючих кустов. Уничтожить их можно только с помощью факелов. Последними же надо пользоваться при необходимости зажечь лампу. Ближе к концу, когда нужно будет поворачивать четыре рычага, делайте это так.

Верхние должны быть обращены друг к другу, нижний-левый — вверх, а нижний-правый — вниз. Вскоре после этого места Алундре придется серьезно повоевать. На этот раз его противник — труп гигантского червя. Бить его надо быстро, бомбами и мечом, иначе гад будет успевать восстанавливаться. Прежде чем приступить к голове, необходимо разобраться с сочленениями. Если действовать быстро, то вскоре очередной страж камня будет повержен. К сожалению, у него уже бывали мурги, и камня вы не найдете, но все же получите магию ветра Wind Scroll.

Вернувшись в деревню, посмотрите сон Сибилл, в котором Джилс дарит Алундре меч, а Мелзас грозит смертью. После этого вместе с Септимусом проникните в храм. Так как дверь закрыта, то воспользуйтесь окном (вход со двора). Необходимо облазить все помещения, открыть и переключить все, что можно. В итоге вы должны заполучить странную исчезающую книгу Book of Runes. Эта, а также еще одна книга нужны, чтобы воспользоваться секретом библиотеки и получить Curious Key. Им отпирается проход под алтарем. В подвале поговорите с Ронаном и вернитесь в деревню. Сибилл умерла, а Джесс создал Power Glove — силовую перчатку. Она поможет поднимать каменные постаменты. Поговорите, с кем можно, а затем войдите в сон Мейи, чтобы побольше узнать о ее прошлом. Хозяйка сна захочет поиграть в прятки. Каждый раз, когда вы ее отыскиваете, будет открываться очередная дверь. За дверьми загадки и статуи воспоминаний (их надо разбивать). За седьмой дверью находится выход из сна, но прежде придется сыграть в очередную игру. Наутро отправляйтесь на побережье к старцу Наве. Он посоветует искать следующий камень на северо-востоке у стража Нируды. В помощь он подарит Spring Bean. Из этого семечка вырастает отменная пружина, однако использовать его можно только на специальных желтых кружках. Путь к Нируде лежит вдоль русла подземной реки, вход в которое находится около мельницы. Основные враги в этом месте — злые гномы с косами, они поклоняются Нируде. Из подземного лабиринта вам не выбраться, пока отключен насос, качающий воду. **Путь приведет Алундру к подножию гигантской статуи.** Помельтешите около статуи, пока гномы вас не заметят и не закроют все входы. Теперь надо искать и разбивать каменные головы. Запомните их расположение, когда покажут закрытые входы. Цель беготни по внутренностям монумента — добраться до его головы. При этом многочисленные статуи можно передвигать. Путь предстоит не из легких. Придется включать двигатель в моторном отсеке (левый, правый, левый, левый, правый, правый). И не забудьте отыскать Earth Book — земляную магию второго уровня. Она вам пригодится не только для битвы с несколькими огненными головами, но и для других подвигов. В головном отсеке произойдет встреча с самим Нирудой, и Алундра перенесется на узкий мостик. Рвите когти, когда гигантская статуя начнет безжалостно уничтожать хрупкую конструкцию. Все было бы гораздо проще, если бы не валуны, падающие сверху. К счастью, любой мост не бесконечен, и возможно, Алундре удастся спастись. В этом случае он получит очередной камень и Aqua Care, а также обретет нового врага — крылатого демона Зоргия. Вернувшись в деревню, вместе с Мейей сходите в храм к Ронану. После этого отправляйтесь на запад от деревни. **Там на реке — водоворот. Смело прыгайте в него,** Aqua Care не даст утонуть. Таким образом попадете в подводное царство. Здесь все движения замедлены, что поначалу причиняет неудобство. В некоторых местах для подъема можно использовать пузыри, но надо опасаться шипов на цепях (их можно обезвреживать с помощью шара). Цель погружения Алундры на дно отнюдь не исследование морских глубин, а деловая встреча с подводной феей Стенией, которой тоже неприятен Мелзас. Она поведаст вам древнюю легенду о Нируде и подарит новый меч Fiend Blade. Однако и спокойной подводной жизни настал конец. Мелзас не даст вам договорить, начав разрушать подводные тоннели. Бегите, выход ближе, чем вы думаете. Вернитесь в деревню. На утро узнаете очередную плохую новость — умер Джесс. Теперь некому делать оружие и приходится рассчитывать только на свои силы. Однако в руке Джесса был найден ключик. Отоприте им синий сундук в доме Джесса. Там найдете его письмо и сломанную броню (Broken Armor). Отнесите обломки торговцу Лурви, что живет к югу от пустыни. Он все починит. Теперь идите в дом, где умирает Елена. На этот раз войдете в сон вместе с Мейей. Она будет помогать, насколько это возможно. В некоторых местах даже можно ей управлять. Ваша задача — освободить Елену от четырех ее кошмаров, уничтожив пузыри-монстры. Действия будут разворачиваться в песках, в воде, Алундре будет и холодно, и жарко. Пузыри, хотя и примитивны, но довольно живучи. Их надо очень быстро бить, пока глаз, находящийся в середине, не опустится. Только тогда достигнете желаемого эффекта, и Елена будет спасена. За спасение дочери благодарный отец-алкаш подарит Алундре Steel Flail — стальной шар на цепи. В отличие от предыдущего, этот можно заряжать. В деревне вы также узнаете о том, что Джилсу опять стало плохо, а после отражения атаки мургов станете свидетелем его превращения в зверя и последующей кончины.



ALUNDRA

Наутро получите у Мейи Tree Gem, а также разузнайте насчет Огненного поместья (Fire Manor) и вещице Fire Wand. После этого отправляйтесь на запад по сети тоннелей проберитесь к поместью. Несколько загадок, связанных с огнем, и Алундра станет обладателем Fire Wand. Этой волшебной палочкой можно сжигать не только врагов, но и колючие кусты. Теперь вам доступны многие места. Очень советую обследовать западную часть карты в поисках Water Book (находится около пруда. Эта магия полностью пополняет энергию!!!) и пещеры со множеством сундуков и призов.

Конкретная **ваша цель на данный момент — дерево мургов.** Обходными путями можно добраться до старинных ворот, но они завалены камнями. Придется пробираться по обезьяньим тоннелям, благо их понарыто больше, чем достаточно. Можно даже заблудиться. Если повезет, то сможете обнаружить на склоне холма новый лук (Willow Bow). Прежде чем оказаться у подножия дерева обезьян, Алундре придется сразиться с монстром Stone Golem'ом и справиться с тремя блоками, закрывающими проход. Когда вы выберитесь к подножию гигантского дерева, мурги захватят Алундру в плен и посадят в клетку. Обследуйте заднюю стенку, бомба поможет сделать проход. Выбравшись наружу, хорошенько обследуйте доступные этажи дерева, а затем освободите еще одного пленника, находящегося в подвале левого домика. Он, видимо, бывший медвежатник и мастерски может открыть любую дверь. Именно с его помощью удастся проникнуть в центральный проход дерева. После этого станет доступен лифт, а вместе с ним — пятый и четвертый этажи. Тут надо немного побегать, чтобы добраться до домика в ветвях дерева. Если будут какие-либо затруднения, попробуйте падать с этажа на этаж. Это иногда помогает. В том самом домике нужно взять Elevator Key. Пусть Алундра попробует открыть им большую дверь на пятом этаже, ведущую к лифту. Когда же наш герой сломает старый ключик, отнесите его мастеру, который расположился на отдых где-то внизу. После этого можно будет открыть дверь и с помощью лифта попасть к боссу. **Повелитель мургов Зазан, как и все обезьяны, считает себя гораздо выше людишек и, тем более, эльфов.** Теперь примат совсем зарвался и лезет на Алундру с кулаками. Пора его проучить. Желательно использовать оружие подлиннее, а то будет сложно избежать столкновения с длинными обезьяньими конечностями. За победу над Зазаном Алундра щедро вознаграждается сразу двумя камнями, украденными мургами у стражников.

По приходу в деревню случится небольшое землетрясение. Поподробнее о случившемся можно узнать у Юрия. Он поведаст о том, как добраться до вулкана, а также о замечательной вещице Ice Wand, хранящейся в Ice Manor. Пока идите к Magiscar'у. Правее его — гейзер и вход в вулкан, но без Ice Wand там делать нечего. Ice Manor расположено чуть к югу от Magiscar. Вход очень узок и закрыт колючкой. Головоломки в Ice Manor довольно сложны и требуют значительного напряжения серого вещества. В первой Алундре предстоит передвинуть шесть ледяных колонн так, чтобы они встали на четыре кнопки. Вторая головоломка подобна первой, однако на этот раз колонны используются для того, чтобы добраться до сундука с Ice Wand. И в первой, и во второй головоломке двигайте колонны, пронумерованные согласно моим схемам.

Первая: 2-влево, 6-влево, 6-вверх, 6-вправо, 1-вниз, 2-влево, 3-влево, 5-вверх, 3-вверх, 3-влево. Вторая: 6-вверх, 6-влево, 4-влево, 3-вниз, 2-влево, 2-вниз, 5-вправо, 5-вверх, 5-влево, 5-вверх. Получив Ice Wand, можно смело отправляться прямо в жерло вулкана. Это оружие не даст вам зажариться.

В огненных пещерах птицы, огнеметы и лава не дадут Алундре расслабиться. Если встретятся раскаленные колонны, то, чаще всего, их надо охладить, правда иногда необходим и обратный процесс. Для того чтобы без опаски передвигаться по самой горячей лаве, необходимо отыскать новые ботинки Charm Boots. Вскоре после этого надо будет в большой пещере зажечь семь факелов таким образом, чтобы потом иметь возможность встать на каменный знак в середине. После чего откроется дверь, а там и до босса рукой подать. Он вовсю пользуется огнем, следовательно гада надо морозить с помощью Ice Wand. Мороженный дракон совсем не страшен. К тому же узнав, кто его одолел, он с радостью отдаст Алундре еще один камень и вернет героя на поверхность. Да, чуть не забыл, перед тем как соваться к боссу, неплохо было бы отыскать Fire Book.

А в деревне опять неприятности. Малыш Бергус похищен мургами, и нужно его отыскать. Делать это придется несколько необычным способом — через сон его брата-близнеца Нестуса. Потому как они близнецы, то и сон у них общий, то есть он состоит из двух половин. Одна — Бергуса, а другая — Нестуса. Между ними можно переходить через башни или посредством телепортаторов. Комнаты во снах расположены зеркально, как и все в них расположенное. Чтобы решить какую-либо загадку, нужно прежде посмотреть подсказку в другом сне. В левой и правой башнях необходимо нажать на кнопки, чтобы отключить две статуи из трех, после чего надо открыть решетки и пробраться в центральную башню. Оттуда, отключив последнюю статую, можно попасть к телепортатору, ведущему к боссу, а точнее, к боссам. Так как братья — близнецы, то и монстры, их мучающие, также одинаковы. Они даже движутся симметрично. Старайтесь не попадать между ними, держитесь на расстоянии и пользуйтесь луком, заряжая его. Победа позволит Алундре материализоваться уже около Бергуса. Надо помочь ему выбраться из клетки. Для этого требуется разбить статую Мелзаса, стоящую в нише. Начнется землетрясение, один из камней попадет по рубильнику, благодаря чему дверь откроется. Оказавшись на свободе, Бергус удерет.



Алундре тоже пора спешить. Вся деревня в опасности. Ночью мурги пробрались туда и устроили пожар. Уцелели лишь немногие дома. В одном из них и укрылись жители. Для начала отловите всех мургов, а затем проведите совещание, на котором будет решено приступить к настоящему искоренению зла. Прежде чем соваться в обитель зла — храм, наведайтесь в магазин. Теперь продавщица с радостью отдаст старинные серебряные доспехи Silver Armor. После этого направляйтесь в храм. Окажется, что Ронан — слуга Мелзаса. Он превратится в монстра. Лучше пользоваться луком, так как он позволит держаться от врага на дистанции.

За победу над предателем жители деревни, собравшись в храме, наколдуют для Алундры новый меч Holy Sword. После этого все жители запрутся в храме, а вы, поговорив с привратником, отправляйтесь на побережье в домик Навы. Теперь он не загораживает проход в подвал, и можно попасть на секретный остров — обитель Навы. Правда, прежде придется преодолеть заколдованный лабиринт, зажегши в нем 12 ламп. На островке обязательно возьмите Wind Book и Life Vessel, после чего заходите в домик. Навя лежит на полу. Это дело рук Зоргия. Навя даст Алундре Zolist's Stone и расскажет историю Мелзаса. Вставьте камень в нишу в стене, чтобы получить последний камень. Когда вернется Зоргия, придется с ним сразиться. Не давайте ему сделать что-либо и бейте, как только приземлится.

После победы возвращайтесь в деревню и опять поговорите с привратником. Он расскажет, как получить Nava's Charm в подвале сторожки. Для этого зажгите огни в такой последовательности: верхний-левый, нижний-правый, нижний-левый, центральный-нижний, центральный-верхний, правый-верхний.

Теперь отправляйтесь к северному озеру и расставьте все камни на постаменты. После этого из озера поднимется мост, по которому можно добраться до озерного храма Lake Shrine — логова Мелзаса. Парадный вход закрыт. Надо это исправить, отыскав и включив два механизма. Для этого придется немало побегать по зданию, отключая волшебный огонь. Когда же ворота будут открыты, Алундра сможет проникнуть во внутренний дворик, представляющий собой лабиринт из кустов. В некоторых его местах имеются бреши. Используйте их и телепортаторы, чтобы отыскать ключи и проникнуть в центральный дворец. Там состоится разговор с Мелзасом, после которого злодей испортит два механизма в башнях, и все во дворце замрет. Вы должны восстановить движение, а также потушить шесть огней перед входом в зал Мелзаса путем нажатия соответствующих кнопок. Для этого придется облазить все доступные помещения и даже чердак. После отключения всех огней откроется дверь к Мелзасу, и начнется последняя схватка, которая грозит продлиться не меньше получаса.

Первое обличье демона — огнедышащий дракон. Бейте его заряженным мечом и держитесь на заднем плане. В этом случае вас не достанут ни пламя, ни сгустки огня. Второе пришествие — многоликий Мелзас. Он станет появляться в нескольких экземплярах и колдовать всякую всячину. Самое страшное — попасть под луч смерти, но от него легко спрятаться, если забиться в один из верхних углов. Оттуда удобнее всего атаковать с помощью заряженного лука. Третий монстр — гигантский мозг. Мозг надо жечь огненной палочкой. Если при этом встать на хребет монстра и прыгать, не обращая внимания на летающие руки и глаза, то, скорее всего, они вас не достанут, и враг будет повержен в течение каких-нибудь пяти минут.

После такой грандиозной победы гореть Мелзасу в аду синим пламенем, а Алундра... он отправится на поиски новых приключений, в места, где зло вершит несправедливость. Вам же остается наслаждаться настоящим мультиком (отрывки из которого, кстати, можно посмотреть перед игрой) и классной песней на титрах.



Александр Артеменко

P.S. Несмотря на то, что игра пройдена, она таит в себе еще немало загадок. Вот лишь некоторые из них.

* В баре пьяные мужики пинают Алундру и не дают ему выпить. Зачем он, вообще, нужен, этот бар?

* Капитан корабля, на котором Алундра потерпел крушение, устроил свой магазинчик к югу от деревни. У него стабильная цена на все товары — 10000 золотых, а то время как набрать можно только 9999. Как заполучить эти полезные вещицы? Место в инвентаре для них имеется.

* В домике около шахт на втором этаже живет композитор. По мере прохождения игры он издает новые альбомы, которые можно послушать, а это около тридцати мелодий.

* В игре также имеется волшебная статуя легендарного воина. По идее, она должна вручить Алундре новый меч, но почему-то не делает этого.

И еще несколько **полезных советов**:

— Рубите траву. Так можно пополнить энергию и набрать денег.

— Обладая прыгучими сапогами, сходите на север пустыни. В левом-верхнем углу на горе возьмите ключ от пещерной часовни. Это нужно для того, чтобы спустить воду в канале и проникнуть в потайное место. Там необходимо выполнить несколько заданий, после чего хранитель пространства откроет порталы — каменные воротики. С их помощью можно быстро перемещаться с места на место, а также там есть книга записи.



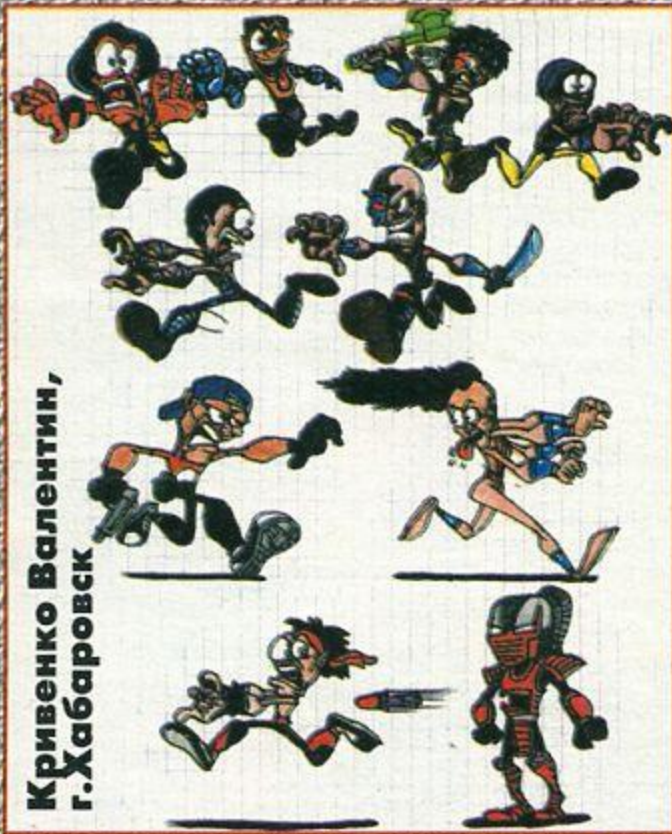


Е.В.М., г.Курск

Максимов Денис,
г.Санкт-Петербург

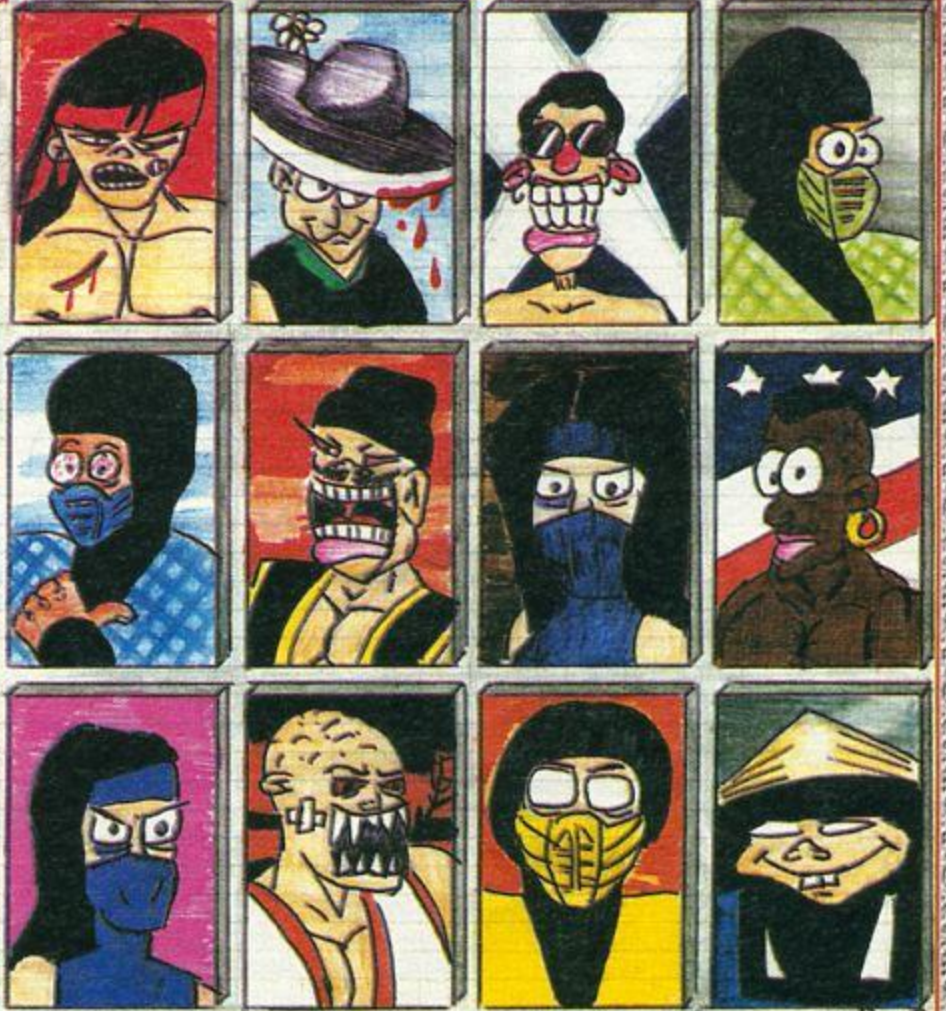


СAB / MPC, г.Курск

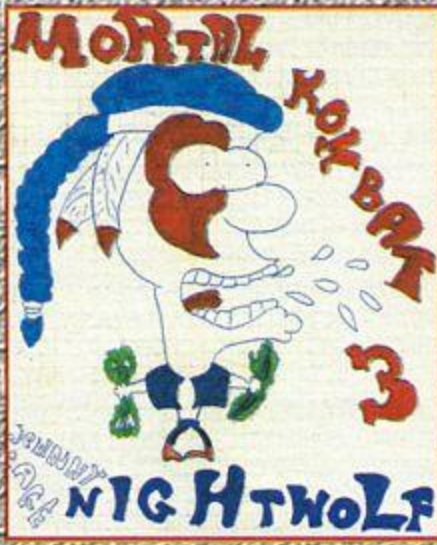


Кривенко Валентин,
г.Хабаровск

CHOOSE *on* YOUR FIGHTER!



Тепцов Александр, пос.Белоозерский, Московской обл.



Баррединов Максим, г.Тюмень

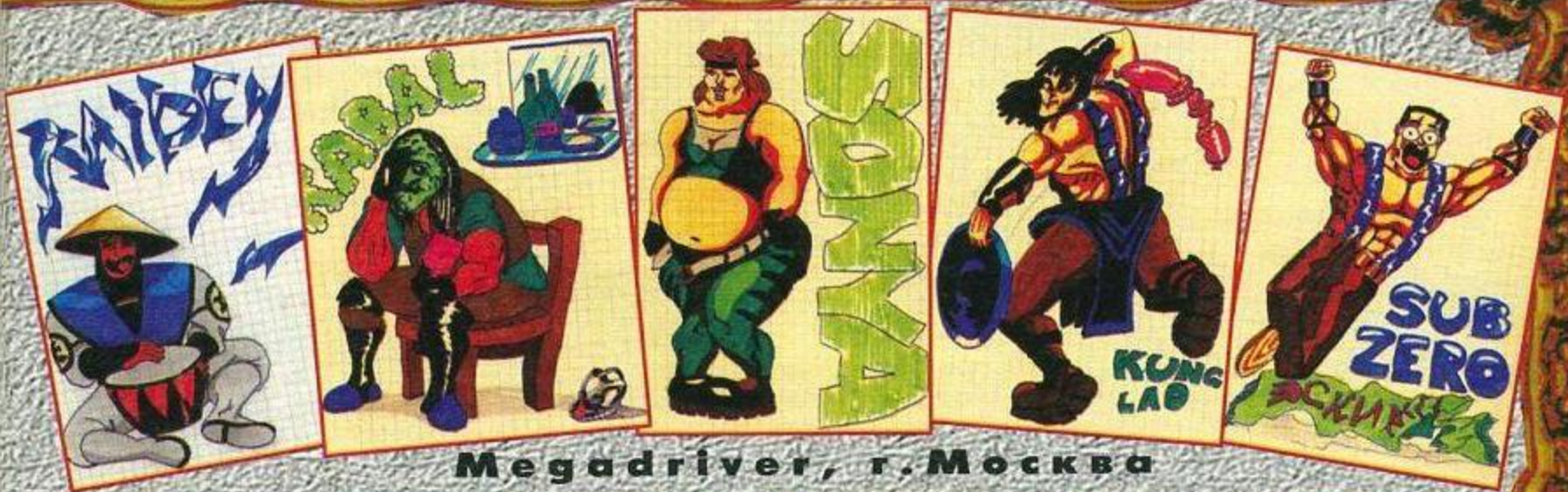


Lobo,
г.Москва



Марс,
г.Москва

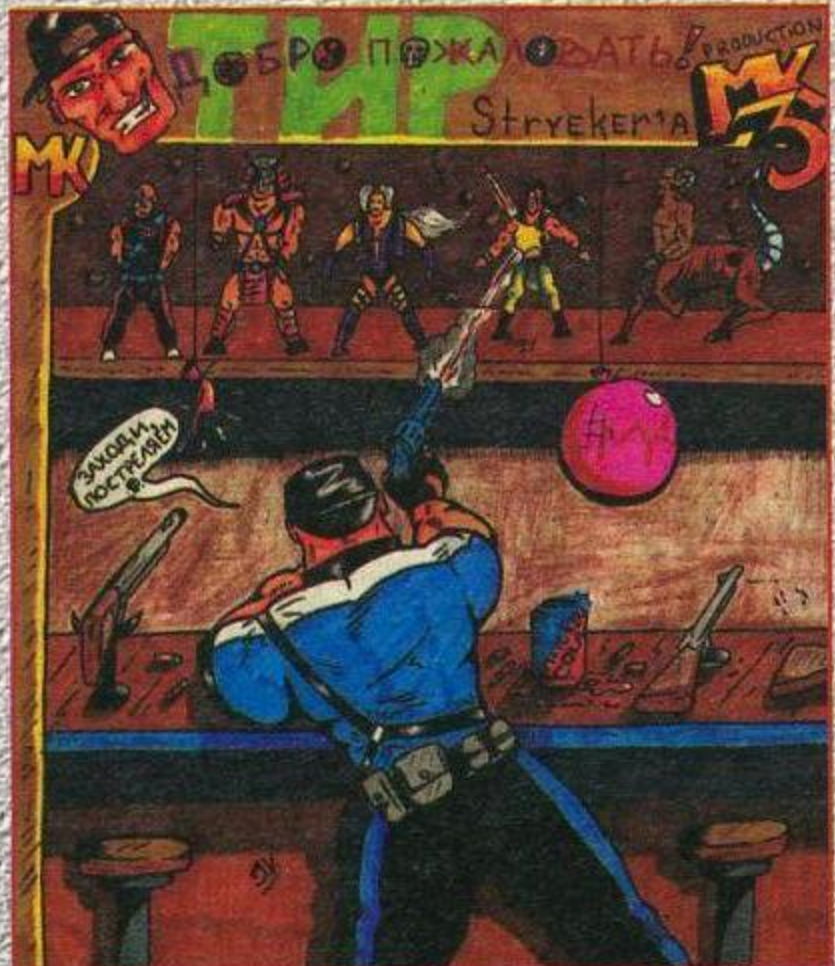




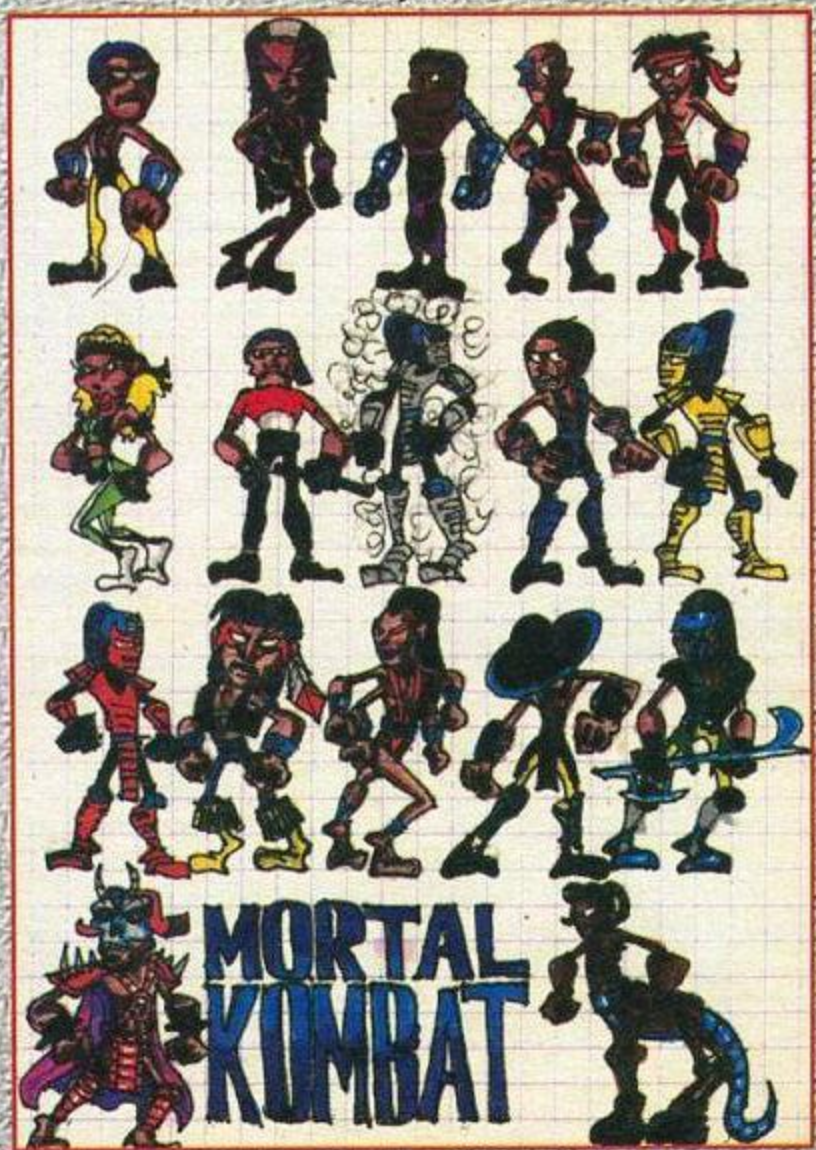
Megadrive, г. Москва



Mr. Jv, г. Омск



Mr. Jv, г. Омск



Кривенко Валентин, г. Хабаровск

688 ATTACK SUB



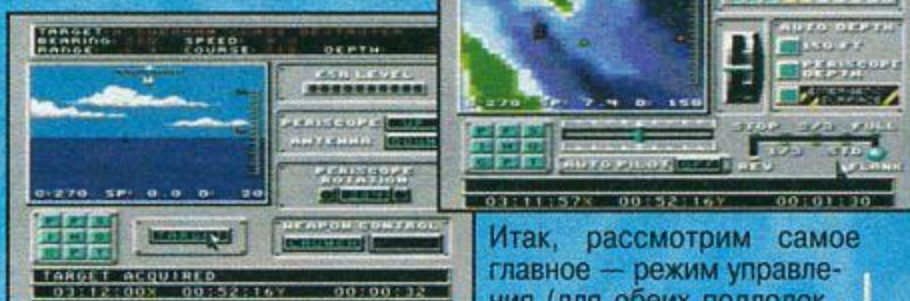
“250, 251, 252 ...” — неумолимо мелькал счетчик глубины. Капитан протер платком мокрую от пота лысину и, взглянув на нервничавшего первого помощника, произнес: “Ладно, включаем реактор, у нас и так две пробоины. с 300 метров мы не сможем уже подняться”. Помощник отвел глаза от счетчика глубины, на котором уже высвечивалось 269, посмотрел на капитана, а затем, отойдя влево от поручня, спросил: “На сонаре, ну что там у вас?”. “Ничего, сэр, Альфа как в воду канула”, — ответил молодой офицер, поправляя на носу очки. На мостике стояла жуткая тишина, даже раненый механик, с многочисленными ожогами на руках, замолчал и стал слушать только свое дыхание. “Выбора нет, включаем реактор, пора всплывать”, — в конце концов согласился помощник. Приказ раздался по всем переговорным устройствам, и через несколько секунд послышался слабый гул турбин. Капитан вздохнул, никто из команды не догадывался, что в 500 метрах от них находится такая же команда вражеской подлодки, которая так же застопорила ход и в полной боевой готовности ждала малейшего звука из толщи океана.

Есть некоторые игры, которые немного больше, чем просто игры. Я говорю не о присутствии волшебной атмосферы и не о сюжете, а о тех вещах, которые превращают игру в работу, не в отдых после тяжелого дня, а именно в работу, местами приятную, местами занудную и раздражительную, но, по большей части, всегда интересную и с огромным проблеском идеи. Главное, естественно, не графика, а тот вкус тягости при выполнении сложной задачи и, естественно, вкус победы, удовлетворения после того, как эта задача решена. К сожалению на Мегадрайве таких игр мало (у этой приставки другие задачи по отношению к играм, но их много на PC), и к ним я отношу как раз 688 Attack Sub и еще, пожалуй, MiG-29.

ка на прицеле ядерного оружия. Не малую роль в этом сыграли подводные истребители, которые с помощью новейшего оборудования могли незаметно подобраться к берегу противника. В игре вам предстоит управлять американской подлодкой класса SSN 688 “Лос-Анджелес” и советской “Альфой” (или “Лирой”). Управление подлодками в игре отличается не сильно, имеются некоторые различия в интерфейсе и в звуковом сопровождении. В игре нет поочередности прохождения миссий, просто есть определенное количество кампаний, которые игроку предлагаются на выбор, причем можно все время делать выбор между США и СССР. Начав игру, первое на что вы наткнетесь — это на сложность управления и огромное количество действующих “икон” и “окошек”.

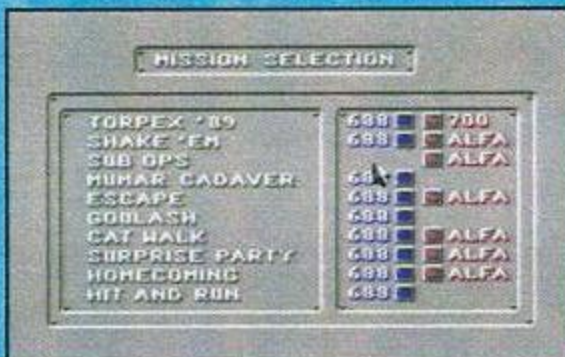


Симуляторы меня всегда привлекали не только своей реалистичностью, но и запросами на определенные качества характера (здесь без ясности мышления не обойтись). Представляемый мной 688 A.S. — симулятор боевой подводной лодки, и хотя некоторые вещи не сходятся с настоящим прототипом, все же не малая доля настроения и реалистичности присутствует, особенно привлекает разнообразие функций различных панелей управления. Итак, вам предстоит одеть черные (немного сырые) кирзачи подводника, но для начала следует ознакомиться собственно с самими боевыми кораблями. Боевые действия происходят где-то в 70-80-е годы, когда “холодная” война между СССР и США была в самом разгаре, и целью каждой из сторон было держать противни-



Итак, рассмотрим самое главное — режим управления (для обеих подлодок сразу. Особенности управления “Альфой” и названия “икон” в ней обозначены в скобках). Появляетесь вы, как и следует, на главном мостике. Наведя курсор на отдельную часть отсека (кнопка А, В — отменить действие), вы принимаете на себя управление этим отсеком. Всего отсеков семь и лучше выбирать их нажатием определенных кнопок (быстрее получается). **Отсеки:** радиостанция (В+ВЛЕВО), рулевой отсек (В+ВЛЕВО/ВНИЗ), сонар (В+ВПРАВО),





навигационный отсек (В+ВНИЗ), оружейный отсек (В+ВПРАВО/ВВЕРХ), перископ (В+ВВЕРХ) и отсек, отвечающий за повреждения корпуса и внутренних систем (В+ВЛЕВО/ВВЕРХ). Примечание: (В+ВПРАВО/ВНИЗ) — выход в начальное меню или из отсека на мостик. Немного о том, что вас будет сопровождать на экране практически каждого отсека. В центре находится основной вид на местность (небольшая часть карты), на ней показана скорость вашей подлодки (в км/час и в узлах), глубина погружения (в метрах или футах), уровень дна по отношению к вашей подлодке, направление курса. На самой местности можно увидеть вражеские и дружественные цели в виде букв английского языка. Синими буквами обозначены подводные цели (торпеды и подлодки), зелеными — надводные цели (боевые корабли и грузовые суда), желтыми — ваши торпеды и красными крестами обозначены неизвестные цели (чаще подводные). На самой верхней полоске экрана показано: TARGET — название выбранной цели; SPEED — скорость выбранной цели; DEPTH — ее глубина; COURSE — ее курс; BEARING — расстояние до цели; RANGE — расстояние боеспособности. На самой нижней показаны таймеры (слева направо): время, отведенное на задание, бортовое время, сколько времени вы на задании и полоска, на которой компьютер (помимо звукового сопровождения) сообщает текущую информацию о происходящем на борту и в зоне боевых действий.

Нажав на иконку **T**, получаем вид карты; иконки **I** и **O** — приближают и удаляют ее (на "Альфе": "-" правая иконка, "+" левая иконка); нажав на иконку **C** ("контур" на "Альфе"), получаем вид контура дна в изометрии; **P**, **F**, **S** — иконки, меняющие ракурс видимости, нажав на **P** (нижняя), получаем вид из перископа; и, наконец, нажав на **H** ("ПНЗ" на "Альфе"), убираем все показатели с "боевого" экрана.

Теперь, об отсеках.

Радиостанция. Только отсюда вы можете начать свою миссию: после входа сюда вам сразу же начнут зачитывать задание (нажав ВВЕРХ вы ускорите ход сообщения, ВНИЗ — замедлите его, С — прервать просмотр сообщения). PREVIOUS MESSAGE (предыдущее послание) — просмотреть предыдущее письменное послание компьютера. NEXT MESSAGE (следующее послание) — просмотреть последующее послание компьютера.

Рулевой отсек. Один из самых главных отсеков, отсюда вы управляете всеми маневрами подлодки. В правом нижнем углу находится управление двигателем. Подвинув

рукоятку в правую сторону, вы увеличиваете мощность от — 10 (REW) до 110 (FULL). В надводном состоянии нельзя развить мощность выше 2/3 (50). Максимальная скорость 37 узлов (км...!). В нижней части находится руль. Направляя рычаг влево или вправо, вы, поворачивая, изменяете курс. Посередине — рычаг изменения глубины. Справа от него три иконки, отвечающие за автопогружение: 150 FT (50 метров) — погружение подлодки на идеальную глубину, чтобы не гасить скорость при боевом всплытии; PERISCOPE DEPTH (глубина перископа) — погружение на перископную глубину; EMERGENCY SURFACE (тревога! на поверхность!) — экстренное всплытие. Необходимо при очень сильном повреждении подлодки.

В самом низу панели находится выключатель AUTO PILOT OFF/ON ("авто шлем" на "Альфе"). При включенном автопилоте компьютер сам поворачивает подлодку и ведет ее в обозначенное на карте место.

Сонар. Этот отсек — ваши уши! Отсюда прослушиваются все засеченные цели и местность вокруг. В графе SONAR CONTROLS (управление гидролокатором) есть три иконки:

FILTER — BND/H PASS (фильтр шума) — убрать все видимые цели с экрана;

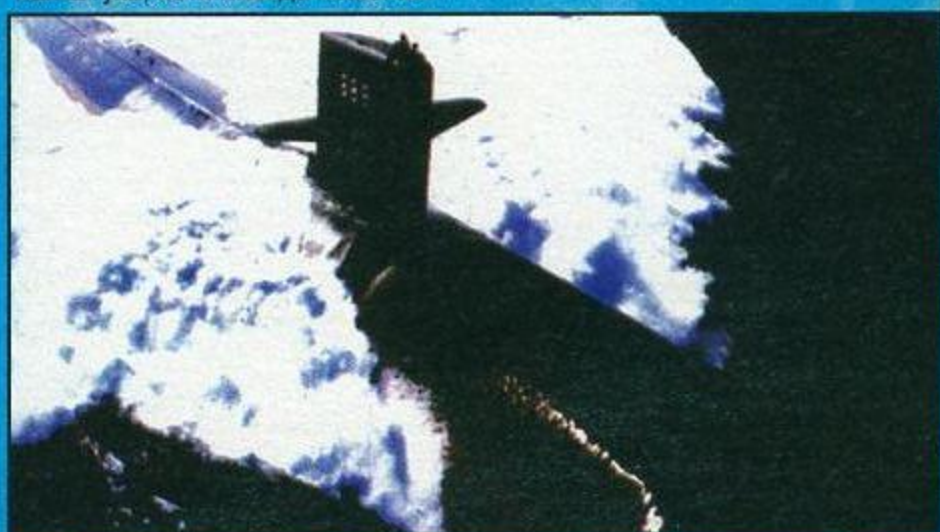
TRG + PULSE (активный) — активный сонар, позволяющий засечь цели, точность сигнала зависит от расстояния до цели (иногда срабатывает автоматически);

TOWED ARRAY — RETRIEVE/DEPLOY (буксируемый) — пуск радиолокационного буйа. На большой глубине трудно что либо засечь, буй решает эту проблему.

Остальные иконки:

TARGET (выбор цели) — выбрать засеченную цель на экране;

ANALYZE (анализ) — провести звуковой анализ выбранной цели (на мониторе сверху замелькают столбики). Довольно бесполезная штука, хотя иногда помогает.



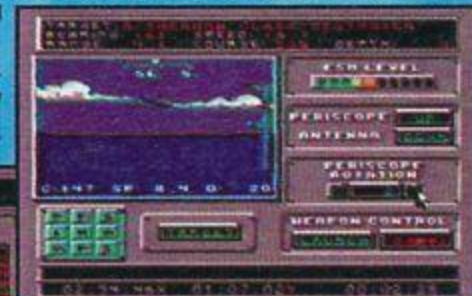


Навигационный отсек. Планирование действий, расчет расстояний и выбор курса — все это производится здесь. В нижней части находится SET ("ставить" на "Альфе"): обозначить на карте место, куда будет плыть ваша подлодка на автопилоте, можно обозначить цифрами последующие места назначения, то есть доплыть до цифры 1, подлодка изменит курс и поплывет к 2 и т.д., а также CLEAR ("очистка" на "Альфе") — очистить карту от точек назначения. В правом нижнем углу, помимо уже знакомых TARGET и AUTO PILOT OFF/ON, находится TIME COMP ("сжимать время" на "Альфе") — увеличить скорость правого таймера. С правой стороны находится целый ряд кнопок: PROTTING: ALL TRACKS OFF/ON ("след всех" на "Альфе") — просмотреть пройденный путь всех известных целей; TARG.TRACKS ("след цели") — просмотреть пройденный путь выбранной цели; PLOT PROJ ("план") — включить или выключить таймер, ниже находится собственно он сам — TIME PROJECTION ("время") — меняя цифры с помощью кнопок на табло справа, вы установите по карте (с помощью белой точки, показывающей курс), куда за заданное время сможет при постоянной скорости доплыть ваша подлодка. Полезная команда, особенно в миссиях с сильным ограничением времени.

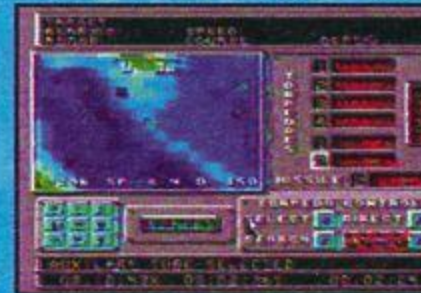
дятся, как всегда, TARGET, а также WEAPON CONTROL (торпеды), LAUNCH (запуск и статус), а справа — очередной ряд выключателей и иконок: PERISCOPE DOWN/UP (перископ) — выдвинуть перископ (это можно сделать только на глубине не больше 20 FT (6 метров)); ANTENNA DOWN/UP (антенна) — выдвинуть антенну для радиооповещения; PERISCOPE ROTATION (вращать) — вращать перископ в разные стороны. В правом верхнем углу "Лос-Анджелеса" и в правом нижнем углу "Альфы" находится графа ESM LEVEL ("рас. уровень" на "Альфе") — показывающая боевое расстояние торпеды до цели.

Отсек, показывающий повреждения корпуса. Здесь находится схема всей подлодки. Если отсек покраснел, значит он поврежден и не работоспособен. Также можно посмотреть на уровень повреждения каждого отсека с помощью иконки SELECT. Если повреждена турбина, то снижается скорость, если сонар, то, считай, вы без наведения на цель, если отсек амуниции, то вовсе пришел конец и т.д. При полном уничтожении краснеет экран, и хотя у вас есть еще шанс выжить, всплыв на максимум, все же через некоторое время операция будет провалена.

В качестве дополнения. В рулевой рубке "Лос-Анджелеса" есть одна очень полезная гра-



Оружейный отсек. Здесь производится подготовка и запуск всей амуниции на борту. На иконке с правой стороны (на "Альфе" в нижней) TORPEDOES можно активизировать 4 торпеды (на "Альфе" — 5), 2 ловушки для торпед (на "Альфе" одну) и одну крылатую ракету — MISSILE (на "Альфе" ракеты отсутствуют). Всего на борту амуниции может быть огромное количество (все зависит от миссии), но активизировать можно только определенную часть. Примечание: для активизации оружия нужно установить курсор на пустую ячейку и дважды нажать кнопку "A", после активизации объект покраснеет. Справа (на "Альфе" внизу) находится кнопка пуска оружия LAUNCH (запуск) и знакомая TARGET. Для пуска торпеды или ракеты необходимо сначала выбрать цель (количество пускаемых одновременно зарядов ограничено, причем ракеты пускаются только с глубины перископа). Пущенные торпеды, потерявшие цель, могут либо превратиться во вражеские, либо самоуничтожиться. Ловушки пускаются практически из любого положения и сбивают с курса вражеские торпеды. В правой стороне также находится целый ряд иконок (TORPEDO CONTROL), связанных с торпедами: SELECT (выбирать) — выбрать одну из торпед, после чего можно давать следующие команды; DIRECT (нацелить) — изменить курс торпеды в выбранном направлении (можно нацелить их на свою подлодку);



фа (CAVITATION LEVEL), она показывает, на сколько вы обнаружимы противником во время маневра.

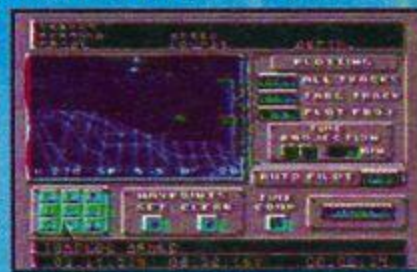
Теперь о миссиях, которые вам предстоит выполнить. Всего в игре 16 миссий, все они разнообразны, и некоторые требуют около часа сидения за приставкой. С прохождением миссии вам повышают звание, но что это именно значит не совсем понятно. За США миссий немного побольше, но за СССР они посложнее. Вам встретятся такие задания, как: сопровождение транспортного конвоя союзников, уничтожение конвоя врага, содействие войскам ООН, уничтожение вражеских подлодок и отдельных боевых кораблей. Классы кораблей между собой сильно отличаются, и вашими целями будут как огромные и неповоротливые авианосцы, так и быстрые, маневренные фрегаты и эсминцы (помимо скорости корабли также отличаются степенью защищенности).

Играть в эту игру надо учиться, учиться долго и терпеливо, нужно уметь видеть и оценивать все, что творится на экране. Малейшее изменение глубины движения вражеской торпеды должно тревожить вас не меньше, чем надпись GAME OVER. А перед тем, как хотя бы слегка изменить курс корабля, необходимо крепко оценить ситуацию. Обещаю (клянусь своим хвостом!), что после длительных и упорных тренировок вы станете настоящим капитаном, и управлять 688-ой вам будет не сложнее, чем велосипедом!

Весь промокший от носа до хвоста

Павлов Дмитрий Raptor'ович,
г. Москва.

P.S. Special Thanks G.M.B и дежурному по бортовой столовой, то бишь камбузу, Zeus'у.



НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТ

(рубрику ведет Грудной Ежик)



<http://www.sf.amc.ru/index.htm> — сервер "Русская фантастика и фантастика в сети" регулярно знакомит своих читателей как с новинками отечественного фантастического книгоиздательства — произведениями Сергея Лукьяненко, Владислава Крапивина, Г.Л.Олди, Ника Перумова, Макса Фрая, так и с творчеством классиков жанра — например, братьев Стругацких или Кира Булычева. Тут же обитают сетевые издания "Та сторона", "Активная органика" и онлайн-версия печатного журнала "ЕСЛИ".

<http://www.ff8.org/> — Final Fantasy Extreme (бывшая FF Omega) представляется пока идеальным местом для маньяков, рыщущих по сети в поисках картинок, роликов, музыки и просто информации по недавно вышедшей FF8. Здесь впервые появились коды для Game Shark, в том числе и те, что позволяют обойти защиту игры, не запускаясь на приставках со старыми mod-чипами.



<http://www.theforce.net> — достойнейший неофициальный сайт о кванталогии (?) "Звездные войны". Здесь вы найдете все, что по тем или иным причинам не смогло появиться на www.starwars.com: критические "ревью" мультфильмов, игр, книг и комиксов, многое другое. Особый интерес представляют остроумный пародийный фильм TROOPS, снятый любителями SW из США, и собрание телевизионных рекламных роликов, где засветились герои Лукаса (как вам "энерджайзеровский" кролик, сражающийся на световых мечах с Дартом Вейдером?).

<http://home.netvigator.com/~bigbert/biohazard2/> — Biohazard 2 (Resident Evil 2) и большинство того, что с этой игрой связано. Единственное попавшее нам место в Сети, где выложены обе знаменитые японские TV-рекламы, снятые классиком фильмов ужасов Джоном Ромеро. Плюс к этому стратегии прохождения игры за Ханка и Тофу, а разделе видеофрагментов лежат еще и ролики из предварительной версии игры.



<http://channelzero.simplenet.com/norimaro/> — известный хитрюга и бабник Норимаро приглашает вас в свою галерею, посвященную героиням видеоигр. Пока доступны странички тридцати трех представительниц прекрасного пола, от Тифы Локхарт и Чун Ли, до Фелиции и Линь Ксяю, что составляет в общей сложности чуть больше 1200 картинок.



Завсегдатаи нашего сетевого собрата, страницы "Пещера Дракона ONLINE" (<http://www.user.cityline.ru/gdragon>), были приятно удивлены, когда, зайдя к нам в очередной раз, наряду с обычным дополнением содержания, увидели полностью переработанный дизайн. Канули в прошлое модные

штрих-коды и буквы, стилизованные под иероглифы; обновленная Пещера стала солиднее, читабельнее. По просьбам геймеров, заглядывающих на страницу в ночное время (а таких большинство), основной фоновый цвет был сменен с белого на черный, и теперь у читающих намного меньше устают глаза. Новое оформление Пещеры — плод труда сотрудничающего с нами молодого веб-дизайнера Павла Лагутина.



Вверху и справа: два облика нашей "Пещеры" - старый и новый



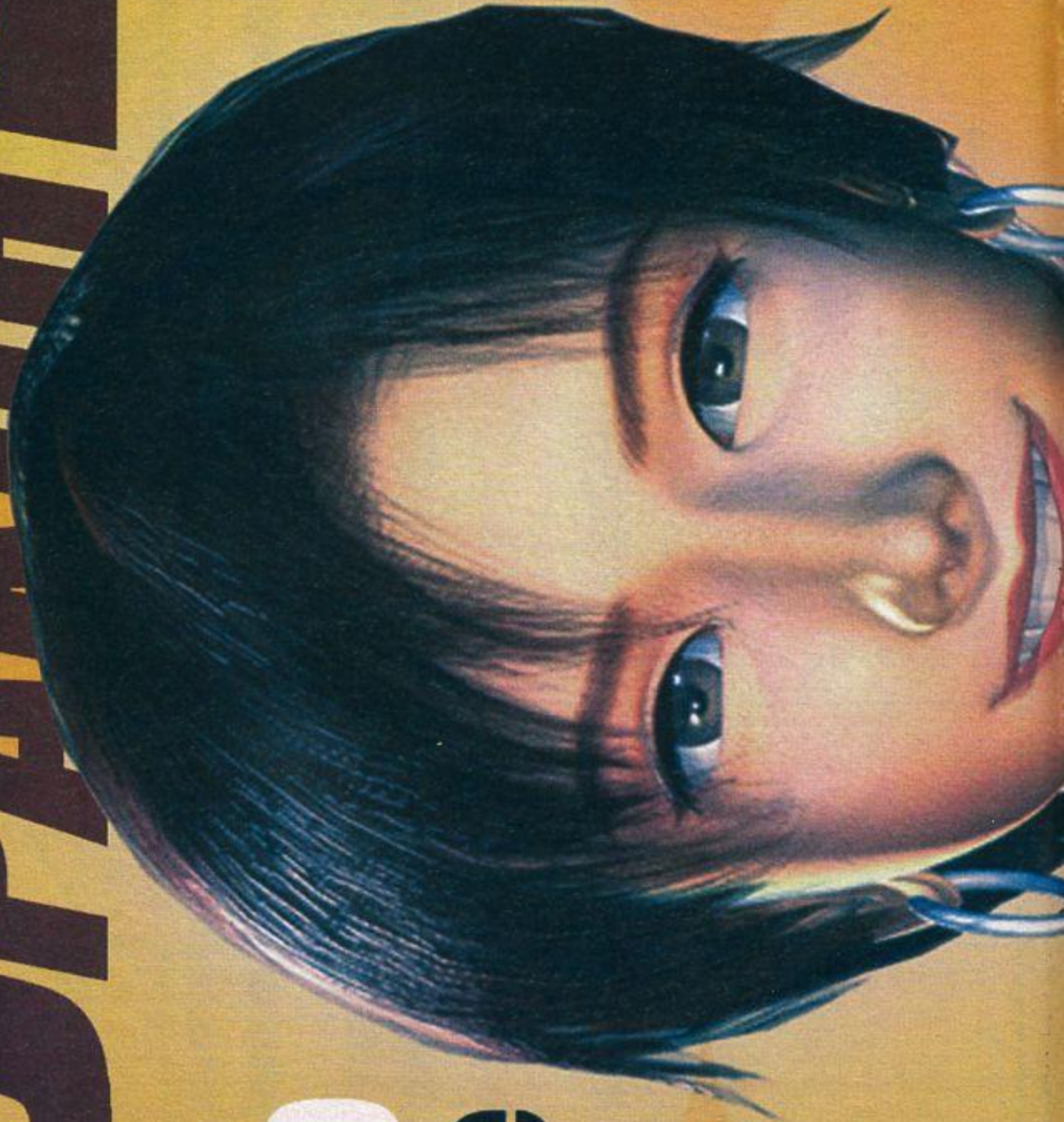
HOMER

42

BEATMAN'S PARADE

PLAYSTATION
MEGADRIVE
SUPER NES
GAME BOY
8 BIT

Reiko
Nagase



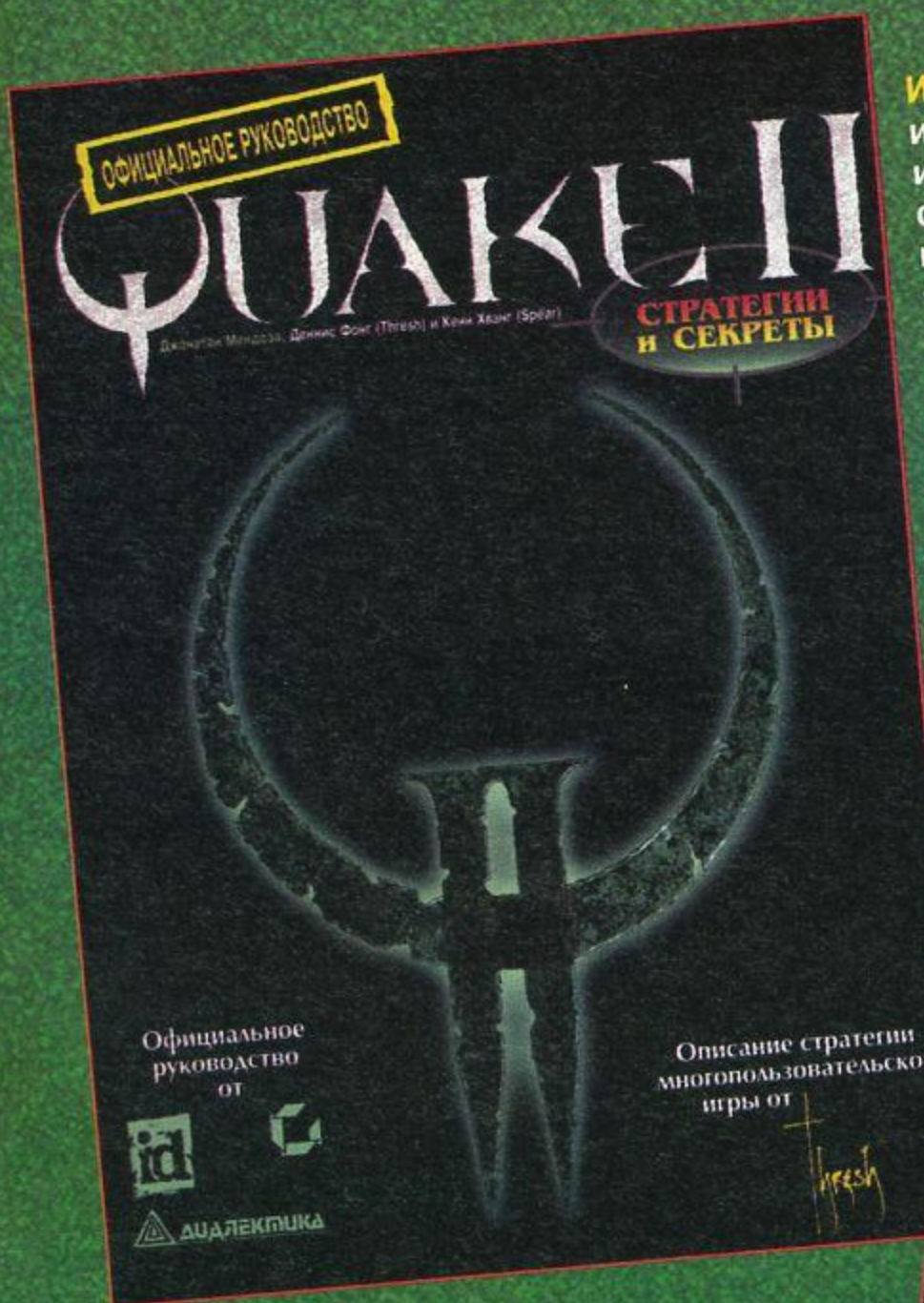


REAL RACING ROOTS '99

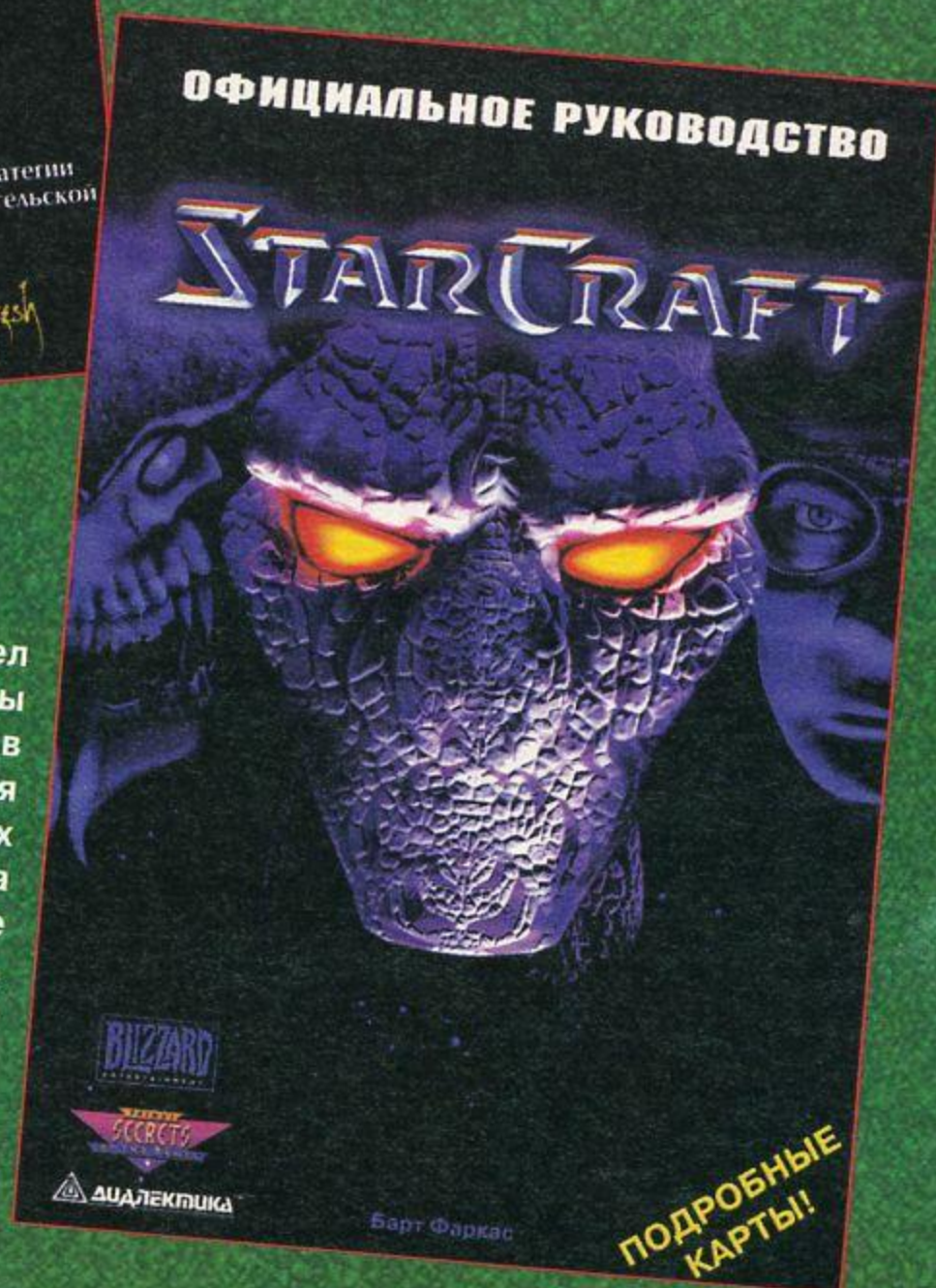


Welcome to the world of Ridge Racer

ИЗДАТЕЛЬСТВО "ДИАЛЕКТИКА" ПРЕДЛАГАЕТ:



Игра **Quake II** — настоящее произведение искусства поистине великих программистов и дизайнеров фирмы id Software. Если вы сидите за компьютером до утра, но не можете найти последний секрет на уровне — эта книга определено для вас. Здесь описана стратегия прохождения каждого уровня и собраны описания абсолютно всех таинственных мест. Тем, кто уже прошел Quake II до конца, эта книга тоже сослужит добрую службу. Чемпион мира по игре в Quake рассказывает о своих излюбленных приемах, которые помогли ему выиграть "Феррари" у ведущего программиста id Software Джона Кармака. Глава о консоли Quake II и приложение помогут выжать из вашего компьютера всю мощь до последней капли, а также настроить игру по своему желанию.



Наконец на смену WarCraft II пришел долгожданный **StarCraft** — арена борьбы межзвездных империй за господство в Космосе. В этой книге приведена полная статистическая информация о всех трех расах StarCraft и основные приемы игры за них. Кроме того, в ней вы найдете подробное описание всех 30 миссий, стратегии сетевой игры, советы по использованию редактора сценариев и многое другое. Книга рассчитана на любителей стратегических игр реального времени.

ПОДРОБНЫЕ КАРТЫ!

BEYOND OASIS



Как я счастлив наконец-то представить вам игру, завоевавшую титул лучшей приставочной «ролевушки» 1995 года в Европе! Со времен ее появления на российском рынке прошло три года, и первые два в нашей редакции велись споры, кто же удостоится чести сотворить описание этого несомненного шедевра. Обстановка разрядилась лишь с появлением у особо несговорчивых участников могучих PlayStation со второй частью «оазиса». Что ж, на то они и 32 бита, практически любая игра мегадрайвного качества на PSX смотрелась бы убогой недоработкой. Но как бы далеко ни отстояла планка возможностей 16-битной машины от уровня «сидюковых» монстров, эта игра, несомненно, подошла к грани вплотную. Сочная, детализированная графика с очень удобным для контроля над персонажем углом обзора, качественный стереозвук и плавная мультипликационная анимация многочисленных персонажей — лишь обертка под статью содержимому: самой длинной и разнообразной игры действия со времен достопочтенного Landstalker'a!

Неудивительно, что картридж со столь незаурядным творением днем с огнем не сыщешь. Поскольку основной поток игр на российский рынок идет не из Европы, а совсем с другого края континента, китайские производители решили заполнить эту брешь и благословить всех страждущих своим национальным творением с малопонятным названием The Story of Thor. Подобные эксперименты с играми высокоинтеллектуальных жанров, к коим я отношу ролевые игры, вполне могли закончиться печально — знатоков иероглифов не так уж много. Но в том-то и дело, что данная «ролевушка» так далеко ушла от чистокровных RPG в направлении приключенческих бродилок, что смена языка почти не повлияла на ее играбельность. Все необходимые подсказки и пояснения требуемых действий поданы с помощью мультипликации столь наглядно, что воспринимаются как само собой разумеющееся. Многочисленные диалоги содержат лишь подсказки для осознания сюжета — любой прочитавший эту статью ничего не потеряет, приобретя вместо европейской версии азиат-

скую. Только обязательно убедитесь, что на плате картриджа имеется батарейка или хотя бы место для таковой. Путем долгих тренировок вы наверняка научитесь проходить игру с одного захода (сохраняться до длительного выключения приставки можно и без батарейки), но чем лучше вы это будете делать, тем сильнее станет желание увековечить свои достижения в обширнейшей таблице рекордов! Еще одна техническая деталь — если к вашей приставке наушники напрямую не подключаются, добыть стереозвук будет сложно. Стандартный низкочастотный шнур для Мегадрайва не разделяет звуковые каналы; отыскать их непосредственно на монтажной плате можно всегда, но потребуются некоторые познания в радиозлектронике.

Прежде чем перейти к игре, ознакомимся с нехитрым управлением. Камера располагается почти над макушкой героя, и перемещаться он может, в основном, в четырех направлениях. При нажатии джойстика дважды подряд в одну сторону начинается беготня; именно с разбега удобнее всего атаковать противника и перепрыгивать провалы. Прыжок совершается кратким нажатием кнопки С, зажмите ее — и герой присядет. Кнопкой В производится всевозможное мануальное общение с окружающим миром — сбор предметов, разговоры, использование выбранного оружия для атак и активации разнообразных переключателей, выбор пунктов меню. Кнопка А отвечает за магическую активность героя. В отсутствие высвобожденного Духа вы сможете лишь пускать безвредный сгусток света, но если он попадет на подходящую поверхность, будет вызван соответствующий Дух. Духа можно совратить на активность трех видов (одиночное, краткое двойное или продолжительное нажатие кнопки) или отпустить (А, В и С одновременно). В некоторых районах пользоваться магией запрещено. Кнопка Start вызывает на экран меню, побуждает героя расстаться с ненужным оружием или предметом.

арсенал, помимо кинжала может хранить семь орудий

инвентарь емкостью 16 единиц

экран статуса

карта, на ней отображается ваша позиция и текущая цель миссии

запись

Оружие делится на три группы: клинки, стрелы и бомбы. Последние различаются лишь размерами и взрываются спустя пару секунд после броска — их можно подбирать и перебрасывать, либо отбивать клинком на лету. Стрелы, кроме обычных, встречаются металлические (опрокидывают противника), огненные (поджигают мишень) и со взрывчаткой (АТМ). В начале игры Али вооружен кинжалом, с которым управляется вполне профессионально. Прочие клинки (меч простой, широкий, мощнейший Убивец и воспламеняющий Омега) в любой ситуации способны лишь на рубящий удар. Клинком же можно колоть (краткое нажатие кнопки), рубить (нажатие с небольшой задержкой) и применять в специальных атаках: круговой (удерживая кнопку, повернуть джойстик по часовой стрелке) и сальто (нажать вперед-назад-вперед, зажав кнопку). Кудесник Firefox из Москвы умудрился также отыскать хитрейшую комбинацию для атаки с ЛЮБЫМ мечом: вперед, вправо, вниз, влево, вперед, вниз,

вперед — также с зажатой кнопкой. Но учтите, пока вы не отыщете секретные зоны, все оружие, кроме кинжала, будет быстро расходоваться.

Пища встречается 16 видов, добывается, в основном, из врагов и при поглощении дополняет **жизненную** (HP) и **магическую** (SP) шкалы на указанную в меню часть (от четверти до предела). Эликсир используется автоматически при смерти героя и полностью восполняет обе шкалы, при этом не портится статус. Фетиши вызова Духов большой эффект дают, если их вынуть из инвентаря (Start) и активировать световым сгустком (А) — получите одновременно и Духа, и крайне полезную вещицу!



Значение графы **LEVEL** повышается при сборе сердцевидных амулетов, которые иногда остаются на месте сражения. При этом возрастают максимальный жизненный и магические объемы и... ухудшается ваш статус. Разумно, ведь пройти игру более слабым героем сложнее, а значит, почетнее. Забегая вперед, скажу, что счет врагов и собранных самоцветов следует наращивать, а время прохождения игры и число воскрешений — минимизировать. Камни четырех видов в большинстве своем запрятаны в тайники, их сбор повышает мощность соответствующих Духов, которых из них также можно вызывать. Четыре магических предмета, отображающихся при нахождении на этом экране, помогают герою на свету заниматься самолечением, а также накапливать магическую энергию!

Карта острова дана в довольно мелком масштабе, но по ней вы все же сможете приблизительно определить свое местоположение и сравнить его с оным для первоочередной зоны действий.



В начале игры вы должны выбрать **один из четырех файлов**, в котором под вашим именем будет сохраняться игра. При желании можно копировать и удалять содержимое файлов, но продолжить начатую игру под другим именем не удастся! Запись доступна не везде, и все несущественные враги после «загрузки» восстановятся. Временный файл ведется приставкой автоматически на случай, если ваш герой отбросит копыта, не располагая эликсиром. После надписи Game Over вы продолжите игру с последнего места возможной записи, что до очередного сохранения через меню не будет отмечено в выбранном файле. Советую все же почаще записываться и в описанном случае приставку «обрешетить» — дабы не испортить свой статус и занять достойное место в таблице рекордов!



BEYOND OASIS

Принц тропического государства Оазис с увлечением занимался археологическими раскопками. Время было мирное, народ с самодержцем общался полюбовно, школу боевых искусств Али прошел у деревенского мастера, поэтому охрану с собой не брал и вместо одного из отцовских суден использовал скромную лодку. Как и всякий нормальный юноша, он мечтал прославить имя свое, стать заметным на фоне отцовского великолепия и принести пользу отечеству. Но археология — наука тонкая, и внимание публики скорее навредит, нежели принесет пользу. Поэтому все свои изыскания Али проводил в обстановке полной секретности, а находками делился с многочисленными друзьями и знакомыми, не раскрывая их происхождения. Пока однажды в обнаруженном тайнике на отдаленном островке он не нашел странный говорящий предмет, который с готовностью окольцевал его правую руку, назвался Золотым Нарукавником (Армлетом) и поведал историю тревожную, но гугче интересную.



Создавший его чародей РEARЛ в стародавние времена затеял великую битву с другим могучим колдуном по имени АДЖИТО. Нарукавники, Золотой у РEARЛА и Серебряный у его противника, фокусировали Силу Вселенной на сотворенных одновременно с миром сущностях: четырех Духах-творителях и все-разрушающем Хаосе-Ничто. Сущности перестарались, победитель схватки был повержен заодно с проигравшим. И теперь принцу, получившему сохранившийся Нарукавник РEARЛА, предоставляется возможность вновь испытать это могучее орудие, ибо аджитовский артефакт также был найден недавно неким субъектом и уже вовсю используется по назначению, предвещая скорый приход Хаоса в королевство! «Ты избран, Али, чтобы спасти Оазис и успокоить душу моего повелителя...» Тут остров неожиданно начал погружаться в морские пучины, и герой вынужден был вернуться домой. И очень скоро убедился, что опасения его были не напрасны. Сначала подверглась нападению деревня учителя, и так ко времени посетивший ее принц сыграл роль покровителя крестьян. Заодно посетил мудреца в его хижине — от острого слуха старца не укрылось, что именно Али был целью нападавших. Обеспокоенный герой поспешил в замок проведать родных.

Для уничтожения разношерстной шайки грабителей достаточно победить гигантского орка. В хижине учителя можно набрать полную сумку сыра на дорожку. По пути в замок он истребил еще дюжину злобных созданий — достаточный повод, чтобы мудрый король вспомнил легенду о владельцах Армлетов, повелевающих Духами и Силами, достал ключ из кармана мантии и послал сына на встречу с одним из Духов в Водный Храм.

В Храме Воды вас ожидают первые тайники (проползите под арками водостоков) и первый босс. После того как вы отрубите его гигантскую клешню, он начнет в обилии пускать слюни — бейте с разбега в прыжке. Эликсир активируется автоматически при вашей гибели, восстанавливая обе шкалы энергий. Статус игрока при этом не страдает. Здесь Али наконец постиг сущность своей находки, пустив шар магической энергии в преградившую путь дверцу. Старый Король не ошибся, Дух Воды по имени Дитто встретил своего нового повелителя крайне уважительно, поклялся в верности и послушно исчез, дабы не расходовать зря энергию Нарукавника. Однако Али пришлось вскоре прибегнуть к его услугам, чтобы открыть вход в следующий храм, о котором вспомнил отец.

«Иди, — сказал, — вверх по течению реки и сверши предначертанное тебе судьбой».

Испускаемые Дитто пузыри предназначены для тушения огня (под обоими мостами через реку есть тайники с камнями), но могут также успокоить водопад и, ненадолго, большинство врагов. Запускаемое им же торнадо обладает невысоким КПД,

Здесь Али наконец постиг сущность своей находки, пустив шар магической энергии в преградившую путь дверцу. Старый Король не ошибся, Дух Воды по имени Дитто встретил своего нового повелителя крайне уважительно, поклялся в верности и послушно исчез, дабы не расходовать зря энергию Нарукавника. Однако Али пришлось вскоре прибегнуть к его услугам, чтобы открыть вход в следующий храм, о котором вспомнил отец.

«Иди, — сказал, — вверх по течению реки и сверши предначертанное тебе судьбой».



В Храме Воды вас ожидают первые тайники (проползите под арками водостоков) и первый босс. После того как вы отрубите его гигантскую клешню, он начнет в обилии пускать слюни — бейте с разбега в прыжке. Эликсир активируется автоматически при вашей гибели, восстанавливая обе шкалы энергий. Статус игрока при этом не страдает.

Здесь Али наконец постиг сущность своей находки, пустив шар магической энергии в преградившую путь дверцу. Старый Король не ошибся, Дух Воды по имени Дитто встретил своего нового повелителя крайне уважительно, поклялся в верности и послушно исчез, дабы не расходовать зря энергию Нарукавника. Однако Али пришлось вскоре прибегнуть к его услугам, чтобы открыть вход в следующий храм, о котором вспомнил отец.

«Иди, — сказал, — вверх по течению реки и сверши предначертанное тебе судьбой».

Испускаемые Дитто пузыри предназначены для тушения огня (под обоими мостами через реку есть тайники с камнями), но могут также успокоить водопад и, ненадолго, большинство врагов. Запускаемое им же торнадо обладает невысоким КПД,



а потому основной функцией этого Духа будет трансформация магической энергии в жизненную по курсу, становящимся с нахождением камней все более выгодным. Вызов Духа, однако, возможен далеко не всегда, поэтому предпочтительнее запастись продуктами, восполняющими НР. Храм Водопада вернее было бы назвать Храмом Огня — именно эта стихия всячески преграждала путь принцу к хранилищу второго Духа, взбалмошного Ифрита. К счастью, струи жидкого пламени и озера лавы то и дело соседствовали с водными бассейнами



— помощь Дитто пришла к вам в поединке с дьявольски Черным Черепом Акебулана, наместником Хаоса.

Не пропустите сундуки с аквамаринами во втором зале Храма и в левом нижнем углу первого бассейна.

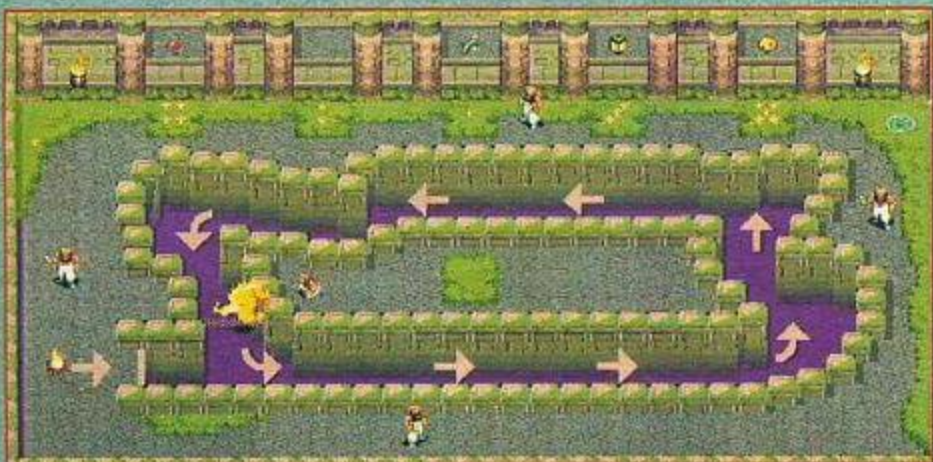
Также можете пополнить свой арсенал, разбив кирпичную стену на площадке с зомби. Они, кстати, буквально испаряются от касания огня, а вот в рукопашной схватке могут причинить немало хлопот. Змей также кинжалом бить не стоит — зайдя сбоку, бейте ногами. Всех летучих тварей рубите клинком с размаху. Задачи на открытие дверей вас вряд ли напрягут, как и незамысловатые атаки босса. Горячий характер Ифрита обеспечит вам поддержку в любой битве, но остерегайтесь воспламененных этим энтузиастом вражинок. К тому же у Ифрита есть нахальная привычка лезть в драку даже если не зовут. Управлять Духом можно запросом огнеметной торпеды (Ифрит мчится в направлении хвоста Али) или бомбовой атак, но эффективность последней явно занижена.



О местонахождении двух оставшихся Духов королю еще не доложили, а потому Али был послан на дальние рубежи — помогать береговой охране отражать атаку неизвестного войска на восточный форт.

Перед самым фортом, разбив кирпичную кладку на северной стене, вы попадете в одну из секретных зон — не укладывающихся в сюжетную линию участков повышенной сложности с призами повышенной ценности. Задача этой — провести Ифрита-торпеду пять кругов по угловатому «стадиону».

В зависимости от показанного времени откроется один из пяти тайников. Единственный шанс обрести арбалет с бесконечным запасом воспламеняющих стрел — постоянно жать на кнопку А (лучше, если турбо), своевременно выводя Духа из углов. Замешкаетесь — Ифрит начнет рожать огонь или собьется с маршрута... Последняя подсказка — вдоль нижней стены ведите Духа поверху. И, если арбалет достанется вам с первого раза, не забудьте про второй приз — огненный камень.



Пробившись сквозь плотные ряды новых защитников форта, Али своевременно вырвался на пристань. Закованный в латы рыцарь-охранник подавился собственным забралом, а на поднявшем паруса судне захватчиков появился нежданный пассажир. Восхождение из трюма на верхнюю палубу принцу также проблем не составило, и на носу корабля состоялась знаменательная встреча наследников древних чародеев. Владелец Серебряного Нарукавника проявил благородство и не стал воевать с храбрым, но пока не достойным его внимания юношей и, оставив Али на память двух забавных зверушек, улетел с обреченной посудины. Принц, разумеется, продолжил погоню на спасательной шлюпке и вскоре достиг берега.

По одному камню для обоих Духов найдете в форте.

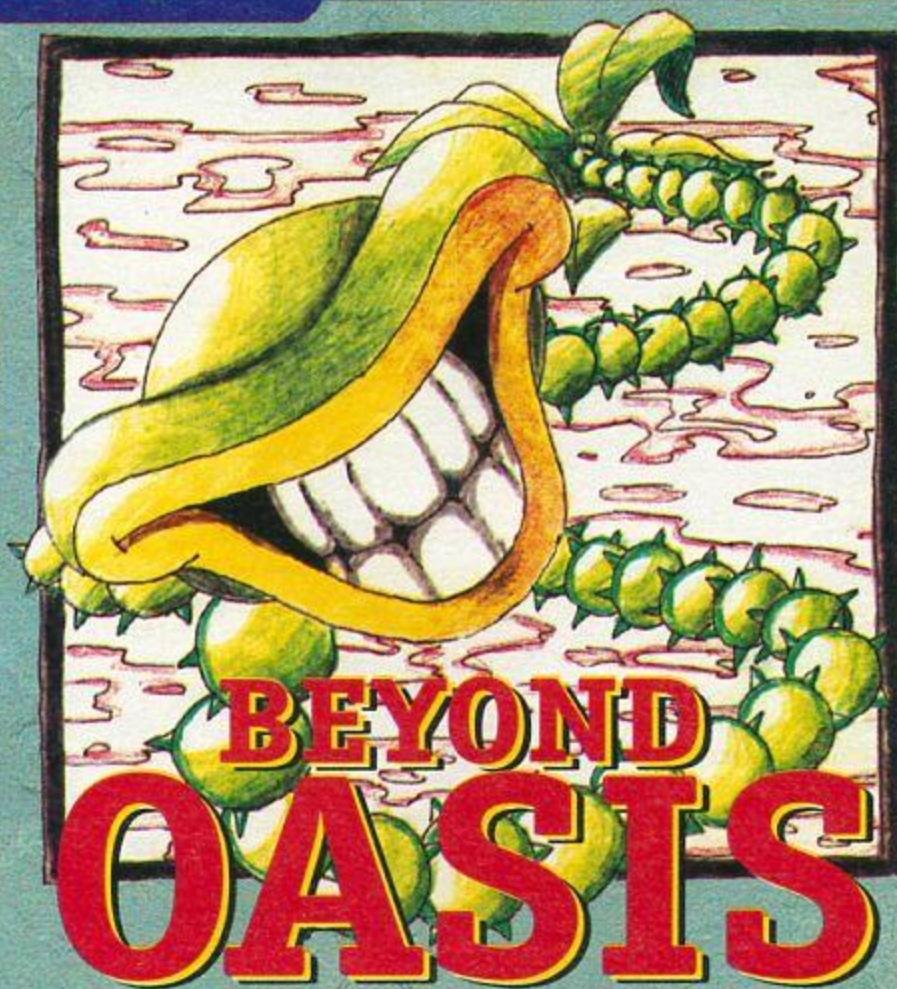
Для переключения недоступных рычагов используйте стрелы. В трюме загляните в обиталище стражников — на ощупь найдете ценный сундук. Горгулий следует заманить на землю и, отбежав в сторону, подавить серией ударов.

Поднявшись по каменной лестнице утесов, Али вынужден был углубиться в мрачную пещеру, ибо скалы вокруг были слишком круты... Пещеру прибрал к рукам слуга пролетевшего мимо Повелителя Хаоса, Гранитный Громила. Подуставший от плутаний в густонаселенных злодеями катакомбах герой все же выходит победителем в схватке с живым булыжником, добыв из расколовшегося врага мерцающее ожерелье. И, прищурившись от яркого солнца на выходе, ощущает животворную вибрацию в нарукавнике.



Поколдовав над рычагами в первом зале пещеры, получите по камню для обоих Духов. Из следующего зала следует идти наверх. Если хотите получить ключ к секретной двери — доберетесь до нее, пойдя из того же зала налево и пробежав по вялотекущей воде в верхней части ручья. В конце пути будет две несложных загадки: сбросьте с утеса на кнопку бомбы, чтобы своевременно получить рубин, а дверь к боссу откроется, когда вы зажжете стрелой или при помощи Духа второй факел. Еще немало призов вы получите, зажигая все факелы или костры в помещении либо перебив всех его обитателей.





Громила, хоть и силен, весьма неповоротлив, так что смело вступайте в ближний бой, отбегая своевременно от места атаки. Чем быстрее его прикончите, тем меньше пострадаете от трудноизбегаемой атаки «шайбой».

Быстро одолев болотистый участок вблизи

обнаруженной на плато крепости, Али вступает в бой с ее обитателями. Пришлось немало побегать, дабы отыскать ключ от ведущей в подземный проход двери, а также сразиться с кучкой чародеев. В коридоре принц ненароком подслушал разговор не в меру болтливых стражей, еще раз убедившись, что идти ему предстоит на север. Путь лежал по гористой местности, изобилующей мухами-кровососами. Отмахиваясь от вампиров руками и ногами, Али достиг края земли — укрытой облаками



вершины горы, на которой нескончаемой стеной вздымалась еще одна крепость. В том, что без участия неведомой магии здесь не обошлось, стало понятно с первых шагов. Покрытые светящимися рунами круги-телепортаторы, волны безмозглых атакующих и дикие порывы ветра — казалось, препятствиям не будет конца. Но неожиданно все прекратилось, и в оглушающей после битвы тишине принц побежал к видневшейся вдали фигуре в черном плаще. «Не ждал я тебя так рано, — молвил

Повелитель Хаоса, — получи в награду крайне полезное устройство. Мне-то оно ни к чему!» Пол под ногами Али разверзся, и очутился герой в темном подземелье. По туннелю, превращая его стены в каменное крошево, неторопливо приближался кошмар...

Из новых врагов в крепостях встретятся лишь маги. Атаковав, они исчезнут, но вскоре появятся вновь на том же месте. Движущиеся колья, как и любое другое орудие убийства, одинаково хорошо действуют и на вас и на врагов. В тупиковой комнате со змеями найдете рубин. А в запертом помещении слева от первой крепости — камни для обоих Духов. На пути к поднебесной крепости извлеките Дитто из бегущих по стенам ручейков. А перед входом в нее пройдите вправо и спрыгните на уступ с аквамарином.



Сквозь огонь на полосе препятствий пробежать можно, улучив момент. На первый взгляд бесконечный поток пушек также уступит вашему напору. При попадании на шипы ваш герой «оттягивается» против направления движения — используйте это. Как попадутся дрова



для костров, зажгите их стрелами или при помощи Духа. Он вам еще не раз здесь пригодится... Черепаходракон Ребекамон будет пытаться вас засосать в пасть или забросать камнями (второе гораздо вероятнее), так что стойте подальше, пока из пасти не высунется зубастый язык — в нем-то, как говорится, и «смерть Кощеева»! Очень рекомендую самый мощный клинок (Омега). Найденный девайс активируется попаданием светового шара в особую звезду-«червоточину». Именно так вы выберетесь из подземелья и телепортируетесь затем ко входу в третий храм.



Оценив преимущества нового средства передвижения, Али отыскал примеченную ранее на одном из уступов «червоточину». И очутился практически в жерле вулкана, в окружении еще более злобных врагов. Стремясь покинуть жаркое место пораньше, он поспешил в темноту ближайшей пещеры. Потоки лавы и вражеская активность вну-



три скалы оказалась едва ли меньше, чем на ее поверхности. Но существо, замурованное в чреве погасшего вулкана, превзошло все ожидания. Настоящий дракон, отнюдь не испытывающий надобности в собеседнике! К счастью, размеры темницы не позволяли существу двигаться в полную силу, но и проделки его огромной пасти хлопот доставили немало. С гибелью чудовища исчезли чары, усмирявшие вулканическую активность — своды пещеры затряслись от громовых раскатов, с потолка посыпались камни... На летающем островке юноша достиг манящей голубизны двери обиталища третьего Духа, могучего Теня. Тот

прокинул мостик к выходу из разрушающейся пещеры, по гигантским каменным столпам Али пропрыгал до вершины Западного Пика, где встретил загадочного отшельника.

Всезнающий старец вручил принцу кольцо, а по поводу найденного чуть раньше ожерелья сказал, что принадлежало оно сгинувшей лет десять назад принцессе Гвин, родной сестре героя. С тревожной вестью Али отправился по очередной «червоточине» на пляж к западу от дворца. Ведь старец поведал ему о замыслах Повелителя Хаоса и угрожающей жителям столицы опасности...



Пока не получите ключ, через пропасть не переправляйтесь. С висящими над ней магами желательно расправиться заранее. В битве с драконом вооружитесь Убивцем. Способностей у Теня хоть и две всего, зато какие! Протянуть длинные руки он может как для удара, так и захвата удаленного предмета или столбика-опоры. А



«раздвоение» позволяет не только безнаказанно исследовать территорию в поисках скрытой от глаз «червоточины», но и находиться в двух местах одновременно для решения головоломок. К тому же Тень из любой пропасти принца вытащит и на твердую почву поставит. Именно с помощью когтей Духа берется рубин

после выхода из Храма, да и до выхода вы иначе не доберетесь. По столбам скакать также лучше со страховкой Теня, а уж истинную бесценную помощь он вам окажет в секретной зоне, где Али окажется, прыгнув на юг от найденного сундука с опалом. Здесь также придется много прыгать — в основном по летающим платформам в крайне неблагоприятных условиях. С пушками разберетесь с помощью стрел, затем придется освоить разбег на крошечных



платформах и прыжки с разбега вбок. Настрадаетесь вы и с оравой горгулий, истребить которых нечего и пытаться — положитесь на дарованную Темне устойчивость и поменьше прыгайте. Результат этих усилий — еще один темный камень и нескончаемый запас мощнейших бомб. На пляже,

где вы окажетесь после телепортации, находится вход еще в одну такую зону. Отыщите вы его в состоянии «раздвоения». Ближайший кристалл для вызова Духа находится в лесу, но можно воспользоваться зеркальной полировкой на панцире рыцаря или опалом в сундуке вне досягаемости, который при помощи Теня и добудете.



Оказавшись на острове-крепости, соблюдайте два простых правила — бейте все, что шевелится, и не трогайте сундуков! В конце пути сразитесь с новой вражинкой, вертлявой рептилией. Одну такую (да и двух, если удастся атаковать одновременно) можно без потерь забить голыми руками, но если вас возьмут в окружение, придется работать на лекарства. А Духи в этой зоне не вызываются, так что с пустой котомкой лучше не суйтесь. Награда за чистку острова — рубин и аквамарин, да бесконечные стрелы со взрывчаткой.

Не зря спешил Али — столица осаждена войсками Хаоса, ворота замка наглухо закрыты, а жители в испуге попрятались в хижины. В одной из них с помощью хозяйки он отыскал секретный ход во дворец, но туннель оказался перегороден крепкой дубовой решеткой. К счастью, сын хозяйки припомнил рассказ бабушки о всеядном монстре, живущем в лесу в храме. Отыскав пещеру, принц



оказался в просторном подземном замке. Вход в центральный зал преграждали три двери, и на поиски ключей ушло немало времени. Обитатель зала надеялся запугать гостя причудливыми облаками слизи, но не смог защитить себя от дальнобойных стрел. Пресловутый монстр оказался четвертым Духом, вечно голодным лесным обитателем со странным именем Поклон. С его помощью Али во всеоружии вернулся во дворец и, с ужасом обозревая открывшуюся картину вторжения, поднялся в тронный зал...



В левом верхнем углу леса растет одинокое дерево. Своей кроной оно скрывает люк — вход на любимую мою секретную зону. Стоэтажная (!) арена порадует любого поклонника игр-боевиков: очищая от нечисти квадратные залы, вам предстоит спуститься на самое дно подземелья. Одержав очередную победу, вы при желании сможете вернуться по лестнице на поверхность. Каждый десятый этаж вас встретит схваткой повышенной сложности, после которой Али восполняет четверть шкалы здоровья и подарит приз. Иной возможности поправить

здоровье, на первый взгляд, нет — котомка вне досягаемости, Духа также с поверхности не приведешь. Но зато его можно вызвать! Дитто — из прыгающих лепешек, Ифрита — из живых или сотворенных огнем, Теня — с рыцарского панциря. Учитывая, что энергия Нарукавника постепенно накапливается, у вас неплохие шансы на победу. Но не теряйте голову в схватке — никто не гарантирует, что «животворные» лепешки будут часто встречаться... Летающие искры от ударов клинка иногда размножаются, но не пугайтесь — надолго их не хватит. На мощных врагов не жалейте Омеги, бесконечный огненный меч вы получите после повторной победы над Гранитным Громилой на сотом этаже. До этого вас одарят камнями всех видов, фетишами для вызова Духов и эликсиром. На лужайке справа от Храма примените «раздвоение», чтобы найти проход на опушку с черным камнем. В Храме заблудиться вряд ли возможно, два опала лежат



на виду, а рубин вы найдете в комнате с двумя кнопками за каменной кладкой. Еще одна новинка в стане врага — волосатые летучие шары с потерей веса обретают подвижность, так что советую их сперва отцентровать, а уж затем бить. Поклон способен поедать те самые дубовые решетки, а также врагов в зоне досягаемости. Без приказа не передвигается, корни удобно использовать как опору. «Ядовитый душ» тормозит, к сожалению, не только противников, но и вас. Первый изумруд найдете на входе во дворец.

Неспроста явился носитель Серебряного Нарукавника к престолу Оазиса. В подземелье замка спрятан некий Куб, но искать его самолично Повелителю Хаоса не к лицу. Ведь так вовремя появился доброволец с опытом



подобных изысканий! Отец-король повержен, младшая сестра взята супостатом в заложники... А сам Али летит вниз вдоль главного украшения дворца, серебристого водопада, в таинственные недра замка...

Ключи к дверям на этот раз ищем в канализации. Встречается два новых вида врагов, очень коварных — зубастое щупальце, избавиться от хватки которого весьма непросто (двигайтесь изо всех сил), а выманить для атаки еще сложнее; и зеленый призрак, пожирающий энергию вызванного Духа. Не ленитесь истреблять гадов, вам предстоит найти три изумруда и опал. Если что пропустите, можно сюда вернуться по скрытой «червоточине» на крыше дворца.

Непростой выбор стоит перед вернувшимся на свет божий юношей. Добытый им Куб, как оказалось, содержит в себе душу Аджито, источник злоедейской Силы. Отдавать такое в руки верного соратника колдуна — угроза безопасности королевства. Но судьба несчастной сестры на данный момент важнее абстрактных понятий. Если бы удалось вернуть девушку в заботливые руки друзей... А затем, с поддержкой четверки Духов, положить конец древней истории!

Вход в пещеру, у которой Повелитель Хаоса назначил встречу, находится к северу от пустоши перед деревней учителя. Но, прежде чем идти туда, проведите доставившую вас на остров лодку (изумруд), Храм Воды (опал) и закрытую решеткой комнату восточного форта (четверка камней). Поднима-

маясь к пещере, подберите изумруды на уступе слева и в правом нижнем углу гадюшника. На вершине горы, взяв опал, идите направо. В уже знакомой

местности найдете еще изумруд, ранее недоступный опал по ту сторону пещеры (для спуска с потоком воды Духа придется отпустить, вернете его из панциря рыцаря) и последнюю секретную зону в верховье водопада (лужа со столбиком за оградой). Течение здесь местами едва преодолимое, но после нескольких попыток вы наверняка обогатитесь аквамашином, изумрудом и бесконечными металлическими стрелами. Возвращаясь на пещерную тропу, поищите червоточину — добудете опал.

В ожидании подвоха, Али протянул Куб похитителю. И получил взамен сестру, целую и невредимую. В сопровождении подоспевшей охраны принцесса отправилась во дворец, подарив брату амулет на счастье. Он же ринулся в погоню за неуловимым злодеем.



BEYOND OASIS™

И вот опять над головой мрачные своды пещеры, на героя надвигаются толпы врагов, а под ногами то и дело мелькает бездонная чернота. И кто-то смотрит на Али из пустоты — кто-то, кому нет имени ни в мире людей, ни в пограничном царстве теней. Извечный страж порядка, он встречает принца-перебежчика и пытается забросать осколками солнц, поглотить черными дырами, испепелить огнем всезнания... Тщетно! Наш герой уже отыскал его уязвимую точку и, от-



крыв третье око чудовища световым шаром бессильного, казалось бы, Нарукавника, метко пускает туда стрелу за стрелой. И с боем взяв форпост реальности, попадает в убежище Повелителя Хаоса. Туда, где под мягким светом неведомого светила готовится возрождение Аджито — и смерть всего живого...



Кустик перед пещерой растет неспроста. Используя Поклона как якорь, уничтожьте парящие над волнами шары ради их содержимого: аквамарина и эликсира. Рубин вам подарят три подземных щупальца. От найденного изумруда заново вызовете Духа для дальнейшего продвижения. В зале с искрами получите опал, на экране справа — еще изумруд. Проход к Стражу открывается нажатием кнопки Духов в порядке их присоединения.



Разбитая каменная мостовая, порушенные колонны, расстрескавшиеся мраморные стены замка — кем бы ни были прежние обитатели этого мира, битву с Повелителем Хаоса они проиграли, и теперь все еще прекрасный пейзаж оживляют лишь порождения Зла.



Лабиринт комнат замка вывел Али в просторный зал, путь преградил носитель Серебряного Нарукавника. Как и раньше, оппонент попытался сперва остановить юношу при помощи рукотворных солдат и чудовищ. Не добившись успеха, испепелил слуг и вступил в битву сам. Но все его фокусы с мгновенным перемещением и дальнобойными атаками в ближнем бою сплеховали. Сраженный клинком, злодей пал, прошепав: «Недооценил я тебя... могучий воин... Но с Аджито тебе не справиться!.. Он уже вернулся, чтобы править миром».

Множество ключей и переключателей вас смущать уже не должно. Врагов не избегайте, дабы не пропустить ключи и призы. Последний рубин получите на лужайке после первой группы зданий. Аквамарин — в замке Агито. Для перемещений используйте дымоход. В зале с двумя столбиками



перебейте всех врагов (тех, что снизу — бомбами), чтобы взять изумруд и последний опал. Закончите сбор камней изумрудом в ветренном коридоре перед залом финальной схватки. Если чего-то упустили — на месте вашего появления в этом мире имеется «червоточина» на остров Оазиса. Для обратного перемещения отыщите такую же на вершине горы перед пещерой свиданий.



Чернота окутала Али за дверью зала. Внезапно серебристый свет влетевшего Нарукавника озарил все вокруг. Бескрайнее болото, а прямо перед принцем — уродливая туша, вросшая в землю бесчисленными лапами и щупальцами. И маленькая, но зубастая голова на длинной шее в центре. Спряталась в складках бронированного тела, не достанешь. А вокруг ползают какие-то амебы-камикадзе, да из постоянно отрастающих



щупальцев обстрел ведется. Но на столь щедрой водой почве Али никак не мог потерпеть поражения. Отрашивая новые щупальца, Аджито пытался дышать на героя огнем. Это его и погубило... Вот и конец этой истории. Серебряный Нарукавник власть над Хаосом потерял, та же участь постигла и его Золотой аналог. Духи обрели свободу, Али вернулся к окрепшему после ранения отцу и стал новым правителем Оазиса, мудрым и справедливым. А принцесса Гвин отнесла безвредные уже Нарукавники в склеп на пустынном острове, где их когда-нибудь отыщет другой любитель покопаться в старине...



после ранения отцу и стал новым правителем Оазиса, мудрым и справедливым. А принцесса Гвин отнесла безвредные уже Нарукавники в склеп на пустынном острове, где их когда-нибудь отыщет другой любитель покопаться в старине...

после ранения отцу и стал новым правителем Оазиса, мудрым и справедливым. А принцесса Гвин отнесла безвредные уже Нарукавники в склеп на пустынном острове, где их когда-нибудь отыщет другой любитель покопаться в старине...



Но, в отличие от нее, не падет жертвой властной магии Хаоса, не причинит столько горя родным и соотечественникам. А лишь пополнит свою коллекцию безделушек... И отправится на поиски новых приключений!



Если не радует экран статуса, удалите его содержимое нажатием A+B+C+Start. А коли, напротив, хочется перед друзьями похвастаться, можете вызвать его прямо с начальной заставки — B+Start.

Eler Cant

Еще раз спасибо Firefox'у за найденную комбинацию



SOULBLADE

SUPER

Хакерам братской республики Китай посвящается — 2

или "Чем кончают самураи"

Солнце медленно поднималось над горизонтом, освещая собою пятиэтажную виллу посреди раздолбанной китайской деревни. Вскоре солнце набралось такой наглости, что залезло внутрь одной из комнат шикарного особняка и заставило проснуться Луноликого и Светоумного частного предпринимателя Хо Сунг Пака. А Пак лежал и думал, что счастье в жизни есть. Всего-то полтора года прошло с того момента как ему в голову пришла шикарная идея заняться коммунизмо-угодным пиратством, а сколько уже барышей получено! Даже два зловонных самурая, увидев в руках Хо новые хатимаки и купюру в три юаня, загорелись глазами и, сказав: "Дело!", растворились в жутко пахнущей жиже. Однако даже став председателем локального сельпрохоза, заимев гарем в двадцать душ, "Феррари" с косыми фарами и собственный водочный заводик во Владикавказе, Пак все равно не бросил мечты о программировании. Компиляционные таблицы и загадочные слова типа "Визуал Бейсик" не давали ему покоя ни днем, ни ночью. И однажды, проходя мимо сынишки Чу Нгванг Пака, который с увлечением нарезал противников в новой 32-битной игре, Хо увидел на экране двух самураев. Поборов первородный приступ животного ужаса, Сунг вдруг понял, что впервые за полтора года ему в голову забрела Идея...

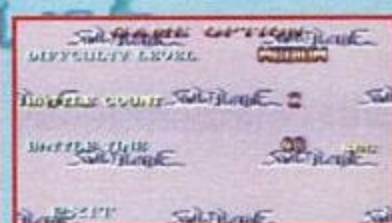


Именно для этой половины наших читателей трудятся десятки китайских программистов, выпуская в свет все новые и новые варианты "Мортал Комбата" и прочих хитов. И не так давно всем владельцем "Mega Drive"-совместимых приставок стал доступен "Soul Blade", известнейший 32-битный хит! И вот я, с картрижем в руках пришел домой, и серенькую коробочку PSX потеснила старая добрая черная "Sega"... Из всего многообразия режимов "первородной" игры в 16-битной версии остались только "Arcade" и дуэль между двумя игроками. Ну и, конечно, меню "Options", где можно поменять сложность игры, число раундов (на удивление, нельзя поставить число "1") и количество секунд на таймере. Выбрав желаемое, начинаем игру, и тут — самое невероятное! Графика поражает! Лица бойцов прорисованы так умело, что сначала напоминают оцифровку. Из бойцов вам будут доступны — Хейширо Мицуруги (Heishiro), Рок Адамс (Rock), Таки (Taki), Софития Александра (Sophitia), Вонг Сун Киань (Hwang), Зигфрид Штауффен (Siegfried), Зюнг Мина (Seung), Ли Лонг (Li Long) и Сервантес Де Леон (Cervantes).



В общем все, кроме старика Вольдо. Чем уж так обидел закованный в броню глухонемой маньяк наших китайских братьев — неясно, но из игры его все-таки исключили. Следующее потрясение — пираты сподобились даже на оцифрованную речь!! В начале каждого боя звучит — "Battle!", в случае истечения времени — "Time Up!", а после победы — "You Win!!"... А уж сколько ностальгии мне принес момент, когда комментатор запнулся и произнес "You win, win."... Кроме привычного заикающегося диктора в игре даже есть музыка! Правда, все фирменные мелодии были заменены творениями безвестного китайского композитора, в лучших традициях абсолютно незапоминающиеся. Это, наверное, особый талант — ваять музыку, мотив которой забывается через пять минут.

Сам процесс боя, конечно, до своего 32-битного аналога не дотягивает. Естественно, все происходит на одной плоскости, на фоне аляповатых картинок, лишь общей идеей напоминающих бэкграунды в PSX-версии. Фигурки бойцов достаточно крупные, анимированы на твердое "удовлетворительно", правда, не порадовали меня излишне полные фигуры у Таки и Зюнг Мины и ужасно прорисованный Сервантес. Вместо статного пирата со злобным лицом мы получили комического дядьку с усами на полрожи. На фоне остальных бойцов (и особенно хорошо получившегося Мицуруги) Де Леон смотрится как пародия...



С управлением дело сложнее. С одной стороны — чего можно ожидать от "Mega Drive"? С другой — все-таки уровень получившейся игры довольно высок, и могли бы ее неизвестные авторы придумать хотя бы какое-то подобие игрового процесса. Ан, нет... Управление вашими бойцами осуществляется тремя кнопками. По умолчанию: "А" — блок, "В" — удар оружием, "С" — пинок ногой. Захватов и бросков нет. Спец. ударов тоже нет. Добивать противника нельзя. Зато можно делать "СУПЕР УДАР". Как его делать — вопрос другой... Но более всего не радует то, что китайцы, видя, что боевого процесса у них не выходит, взяли и выровняли радиус поражения оружием у всех героев! Верх рационализма — теперь уж у всяких Зигфридов с их длиннющими бастардами не будет никакого преимущества против вооруженной короткими кинжалами Таки. Зато таймер на экране показывает еще и доли секунды! "В пивной опять, блин, выходной — спасибо партии родной", как говорили старшие... Причем компьютер дерется исключительно нечестно. Пользуясь тем, что только он знает, как делать те немногие оставленные авторами приемы, управляемые компьютером бойцы будут резво прыгать по экрану и нарезать вас на народные китайские кушаки. Пока вы не дойдете своим умом до наилучшей тактики — сидеть и тыкать мечом или другим подручным средством в ноги оппоненту. А если учесть, что три ваших удара (даже на уровне сложности "Easy") будут равносильны одному вражескому, тыкать придется долго и с вдохновением. И учтите, что бить в этой игре можно только при полной остановке движения нижних конечностей (?!).

А хотя, зря я так расстроился. Чего еще можно было ожидать от слабосильной 16-битки? Не обладая такими средства-

ми и аппаратной базой, как "большие" разработчики, безвестные китайские программисты сумели хоть как-то порадовать тех, кто в силу различных обстоятельств, в том числе и экономических, остается верен своему бывалому "Mega Drive"-у. Надеяться при покупке "Soul Blade Super" получить нечто уровня "Mortal Kombat" довольно глупо. А вот получить в свою коллекцию новую диковинку — милое дело. Тем более, кто знает, вдруг вам так понравится эта игра, что захочется посмотреть на ее оригинал и купить для этого PSX?..

Lord Hanta

ATOMIC RUNNER



рис. Льва Щелкина (д-р. Павловское, Московский обл.)

1990-й год. В зале игровых автоматов нашего Таганского парка наряду с "Морским боем" и "Краном" появились три заморские новинки: "Arcanoid", "Chelnov — The Atomic Runner" и пинбол. Эти автоматы стали центром внимания ребят, и хотя поиграть стоило 50 коп, нам это было нипочем. Ну, про "Arcanoid" и пинбол, я думаю, и без меня много сказано (да и не особо я в них играл) — тогда моим умом завладел "Chelnov — The Atomic Runner". Говоря современным языком, это, по сути дела, "безостановочная Contra". Бег, прыжок, выстрел — в 1990 году это был смысл моей геймерской жизни. Мы с друзьями по выходным торчали в зале "от рассвета до заката" и спорили, кто из нас пройдет дальше. Но дальше босса пятого уровня из нас не проходил никто. Я мечтал его прикончить. По ночам мне снилась тактика прохождения, но все напрасно. До 1993 года мы продолжали играть, но потом зал закрыли, а ныне там стоят "покеры", "блэкджеки" и прочие "фруктовые машины".

1994-й год. Эпоха 8-биток, а России — появление 16-биток. Я неплохо проводил время за своим "Jupioг'ом", пока вдруг в маленьком магазинчике в Сокольниках не увидел картридж для SEGA — Atomic Runner! Стоил он 180 тыс. рублей — у меня таких денег не было, не говоря уже о 16-бит-

ке. В мозгу сразу всплыл образ — "бег, прыжок, выстрел — и нельзя остановиться!" А также треклятый босс пятого уровня. С сожалением покинув магазин, я попытался забыть о том, что видел. Но не удалось.

1996-й год. У меня "Мегадрайв". Первое, что я делаю, это еду в Сокольники. Хе, там не то, что картриджа, магазинчика не осталось! Походы по магазинам Dendy, Горбушке и Митинскому радиорынку результатов не дали. "Atomic — что?" — спрашивали меня. Со временем у меня появились другие игры, но "Atomic Runner" и неубитый пятый босс не покидали моего сознания. Казалось бы, "Contra — the Hard Corps" — ну чем плоха? Много оружия, 4 персонажа на выбор, хорошая графика, динамизм — что еще надо? Ей не хватало одной вещи — скорости. В "Контре" можно остановиться, повернуть назад — в "Atomic Runner" этого сделать нельзя. Вперед и только вперед! Без остановки.

1998-й год. "Мегадрайв" лежит в коробке в шкафу. Учеба и работа не оставляет времени для игр. Тем более, они все пройдены вдоль и поперек. Возвращаясь с работы, я увидел в палатке журнал "Великий Дракон", 38-й номер. Я его, естественно, купил. Еду в метро, читаю журнал. На 91-й странице в каталоге игр для Мегадрайва

под номером MD207 значился "Atomic Runner"! Снова "бег-прыжок-выстрел", и пятый босс всплыл в моем сознании. Как пришел домой, я сразу позвонил и заказал картридж. Ждал 3 недели. Наконец, пришло извещение. Сходил на почту, получил, дома достал из коробки "Мегадрайв", вставил картридж и, поверьте, испытал то же, что 8 лет назад в парке!

Далее я предлагаю вам описание Atomic Runner, игры, из-за которой я в свое время купил "Мегадрайв". Очень надеюсь, что описание будет опубликовано, ибо так хочется, чтобы побольше людей узнали об этой замечательной игре. А также хочется сказать моему другу Алексею Андрею, с которым мы 8 лет назад соперничали в парке: "Я прошел ее!"

Итак, сюжет. Челнов (Chelnov) был молодым ученым. Он жил и работал со своим отцом и сестрой; они вели счастливую, мирную жизнь. Но однажды поздно вечером Челнов, возвращаясь домой, услышал сильный взрыв. С колотящимся сердцем Челнов побежал к дому, где нашел своего отца, лежащего на полу. "Челнов, сын мой, я умираю", — прошептал отец. И перед смертью поведал причину трагедии.

"Этот взрыв... Это работа Deathtarians'ов! Эти существа жили на Земле задолго до появления человека, и теперь они вернулись, чтобы покорить нас! Я знал об этом еще много лет назад, поэтому они и начали с меня. Но у меня есть кое-что..." Отец достал металлический кейс и прошептал: "В этом кейсе находится костюм, который делает из обычного человека — суперчеловека. Челнов, ты должен взять этот костюм... Только так можно уничтожить Deathtarians'ов. Ты должен спасти мир и свою сестру, которую похитили эти мерзавцы", — и отец Челнова умер.

Молодой ученый открыл кейс. В нем он обнаружил тот самый костюм, про который говорил его отец. Одев его, Челнов почувствовал в себе нечеловеческие силы и потребность сменить имя. Так он стал Атомным Бегуном. Но во время первой же атаки Атом-

ный Бегун был схвачен злодеями. Они затащили его на свою базу с явным намерением прикончить. Но они недоценили суперсилу Атомного Бегуна. Он разбил сферу, в которую его посадили, и теперь ни один Deathtarians не спасется от его праведного гнева. Как вы поняли, помочь Атомному Бегуну достичь поставленной цели можете только вы. Вставляем картридж, включаем приставку и сразу лезем в OPTIONS. Так, что же мы тут можем сделать? Довольно много. Поставить уровень сложности (нормальный, легкий или трудный), выставить количество жизней (3 или 5), количество continue (3, 5, 10 или 15), а также включить или отключить Rapid Shoot и Rapid Jump — турбовыстрелы и турбопрыжки (рекомендую включить и первое, и второе). Еще можно поменять управление (по умолчанию А-прыжок, В-выстрел, С+влево или вправо — разворот влево или вправо) и послушать SOUND TEST (мелодия 06 — ну просто класс!!!).

Жмем Start. На заставке нам объяснят, что требуется от Атомного Бегуна (это вам уже известно), и игра начинается.

Прежде чем начать рассказывать об уровнях, объясню значение кнопки "разворот" в Atomic Runner. Дело в том, что Атомный Бегун, спасая мир, никогда не останавливается (за исключением битв с главными боссами уровней). Поэтому, если вы заметите опасность сзади, нажмите влево+разворот. Атомный бегун побежит задом наперед и стрелять будет влево.

Чтобы вернуться в исходное состояние, нажмите вправо+разворот.



Оружие. Стандартным оружием Атомного Бегуна является лазер. Но вы можете добыть для него другие виды оружия, а именно: сюрикены (очень удобны в обращении и достаточно мощные), бумеранги (возвращаются в любом случае), самонаводящиеся ракеты (название говорит само за себя), тройная булава (для ближнего боя) и огненные кольца (лучше не берите).

Призы. Буква "J" — улучшение прыжков, монетка — очки. Красный "Up" — усиливает оружие, синий "Up" — увеличивает частоту выстрелов, желтый "Up" — удлиняет оружие (для булав и бумерангов). Оружие и призы можно выбить из врагов (конкретно пауков) и из светильников. Еще: большинство врагов можно убить, прыгая на них а ля Sonic.



Уровень 1. Разбив сферу, Атомный Бегун направляется к выходу с базы Deathtarians'ов, попутно уничтожая ее обитателей. Видимо, враги не подготовились к атаке дерзкого Челнова, за что и поплатились. На первом уровне Атомному Бегуну противостоят лишь практически безобидные солдаты, летающие пауки (из некоторых можно выбить оружие или приз) и довольно противные роботы-мухи, кстати вооруженные. Увидев торчащую из-под земли руку, ни в коем случае не прыгайте на нее — может (не всегда) схватить и удушить.

Лучше расстреляйте ее и поблагодарите создателей игры, что рука одна. Пока что...

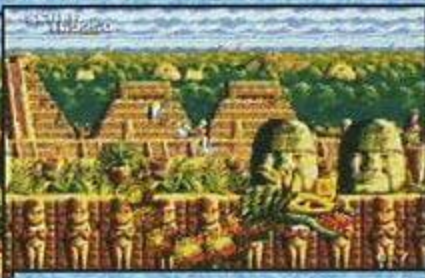
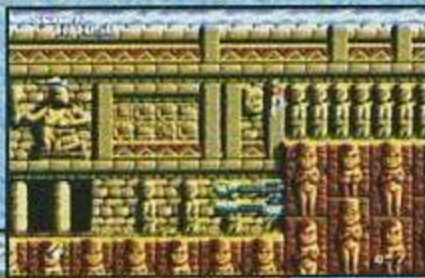
На полпути вам встретится летающая механическая птица. Это еще не босс, но замочить ее надобно, тем более, ничего сложного в этом нет.

Через некоторое время Атомный Бегун доберется до пещеры, где обитает босс — голова дракона на длинной шее, вделанная в стену. Тактика скорейшего убийства такова: станьте в левом углу и, подпрыгивая, расстреливайте босса (лучше всего сюрικенами), уворачиваясь от его огненного дыхания. И вот еще что. Если голова отодвинулась назад, знайте — она готовится к стремительному броску. В это время на земле лучше не стоять, а подпрыгнуть вверх. Расправившись с боссом, Атомный Бегун уничтожает базу Deathtarians'ов. Первую, но не последнюю...



Уровень 2. Атомный Бегун попадает в био-лес Deathtarians'ов — своеобразную биологическую лабораторию. Враги, наученные горьким опытом, постарались защитить свою биологическую лабораторию — Атомному Бегуну противостоят кибернетические зайцы, стремящиеся вспрыгнуть ему на голову, летающие роботы-совы, а также мужики со щитами, которых рекомендуется уничтожить, прыгая им на головы. Вдобавок ко всему, на некоторых деревьях сидят существа, кидующиеся камнями, и само собой, рядовые солдаты с первого уровня тоже противостоят вам. Перебегая по мосту, будьте осторожны — из-под моста вылезает гигантский змей. Но, упорно постреляв ему в морду (лучше сюрικенами), вы уничтожите его. А главный босс уровня — каменная статуя, пускающая из головы ракеты. Для ее уничтожения надо расстрелять ей оба глаза (лучше лазером или бумерангами). Статуя рассыпается, но ее голова улетает. Поверьте мне, вы с ней еще встретитесь.

Вдобавок ко всему, на некоторых деревьях сидят существа, кидующиеся камнями, и само собой, рядовые солдаты с первого уровня тоже противостоят вам. Перебегая по мосту, будьте осторожны — из-под моста вылезает гигантский змей. Но, упорно постреляв ему в морду (лучше сюрικенами), вы уничтожите его. А главный босс уровня — каменная статуя, пускающая из головы ракеты. Для ее уничтожения надо расстрелять ей оба глаза (лучше лазером или бумерангами). Статуя рассыпается, но ее голова улетает. Поверьте мне, вы с ней еще встретитесь.



Уровень 3. Джунгли. Цель Атомного Бегуна — добраться до космического корабля Deathtarians'ов и взорвать его. На этом уровне появляются новые противники — вертолеты, десантирующие солдат, иногда еще и постреливая. А если вы играете на NORMAL или на HARD, на этом уровне в некоторых местах будут стоять пушки, стреляющие в трех направлениях. В середине уровня появится летающий змей, плюющийся огнем. Ликвидировав его, приготовьтесь к новому испытанию — прыжкам по колоннам через бурный поток (ну не обязательно по колоннам, можно по летающим паукам — кому как удобнее).



После этого, пробежав еще немного, вы доберетесь до босса. Космический корабль, десантирующий за раз пять, а то и больше, солдат и пускающий самонаводящиеся ракеты, выглядит грозно. На самом деле взорвать его — пара пустяков. Видите, сверху-слева есть выступ? Залезьте на него. Так, десант вам более не страшен. А если учесть, что ракеты можно сбивать, считайте победу у вас в кармане.



Уровень 4. Гады добрались до страны пирамид — до Египта! Это непорядок — Deathtarians'ам тут не место! Уровень относительно легкий, из новых противников добавлены лишь ползающие броненосцы, которых можно убить, прыгнув на них. Когда доберетесь до моста, похожего на тот, что был на втором уровне, приготовьтесь встретить робота-грифона — это боеспособный вариант механической птицы с первого уровня. При борьбе с ним уворачивайтесь от выстрелов и смотрите, когда появится обрыв моста и надо будет перепрыгнуть. Через некоторое время вы придете к боссу. Босс практически тот же, что и на втором уровне — статуя. После уничтожения ее глаз голова статуи отделится и будет летать отдельно. В нее-то и надо стрелять. После серии успешных выстрелов статуя успокоится.



После этого, пробежав еще немного, вы доберетесь до босса. Космический корабль, десантирующий за раз пять, а то и больше, солдат и пускающий самонаводящиеся ракеты, выглядит грозно. На самом деле взорвать его — пара пустяков. Видите, сверху-слева есть выступ? Залезьте на него. Так, десант вам более не страшен. А если учесть, что ракеты можно сбивать, считайте победу у вас в кармане.



Уровень 5. На игровом автомате здесь было кладбище — кресты, могилы, из-под земли высвываются руки — причем в очень больших количествах. На Мегадрайве пятый уровень больше похож на какой-то индийский храм, хотя торчащие из-под земли остались руки. Уровень достаточно сложный, знакомые с первого уровня летающие пауки теперь еще и стреляют, руки норовят схватить Атомного Бегуна. Здесь есть два способа прохождения: первый — взять в начале уровня сюрикены и не терять их до конца уровня, второй — выучиться прыгать по рукам, одновременно уворачиваясь от вражеских пуль. Возможно, вы потеряете тут не одну жизнь, но в конце концов дойдете до пятого босса. Град камней возмещает о его появлении. Увидев его, я, честно говоря, немного разочаровался. На игровом автомате это был скелет дракона с красным сердцем в груди. Именно его неожиданные выпады делали его непобедимым для меня. На Мегадрайве пятый босс — железная птица с железным сердцем (куда, кстати, и надо стрелять). После каждого вашего выстрела птица пытается достать вас своей длинной шеей, а на более высокой сложности еще и стреляет в ответ. Ввиду того, что выпады птицы легко предсказуемы, проблем у вас не будет. Прощай пятый босс!



После этого, пробежав еще немного, вы доберетесь до босса. Космический корабль, десантирующий за раз пять, а то и больше, солдат и пускающий самонаводящиеся ракеты, выглядит грозно. На самом деле взорвать его — пара пустяков. Видите, сверху-слева есть выступ? Залезьте на него. Так, десант вам более не страшен. А если учесть, что ракеты можно сбивать, считайте победу у вас в кармане.



Mega Drive



Уровень 6. Атомный Бегун попадает в какую-то страну, где идет снег. Уровень был бы легким, если бы не два новых вида врагов, а именно — летающие черви, на которых прыгать запрещено, а попасть в них крайне сложно, а также роботы, свалившиеся буквально с неба (не успеете уничтожить — прощайтесь с жизнью). Еще вам предстоит переправа над пропастью методом прыгания по врагам. Постарайтесь потерять как можно меньше жизней, ибо босс здесь достаточно сложный. Как только услышите музыку, возвещающую о приближении к боссу, резко бегите вперед. С неба упадет куча металлолома, которая трансформируется в робота. Стрелять по нему бесполезно — сейчас он неуязвим. Уворачивайтесь от его патронов (если будете стоять слева, придется еще уворачиваться и от лазера — скажу честно, у меня не получилось ни разу) и ждите. Через некоторое время куча металлолома улетит и останется маленький летающий шарик. По нему и надо стрелять. Замешкаетесь — и робот соберется заново, и вам придется снова ждать. Если быть честным до конца, я вообще с первого раза не прошел этот уровень.



время куча металлолома улетит и останется маленький летающий шарик. По нему и надо стрелять. Замешкаетесь — и робот соберется заново, и вам придется снова ждать. Если быть честным до конца, я вообще с первого раза не прошел этот уровень.



Уровень 7 (последний). Манхеттен. Именно здесь, в секретной лаборатории, скрывается Лидер Deathtarians'ов. Прежде всего хочу отметить музыку на этом уровне — мне она так понравилась, что просто нет слов. Послушайте — это что-то потрясающее!!! Но я отвлекся. Уровень крайне сложный, и здесь надо будет выложиться полностью. Вас атакуют враги со всех предыдущих уровней. Добравшись до разрушенного моста, не спешите кончать жизнь самоубийством (как это по глупости сделал я) — из воды появится змей со второго уровня, который перенесет вас на другой берег. Здесь у вас будет шанс взять любое оружие. Наплюйте на самонаводящиеся ракеты — берите сюрикены.



И вот вашему взору представит торчащая из стены голова, а около нее — мужик. Это ученый — предатель, работающий на Deathtarians'ов. Убейте его! После этого голова из стены начнет стрелять в вас синими шарами. Их можно сбивать, но главная ваша цель — небольшое скопление шаров внизу. После его разрушения из стены выйдет сам Лидер Deathtarians'ов — огромных размеров пришелец с длинным копьем. Стреляйте ему в голову, уворачиваясь от его копья. Через некоторое время Лидер поднимется в воздух и попытается улететь. Но не тут-то было! Атомный Бегун пускается в погоню и настигает гада около Статуи Свободы. Финальная битва происходит непосредственно на самой статуе. Лидер пытается проткнуть Атомного Бегуна своим копьем и закидать синими шарами. Бой будет трудным, но вы должны победить...



...Атомный Бегун уничтожает Лидера Deathtarians'ов на статуе Свободы. Взрыв озарил манхеттенское небо ярким светом. Атомный Бегун произносит пламенную речь в свою честь, наивно полагая, что навсегда защитил Землю от тирании сил зла.

Евгений Овчинников, г.Москва

P.S. Напоследок хочу сказать: у меня на коробке с игрой было написано: "ATOMIC RUNNER (Stargate 2)". Это, само собой, неправда. Я думаю, из моего описания понятно, что к известной Acclaim-овской игре Atomic Runner не имеет никакого отношения. Однако всем владельцам Мегадрайва я рекомендую эту игру. Не пожалеете!!!
P.P.S. Ни в одном киоске я не смог найти эту игру и купил ее, только заказав в "Лавке Дракона".

Какая из стран мира считается лучшей в вопросах авиастроения? Конечно, Россия! ТУ, ЯК, СУ и ИЛ — эти самолеты подняли репутацию нашей страны на головокружительную высоту (у прочих там начинается кислородное голодание). Особенную роль в этой славной семье занимают МиГи. В конструкторском бюро Микояна и Гуревича созданы такие шедевры, как МиГ-15, МиГ-25, и сегодня уже существует МиГ-31. Но

до сих пор у всех на слуху лучший самолет своего времени, Его Величество МиГ-29.

Американская (увы, не наша) фирма DOMARK (Prince of Persia, помните?) создала игру MiG-29. Она дает вам шанс почувствовать себя пилотом великолепной машины и использовать почти все ее возможности. А их у нее не мало.



Ведь, согласитесь, надоели всякие F-XX, A-10-ые. Приятно полетать на близком сердцу самолете и покрошить в порошок всех врагов, посмеявшихся навести на вас радар. Несмотря на то, что в игре уже имеется прекрасная машина, благодаря которой успех уже обеспечен, программисты решили обзавестись простеньким сюжетом.

Снова Ближний Восток и снова агрессия. Более сильное государство с диктатором во главе напало на соседнее. Проливается невинная кровь, разграбляются города. Были захвачены нефтяные районы, дававшие миру четвертую часть "черного золота". Мировому сообществу это надоело, что незамедлительно привело к вводу войск. Вот тут-то и понадобились наши МиГи и летчики.



MiG-29

Fighter Pilot

Посвящается всем, кто создает и поднимает в небо эти замечательные машины.

Первое, что поражает, это наличие выбора восьми (!) языков. Но про русский как-то забыли, что, мягко говоря, обидно. Еще имеются видеовставки (10 штук), которые в основном показывают ваши неудачи. Маловато места для действия. От аэродрома до целей рукой подать. Посадка немного упрощена, но вспотеть можно. И для того чтобы вы не запятели и не посрамили эти машины, начинаю инструктаж.



Зал предполетных брифингов.

"Товарищи! Вы прибыли сюда для помощи государству, которое подверглось нападению. Наша задача в том, чтобы дестабилизировать

врага, внести панику в его ряды и уничтожить. Вы будете воевать на МиГ-29. По плану нашего штаба, вы должны выполнить пять заданий.

Первое: уничтожить две локационные станции и военную базу.

Второе: захватить остров с аэродромом.

Третье: после длительного перелета, при подходе к цели, после дозаправки в воздухе уничтожить AWACS (самолет дальнего радиолокационного обнаружения), пусковой комплекс, завод и два аэродрома.





Управление:

Крестик — штурвал;
MODE — карта; дважды — Mission Info;
START — пауза/меню видов;
A — огонь;
Y — Drop Chaff;
B — меню оружия;
Z — Drop Flares;
X+ВВЕРХ / X+ВНИЗ — увеличение/уменьшение тяги;
C — главное меню.

Пароль

на все миссии WEXBJOISGIITES

Четвертое: снова AWACS, аэродромы и разрушить АЭС. Только не реактор!

Пятое: захватить четыре аэродрома и уничтожить все ракетные комплексы. Аэродромы уничтожаются (захватываются) путем освобождения на них земли от построек (намек поняли?). Ну а теперь все марш на тренировку. Спасибо за внимание”.

Двадцать минут спустя. Кабина истребителя. Перед вами приборная панель. На ней самую большую площадь занимает дисплей радара и по совместительству экран, соединенный с видеокамерой. Над ним бегущая строка. Справа: показатель оборотов двигателя (красная — форсаж), чуть дальше количество топлива и над ним восемь индикаторов (значения всех перечислять замучаешься, а вот верхний правый говорит о том, что вы на прицеле у ракеты). Слева высотомер и табло, на котором отображается информация о шасси, тормозах и давлении на шасси. Еще перед вами стекляшка с показателями высоты, скорости и отклонения от горизонтальной плоскости. Остальные приборы смело заклеивайте перцовым пластырем — летать можно и без них.

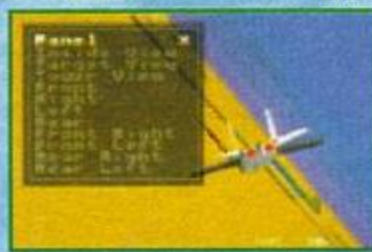
Теперь перейдем к менюшкам. Всего их три.

Первая — виды. Они делятся на три категории: из кабины, со стороны, что видит цель и с ракеты (всего около двадцати видов).

Вторая заведует оружием: 30-миллиметровая пушка, неуправляемые реактивные снаряды (AA) и воздух-земля (AS).

Третья — самая главная. В нее вам придется заходить многократно. Поэтому ее надо знать на отлично. По порядку (снизу вверх): Wheels — шасси; W./A. Brakes — наземный и воздушный тормоз; Drop Chaff и Drop Flares — ловушки; Autostab — стабилизация

по горизонтальной плоскости; Radar Range — изменение радиуса обзора, выводимого на экран; Next Waypoint — изменение указателя на цель; Autoland — автопосадка (отказывает при сильных повреждениях);



Map — карта местности; Mission Info — задание на миссию; Eject — катапультирование. Еще есть Auto Refuel — дозаправка (но только на третьем уровне). Похоже, все. Желаю вам чистого неба, мягких посадок и да не отвалятся у вас крылья.

К этому хочу добавить, что DOMARK создала великолепную игру, которая по праву считается лучшим симулятором на Mega Drive.

Fighter Pilot C.J.C., г.Москва

Dreamcast



GT 2 (PSX)



GT 2 (PSX)

КОРОТКОЙ СТРОКОЙ * КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

НОВОСТИ ВИНКИ

* Британский журнал EDGE опубликовал новые факты относительно ожидаемой многими игроками Gran Turismo 2 для PSX. Во второй части играющему будет доступно в общей сложности 400 машин, в два раза больше трасс, появится поддержка PocketStation и новый раллийный режим. Разработчики уверяют, что первая GT использовала лишь 75 процентов мощности PlayStation, в то время как вторая часть мобилизует приставку на все сто.

* Namco разрабатывает для игровых автоматов новую мотогонку под названием 500 GP:



FIM World Championship. Игра будет идти на аркадном движке System 23, и, похоже, что она вполне может составить конкуренцию сеговским играм, работающим на Model 3, по крайней мере в области графики.

* Раз уж речь пошла о гоночных играх, надо сказать, что Electronic Arts объявила о выпуске в марте Need for Speed: High Stakes для PSX и PC. Четвертое пополнение известной серии сохранит режим ухода от полицейского преследования Hot Pursuit, а режим High Stakes будет представлять из себя гонки с другими игроками, где победитель захватывает автомобиль проигравшего, а сами машины будут подвержены быстрому износу.



* По информации из достоверных источников, на предстоящей AOU Show, выставке аркадных автоматов, Capcom покажет публике Vampire Ace, четвертую часть серии Vampire/Darkstalkers.

* Плодовитая Square готовит к выходу еще одну игру для PSX. Racing Lagoon, которая осязливо прилавки своим появлением весной, преподносится как продукт, совмещающий в себе черты автогонки и RPG. Странно, что никому до Square не пришла мысль объединить эти два игровых жанра. Битвы происходят в виде гоночных заездов, в которых необходимо обогнать простых противников и даже боссов (напоминает Ray Tracers?).



* Японское подразделение Konami с первого февраля является дистрибутором не только собственной продукции, но и игр других разработчиков. Пока такой деятельностью занималась только Sony Computer Entertainment, руководство Konami надеется получить от этого прибыль в 10 миллиардов йен (примерно 90 миллионов долларов) уже в этом году.

* 25 февраля компания Shin Nihon Kikkaku ("Новый японский опыт"), более известная как SNK, выпустила PSX-версию рисованного файтинга Last Blade, приобретающую в процессе переноса с автоматов пару новых персонажей и оригинальные игровые режимы: Short Mode

(всего 4 матча), Sudden Death Mode (у вас постоянно уменьшается здоровье), Training, Character Introduction Mode (тут можно будет узнать историю турнира) и Fans Collection, в которой SNK собрала рисунки и комиксы поклонников, так называемый фэнарт. А вот в The King of Fighters '98, выходящей на PlayStation 25 марта, появится поддержка Dual Shock и картинная галерея на 200 "фирменных" иллюстраций (80 из которых цветные).



* Nexus Telocation Systems подписала с Nintendo договор на разработку для N64 программы, эмулирующей модем. Такая программа будет обладать всеми функциями обычного модема, но при этом само устройство не понадобится. По слухам, подобная технология может быть использована в следующем секретном проекте от Nintendo, о котором мы с вами скоро узнаем.

* Nintendo распространила пресс-релиз, сообщающий о том, что мировые продажи The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64) на 12-е января достигли 6 миллионов экземпляров, из которых один миллион продан в Японии.

* Ежегодная нинтендовская выставка Space World Exhibition пройдет с первого по третье мая в Японии.

* Автомобильный гигант Toyota Motor Corp. с 15-го февраля торгует приставкой Dreamcast, играми и аксессуарами для нее через свою азиатскую сеть распространения.

* Top Gear Pocket от Kemco скоро появится на Game Boy Color. Игра содержит три протяженных трассы и три режима: Championship, Time Attack и VS (последнее — через линк-кабель или инфракрасный линк-адаптор). Это одна из первых игр, использующих специальный вибрирующий Rumble-картридж. Со старым черно-белым GB игра не совместима.



* Еще немного о Game Boy. Nintendo портирует свои классические восьмибитные хиты Super Mario Brothers и Mario Golf на Game Boy Color, выход в США назначен на 10 мая. В будущем на GBC ожидается появление еще нескольких известных NES-овских игр.

* По неподтвержденной информации мини-играми в Shen Mue, широко рекламируемой и ожидаемой многими RPG для Dreamcast, станут классические сеговские аркадные игры Outrun, Afterburner и Space Harrier. Сыграть в них можно будет, зайдя в зал игровых автоматов в одном из городов Shen Mue.

* Появление PlayStation-версии Quake II отложено до мая сего года.

* На Neo Geo 64 в ближайшее время появится Garou Densetsu (Fatal Fury) 64: Wild Ambitions, с которой знаменитая серия драк от SNK перешагнет в три измерения. Переходы с одного плана на другой сохранились, а к звездному списку героев прибавились новички Тодзи и Цугуми, плюс Рэйдэн из первой части Fatal Fury.



* Nintendo решила продолжить известную ролевую серию Fire Emblem для 16-битной Super Famicom (SNES). Этой весной очередная часть FE будет распространяться через службу копирования игр на специальные карты Nintendo Power так же, как недавно появившиеся Wrecking Crew 98 и F-Zero 2. Как таковых, картриджей для Super Famicom в Японии уже не производится.

GAME BOY

* Вот так выглядит специальный пульт управления для танцевальной игры Dance Dance Revolution (PSX) от Konami. Чтобы добиться положительного результата, необходимо наступать на кнопки, соответствующие определенным движениям в танце. Пульт рассчитан на двух игроков.

* На весенней выставке Tokyo Game Show 99 свою продукцию представят 79 компаний-разработчиков. Ожидается, что Capcom продемонстрирует первые части своей долгожданной ежемесячной серии ролевых игр для Dreamcast, над которыми последние несколько лет трудился один из авторов Street Fighter 2 Йосики Окамото.



* 19 марта в Японии появится портативная система Neo Geo Pocket Color, могущая составить реальную конкуренцию Game Boy Color. Игры для малютки уже обязались создавать Capcom, Data East, Taito и UEP System. Непосредственный же "родитель" NGPC, компания SNK, уже завершила для нее файтинг The King of Fighters Round-2. Боевой процесс основан на "движке" KOF98, только вместо обычных героев присутствуют их chibi-инкарнации. Не забыт и режим "симулятора жизни", где можно будет следить за своими бойцами и тренировать их.



* Вновь зададимся извечным вопросом: кто сильнее — слон или кит? King of Fighters или Street Fighter? Mortal Kombat или Guilty Gear? По картинкам, представленным здесь, вы имеете возможность оценить компьютерную программу 2D Fighting Game Maker от ASCII. Теперь любой поклонник тех или иных драк может свести их персонажей вместе на своем PC, написав собственную игру. Пока доступна только японская версия программы, но надежда на появления англоязычной реализации сохраняется.



* Epic MegaGames транслирует свой PC-шный хит — стрелялку от первого лица Unreal — на PlayStation. Пока нельзя оценить, насколько хорошо PSX справится с этой задачей, но игра заявлена к выходу где-то осенью.

* Еще в январе гонконгским пиратам удалось скопировать игровые диски для Dreamcast, обойдя несколько степеней защиты. Но контрафактные версии содержат только графику (звук отсутствует), и выкидывать их на рынок флибустьеры пока не собираются.

* По последним подсчетам, Nintendo лидировала по продаже игр в последнем праздничном сезоне (с октября по декабрь 1998). По всему миру приобретено 3,4 миллиона единиц игровой продукции. За Nintendo в списке следует Konami (2,8 млн.), на третьем месте Sony (1,5 млн.).

* Новая версия "симулятора ниндзя" Tenchu: Shinobi Gaisen (PSX), вышедшая 25 февраля, содержит режим отладки, в котором играющие могут создавать



собственные этапы и миссии. Здесь можно спроектировать собственный ландшафт, по-своему расположить на нем врагов и боссов, задать им траектории движения и выдумать для главных героев оригинальные задания.



* В середине марта на PSX появится стрелялка Macross Super Dimension Fortress от Bandai, с игрой будет поставляться демонстрационный диск ожидаемой в скором времени Macross VF-X2.

* PSX-трансляция капкомовского файтинга Jojo's Venture, выход которого ожидается летом, обнаруживает нестандартный подход к проблеме экономии памяти приставки: вторая пара героев, постоянно находящаяся на экране, просто сделана полупрозрачной. Выглядит немного странно, зато менять персонажей можно в любой момент поединка.

КОРОТКОЙ СТРОКОЙ * КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

Новости Винки



* Очередное танцевальное творение от Enix, Bust A Move 2: Dance Paradise Mix, призванное в марте составить альтернативу UmJammer Lami, сохранит тройку оригинальных персонажей из первой части (Хит, Шорти и Хиро), остальные — сплошь новички.

* Psygnosis порадует нас осенью WipeOut 3 для PlayStation. Очередная часть футуристической гонки будет содержать 8 новых трасс, 8 команд, существенно улучшенную графику и поддержку Dual Shock.

* На Dreamcast появится переработанная версия аркадной драки Psychic Force 2012, куда добавлен еще один герой (Золотой Эмилио), новые режимы и аниме-ролики на каждого из многочисленных бойцов.



THE TERMINATOR



УПРАВЛЕНИЕ
A — бросок гранаты
B — прыжок
X — запуск само-
 наводящейся ракеты
Y — стрельба

Посмотрел я тут недавно этот фильм и его продолжение на языке оригинала... Очень удивился — оказывается, герои матерятся буквально через слово! С переводом и дубляжем, разумеется, это не так заметно. Но вы даже представить не можете, как я сам матюгался, проходя игру-экранизацию в версии Super Nintendo... Жесткая очень она получилась, даже жестокая по отношению к игроку. И так же как фильм, ее породивший, местами затягивает, но даже после удачного прохождения оставляет в душе эдакий горький осадок. Ну а поскольку графически эта бродилка-стрелялка очень даже неплоха, да и число поклонников истории о киборге-убийце не убывает, мне кажется, что игра заслуживает внимания и наших читателей. Которые, в свою очередь, заслуживают некоторой помощи в ее прохождении...

Начинается этот геймерский кошмар в руинах Лос-Анджелеса тридцать лет тому вперед. Краткий эпизод из начала фильма растянулся на самый длинный и, в общем-то, интересный уровень игры. Призы в основном лежат на верхних площадках — блоки ракет и гранат по пять штук (знаки S и G), скорострельное оружие (R) и аптечки. Линейка энергии устроена весьма странно — делится на 4 куска, но каждый обычно исчезает после двух-трех попаданий. Призы не исчезают, так что со взятием аптечек лучше не спешить — после нахождения значка R их запаса должно хватить на успешную и безнапряж-

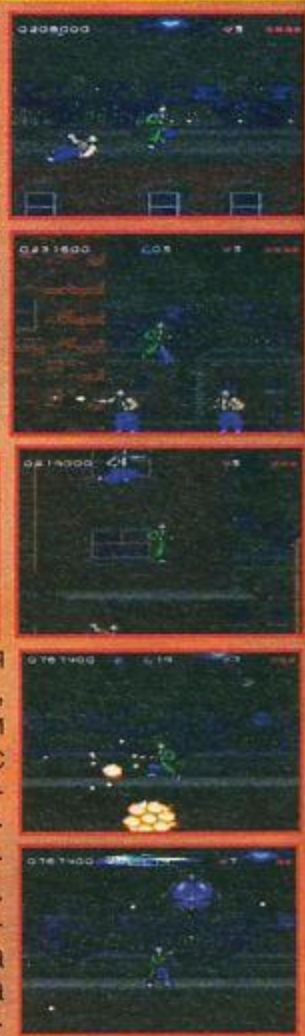
ную пробежку по уровню. Гранаты нужны для уничтожения ползающих мин, быстрых летучих дроидов сбивайте очередь в угол экрана. В конце первого подуровня встретится приз 1UP — жизнь. Затем оживет сценка, в которой отважный луче-метчик из мчащегося джипа сбивает вражеский воздушный корабль. Мой совет — задрав дуло вверх, передвигайте автомобиль с целью сбить выстрелы противника. После победы энергию вам восстановят. А вот после следующей крупной разборки с гусеничным орудием этого не случится, так что постарайтесь добраться до нее неповрежденным. Расстрел орудия проблем не составит (запомните порядок его очередей — вверх, вниз, вверх, дважды вниз...), оставшийся



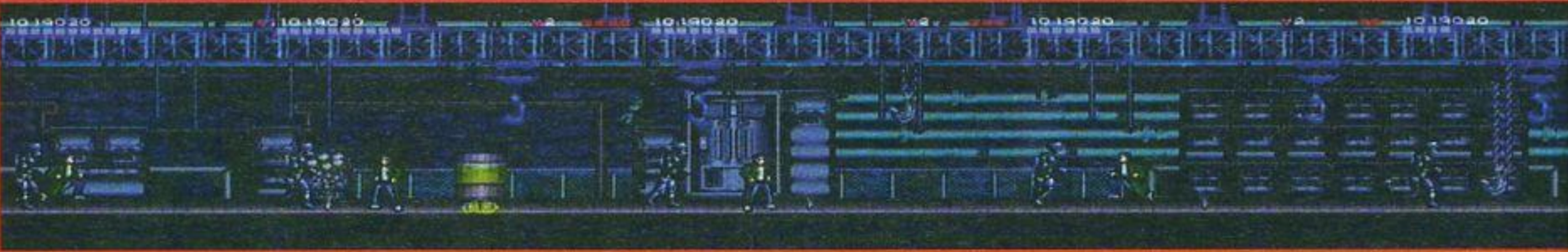
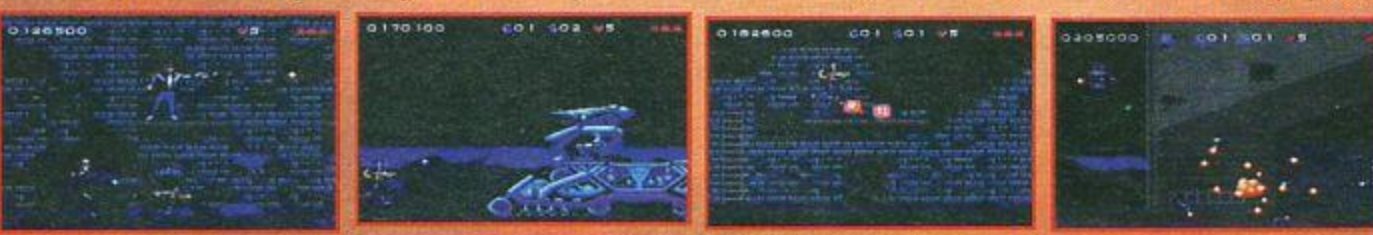
до выхода участок можно бежать не останавливаясь. Затем, наконец, двое посланцев из будущего материализуются в современном мегаполисе. О судьбе терминатора игра на данном этапе умалчивает, но «наш» человек почему-то окажется на крыше одного из небоскребов в окружении вооруженных бандитов. Некоторые из них умеют стрелять, остальные бросают ножи и бутылки-бомбы, но стальной стойкостью, конечно, никто не обладает. Главной опасностью

для вас будет оставаться падение — даже на относительно небольшую глубину. Так что если есть лестница, ведущая вниз, ее надо проверить. Для удачного прыжка в сторону жмите джойстик точно вбок, а не по диагонали. Крыш избе-

гайте, там водятся злобные вертолеты, которые при любом раскладе лишат вас куска энергии. Супер-камень преткновения — предпоследнее здание. Ни малейшего намека на то, что справа есть еще крыша (прыгайте с платформы, на которой стоит бутылко-



метатель)! Зато на крыше, завалив две «мясорубки», вы добудете вторую на уровне жизни. Крышу, на которой обитает залетевший совсем из другого фильма истребитель, охраняют еще четыре



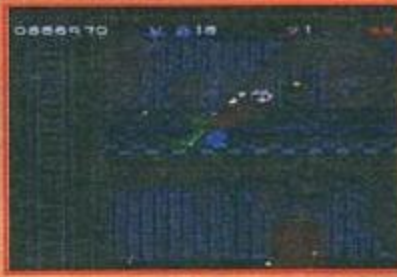
вертолета, что дает вам неплохие шансы накопить жизни. Такой вот парадокс... Кстати, сам истребитель совсем не страшен — просто держитесь его центра в момент атаки.

Наиболее сложный уровень — гонки на автомобилях, по сюжету происходящие при встрече Кайла Риза (кто не знает — имя героя, будущего родителя Джона) и Сары Коннор.



Кто заметил новый счетчик на экране, поймет — стрелять по преследователю не обязательно. Держитесь от него подальше и мудро тормозите (кнопкой X), дабы избежать бесчисленных препятствий на пути к цели...

...полицейской засаде! Для дальнейшего расследования героев отвозят в участок, куда вскоре вваливается и непреклонный терминатор. Зачем-то в компании бандюг — обитателей крыш. А у Кайла кончились патроны, в связи с чем он научился бить врагов рукой (кнопка A). А также открывать двери, орать в темноту гнусным голосом «Сара!» и собирать найденные призы. Сару он найдет, само собой, за дверью, открытой последней. Учтите, в самой дальней комнате можно взять жизнь — если, конечно, ее Сара не вытеснит. Еще из призов встретятся патроны (25 штук, знак A), доволь-



но долговечный бронезилет (знак V) и непонятно что, приносимое значком B. Патроны, пока есть, стоит использовать — обнаруженные призы в вашем отсутствии исчезают. Терминатор и полицейские, как ни странно, почти не опасны — первый просто вываливается местами из стены, куда и возвращается, огребя пригоршню свинца в грудь. Люди же в форме, хоть и неуязвимы, стреляют слишком редко.



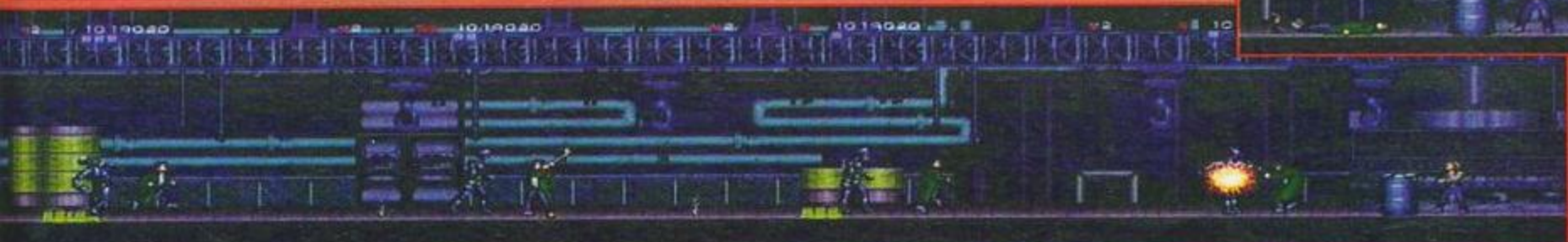
Сбежав из тюрьмы, проникшиеся чувствами друг к другу герои снимают комнату в мотеле, готовят боеприпасы для финальной битвы и способствуют рождению лидера будущего Сопротивления... Все это, конечно, осталось за кадром игры. Поэтому на пятом уровне они уже вовсю удирают от оседлавшего мотоцикл киборга на грузовичке (такой расклад сил сильно



упрощает дело), а на шестом — участвуют в постановке самой душераздирающей (и, на мой взгляд, глупой) сцены. Несчастный, охромевший Кайл из последних сил бьет ковыляющий за ним остов машины смерти, в то время как пышущая (пока) здоровьем Сара трусливо сидит в укрытии. Нет, чтобы отбежать подальше с воплями и увести убийцу за собой. Женщины!.. Ну, по крайней мере, у нее хватит ума бросить в последний момент бомбу, которую камикадзе из будущего отважно сунет в пупок подоспевшему металлолому. Так, по крайней мере, произойдет, если ударами кочергой (кнопка A) вам удастся снизить его линейку энергии до минимума...

Хм-м... Кто-нибудь знает еще игру, в которой главный герой в конце погибает?..

Eler Cant



Дестрой на Казакова 16, или как ди-джей Астрал

Все это случилось одним тихим осенним вечером, когда за окном светило восходящее солнце, столбик термометра стоял на отметке тридцать градусов выше нуля, а дворники разгребали недавно выпавший снег. Прошло три года, три месяца, десять дней, десять часов и пять минут, как ди-джей Змей (D.J. Zmey) поставил первую пластинку в эфир. В студии "Станция 106.8 FM" за вертушкой стояли ди-джеи Ор-бит (D.J. Or-Beat) и Скример (D.J. Screamer), в то время, как где-то по станции бродил Дибэйс (dBase) в поисках давно не выплачиваемой лично ему зарплаты. Они играли свежезаписанную композицию под названием HardCore Muther Fucker, пожевывая пиццу и потягивая пиво из чашек. (Вы спросите, почему из чашек? Да потому,

что когда Дибэйс пошел за ним, пивом, он от радости подпрыгивал и прямо у самых ворот станции, поскользнувшись на банановой кожуре, расфигачил три бутылки "Балтики", и все содержимое бутылок осталось у него в пакете). И вот когда HardCore уже почти доиграл, в студию влетел ди-джей Трансер (D.J. Trancer) и с криком: "Поделитесь пивом" плюхнулся в кресло. Открыв свою ди-джейскую сумку, он вытащил шесть новых пластинок с Гоа и еще одну забойнейшую с лейбла Blue Room с вещью под названием Strandet. На это Ор-бит сказал: "Ну вот, опять сейчас свой Транс играть будет". "Не будет, — злобно ответил только что опять не получивший зарплату Дибэйс. "Пока он за зарплатой ходить будет, я эти пластинки стяну у него и спрячу где-нибудь за столом. И точно, стоило Трансеру уйти, как Дибэйс осуществил свой план. Радостный Трансер влетел в студию, шелестя новенькими пятисотенными купюрами, обнаружил пропажу и начал допытываться у Ор-бита, где его пластинки. Дело дошло до рукоприкладства. Обидевшийся Ор-бит решил отомстить. Он вытащил из сумки последнюю пластинку с прогрессив трансом и показал ее Трансеру. У того заблестели глаза, и он как зомби пошел за Ор-битом. Заманив Трансера в хранилище пластинок, Ор-бит огрел его первым попавшимся тяжелым предметом, погрузил в багажник своего "шестисотового" Запорожца и увез в неизвестном направлении. Вот примерно так все и началось.

Уровень первый. В поисках Трансера

Вы, ди-джей Астрал, будучи ближайшим другом Трансера, отправляетесь на поиски коллеги. Первое, что вам приходит в голову, это посетить Кирилла из группы Rebellion (или Directory of Core). Ведь Ор-бит, как только влетел в студию, что-то говорил о завтрашней встрече с Кириллом. И вот вы встречаете первое на вашем пути препятствие — это металлическая дверь на входе в подъезд. Ее вам надо будет открыть с помощью иглы от вертушки. Наконец дверь открыта, и вы на пороге квартиры Кирилла. Звонок в дверь и с другой стороны раздается заспанный голос: "Ор-бит, ты?" Вы отвечаете паролем: "Ну, я, я". Тут Кирилл открывает дверь, вы резко вламываетесь к нему в квартиру и прямо с ходу: "Где можно найти Ор-бита?". Кирилл соответственно набрасывается на вас с криками: "Где Ор-бит? Ты кто? Ты что тут делаешь?" А вы ему: "Я — Леша Астрал и ищу Ор-бита. Давай, выкладывай, где он?" Кирилл, конечно, не захотел говорить. Пришлось немного помучить его "Иванушками" и Аллой Пугачевой, чтобы он рассказал следующее. "Да я понятия не имею. Но он вроде бы сегодня вечером он будет в студии ди-джея Диггера (D.J. Digger)". Помучив его еще немного Филиппом Киркоровым, вы направляетесь на студию Диггера.

Уровень второй.

На пути в студию Диггера

Вход в метро. Чтобы бесплатно войти в метро, вам придется уболтать бабульку на входе. Контролерша крайне не сговорчивая, и вам потребуется с десяток минут на уговоры. Как только бабулька вас пропустит, вам надо будет пробраться через толпу людей так, чтобы не сломать ни одной пластинки в вашей сумке. Ведь "винил" теперь дорог (одна пластинка на сегодняшний день в среднем стоит 200 рублей). Наконец, добравшись до платформы, вы садитесь в поезд. В поезде вам придется завалить парочку панков, которые попытаются отнять у вас сумку с "винилом". Доехав до станции "Площадь Ильича", вы вылезаете на поверхность и ждете автобус. Он привезет вас прямо к двери студии.

Уровень третий. Студия Диггера

В студии Диггера вам потребуется разгадать несколько головоломок. Самая первая — открыть кодовый замок на двери здания. Замок очень хитрый, при нажатии кнопок раздается звуковой сигнал разной тональности. Чтобы открыть его, вам надо будет затаиться за углом и подождать, пока кто-нибудь не зайдет внутрь. Тогда, услышав звуковые сигналы и запомнив их последовательность, вы сможете открыть дверь. Зайдя вовнутрь, надо будет пройти по лабиринту коридоров, который ведет непосредственно к самой студии. В лабиринте остерегайтесь злых охранников, которые так и норовят огреть вас по голове дубинкой. И, наконец, последнее препятствие — замок в студию, аналогичный тому, который стоит на входе. Только код вам придется искать самому, перебирая цифры, написанные рядом на стене. Открыв замок, вы встретите Диггера, который вам скажет, что ничего про Ор-бита не знает и, вообще, не желает с вами говорить. Казалось бы, это конец. Ниточка здесь теряется. Но вам в голову приходит мысль о том, чтобы расспросить великого шамана и кудесника ди-джея Экс-пи Вуду (D.J. XP Voodoo). Вы вскрываете машину Диггера, стоящую возле студии, и направляетесь в пространственно-временной комплекс "Плазма".

Уровень четвертый. ПВК "Плазма"

Добравшись до "Плазмы" и зайдя внутрь, вы встречаете работника ПВК, который сообщает вам, что вы должны сначала сделать Sound Check (проверка звука). Вы поднимаетесь на сцену и, встав за вертушки, сводите пару пластинок. После чего понимаете, что со звуком все в порядке. После этого на танцпол начинают прибывать Goa Party People. Все это время и еще часа два вам придется держать толпу в хорошем настроении. Если настроение толпы будет падать, вам не заплатят денег, и вы не встретитесь с Экс-пи Вуду. Как только вы отыграете свой сет, появится сам великий кудесник. Он скажет вам, что как только ему позвонит ди-джей Ленин (D.J. Lenin), он сообщит вам нужную информацию. После этого на сцену выходит Томас триста третий и начинает свой психоделический сет, составленный из "Израильского транс".

И вот примерно под конец композиции Mahadeva у Экс-пи зазвонил мобильный. Это был Ленин, который сообщил, что ди-джей Змей знает, где держат Трансера. Но не тут-то было, весь разговор подслушал Дибэйс, который хочет, чтобы Змей держал рот на замке. Теперь вам придется быстрее него

D.J. Astral



D.J. Lenin



D.J. dBase



D.J. Or-Beat



D.J. Digger



D.J. Rage



спасал ди-джея Трансера

Фонتان фантазий



D.J. Trancer

добраться до клуба "Цех", предупредить Змея об опасности и получить так необходимую вам информацию о месте нахождения Трансера.

Уровень пятый.

По дороге в клуб "Цех"

Здесь вам придется немного покататься на машине. Это будет выглядеть как гонки по Москве на выживание. Всю дорогу вы пробираетесь через бесчисленные пробки на дорогах. Вам постоянно мешают сотрудники дорожной патрульной службы и старушки, переходящие дорогу.

Время от времени вам надо будет заправляться бензином и пивом. И не на первой попавшейся заправке, а на той, где бензин подешевле (кризис все-таки). Но самое главное в том, чтобы приехать в "Цех" раньше Дибэйса. И вот вы добрались до клуба, поставили машину на стоянку (стоянку платная) и заходите внутрь.

Уровень шестой. Клуб "Цех"

Внутри клуба вам предстоит подключить все оборудование, необходимое для предстоящей вечеринки. А конкретнее, звук и свет.

Вначале звук. Колонки к усилителю, усилитель к ди-джейскому пульту, пульт к вертушкам. Затем свет. Со светом вам придется немного повозиться. Множество проводов надо будет сначала распутать, а затем подключить к пульту, флюоресцентным лампам, строптоскопу, прожекторам, лазерной установке, светомузыкальной установке. После подключения появится ди-джей Змей и попросит сыграть вас пару часов, что-нибудь забойное. Вам придется согласиться и играть до тех пор, пока танцпол полностью не наполнится людьми, и они не станут колбаситься на полную катушку. Закончив свой сет, Змей скажет вам, что Трансера держат в заброшенном клубе. Раньше это был клуб "Галактика", пока налоговая полиция не закрыла его.



D.J. Tomas 303

Уровень седьмой.

Underground техно клуб "Галактика"

Вечерело... Тутта Ларсен шла на работу... На бывшем танцполе клуба "Галактика" собралась небольшая тусовка габберов. Все в округе поросло толстым слоем пыли. Пауки свили повсюду паутину, и даже на самом святом (для любого диджея) месте — ди-джейском пульте. Вокруг царили мрак и хаос. И вот вы приступаете к последней битве, к последнему, так сказать, штурму. Вы пробираетесь вовнутрь и, подобравшись к ди-джейскому пульту, вставив в уши беруши, включаете non-stop mix с "Голландским габбером". И этим отвлекаете габберов, которые в это время тусуются на танцполе. Вы пробираетесь под покровом клубов пыли, поднятой отовсюду колбасящимися габберами, в подвал, где вас ожидают Ор-бит, Скример, МС Паштет и позванный на помощь мощный "перец" из Италии, МС Rage. И вот первый босс — ди-джей Скример. Его победить легко, достаточно только сломать пять пластинок с Harry HardCore'ом, которые лежат на полу вместе с трансом. Главное, не сломать ни одной с трансом. Как только Скример убежит, появится ди-джей Ор-бит. С ним то же самое, только ломать придется пластинки с габбой и HardCore'ом, и не пять, а два-



D.J. Zmey

дцать. После Ор-бита появится МС Паштет и МС они-то и есть два главных последних босса. Победить их будет крайне не просто. Сначала надо заманить их на танцпол, чтобы отнять у них силу с помощью Trance-музыки. Когда они окажутся на танцполе, где еще лежат уколбасившиеся габберы, поставьте минидиск с Psychedelic Trance'ом. Сила боссов перейдет к вам. Но у МС тоже есть беруши, которые вам придется выбивать у боссов пластинками, а затем уже в рукопашную добивать их. Они, в свою очередь, будут кидать в вас компакт-дисками с записью HardCore-музыки. После десяти ударов боссы сдадутся и отдадут вам Трансера, который который вам даже "спасибо" не скажет.

Ну, вот и все. Ди-джей Трансер спасен, габберы повержены, и везде воцарился мир и порядок.

Все события, имена и названия вымысел автора. Возможные совпадения с реальными людьми и названиями всего лишь случайность.

Special Thanks to: D.J.'s: Trancer, Astral, XP Voodoo, Tomas 303, Zmey, Lenin, Screamer, dBase, Or-Beat, Digger. MS: Rage, Паштет. And Underconstruction Club Bermuden Triangle. И человеку по имени Alien, который мне все время мешал своими подсказками.

Свел для вас этот текст

D.J. Serega

dj_serega@yahoo.com



D.J. Screamer

На сети можно пообщаться с авторским коллективом нашего журнала:

- Агент Купер (ag_cooper@yahoo.com), ICQ UIN 8158768
- Владимир Суслов (rusbear@cityline.ru), ICQ UIN 7438885
- Lord Hanta (lordhanta@yahoo.com), ICQ UIN 12719898
- Александр Макаров (AleX_Mc@yahoo.com), ICQ UIN 8462106
- Роман Ерёмин (romka@neolit.ru), ICQ UIN 2549534
- Duck Wader (ilia@morozov.ru), ICQ UIN 9621964
- Polymorph Sauronovich (polymorphsauronovich@yahoo.com), ICQ UIN 12767799
- Eler Cant (elercant@hotmail.com) ICQ UIN 18430629
- Просто Серёга dj_serega@yahoo.com ICQ UIN 7283686

sephroth
Final Fantasy VII

ПЕЩЕРА ДРАКОНА ONLINE

www.user.cityline.ru/-gdragon

NEW Contra

超級戰魂

Я знал, я верил, что когда-нибудь чудо случится. И свершилось — пираты научились делать игры (а следовательно, перестали быть пиратами)! Именно делать, а не переделывать «старые золотые» или компилировать хиты с других приставок. Какой неожиданный взлет фантазии — сотворить новую игру, пусть и по мотивам всем известной старой, придумать пять уровней, пять мелодий, пять боссов, в конце концов! Основной движок, разумеется, остался от первой части игры, но ведь то же наблюдается и в играх-продолжениях самой Konami. Отсылки на эту фирму, однако, нет — хотя, возможно, мне просто достался картридж с глюком. Ведь никакого текста на экранах с предысторией и концовкой также почему-то не наблюдалось...

Начинается игра, как обычно, в городских кварталах. С первой же минуты замечаешь густонаселенность уровня летающими банками с призами. К сожалению, не все из них представляют ценность. Собирайте значки B, P и R (наращивающие, соответственно, число продолжений, мощь и скорострельность оружия), а также огнемёт (F) или, при его отсутствии, пулемет (M). Но упаси вас бог взять распылитель (S) или лазер (L) — скорострельность такого «подарка» сильно уступает его мощности, и с берущими героя в клещи волнами врагов будет очень непросто справиться.

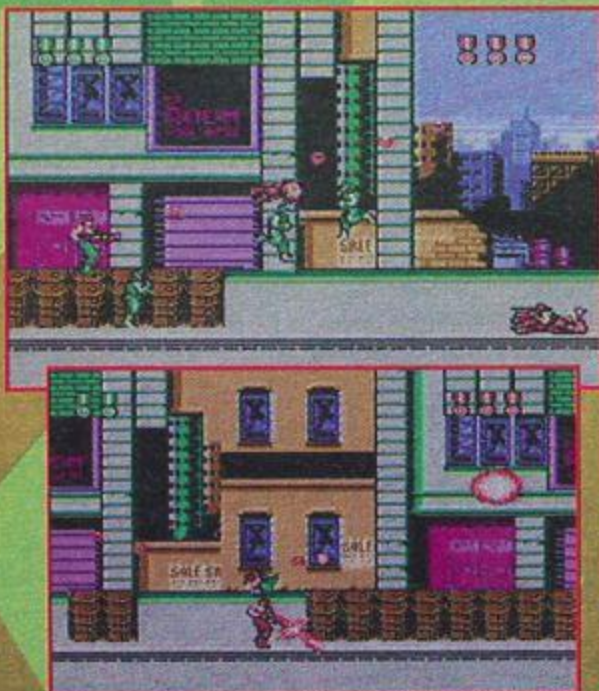


Уровень, хоть и линейен, изобилует препятствиями-баррикадами, на которых затаились автоматчики и гранадеры. Но основную опасность представляют бегуны, наступающие с двух сторон и умеющие прыгать. А поскольку бегают они быстрее вас, учитесь стрелять в прыжке на все четыре стороны.

Босс вас поначалу нехило озадачит. Перемещаясь по незамысловатой траектории, он периодически испускает две шаровые мол-



нии в направлении героя, причем иногда буквально в упор. Так что желательно стоять от врага подальше, но от потери жизни вас все равно ничто не застрахует.



Затем вы внезапно окажетесь в подземелье Чужих. Длинноголовые пришельцы будут бегать и прыгать вслед за вами по наклонным платформам, а настоящую головную боль вызовут падающие с потолка камни. Предугадать их местонахождение нельзя, но при должной реакции всегда можно увернуться. После недолгого падения по шахте появятся мощные инопланетные стрелки. Однако, если удастся пройти оставшийся путь, находясь у правой кромки экрана, они вам не встретятся. Следите за вулканической активностью и почаще прыгайте. Пришелец, выплевывающий ежейков, надолго вас не задержит.



Найдите место, куда смертоносные шары падают пореже, и стреляйте в вертикальном прыжке, не забывая про мелких Чужих.

Третий уровень, передышка перед боем. Линейный, все пространство

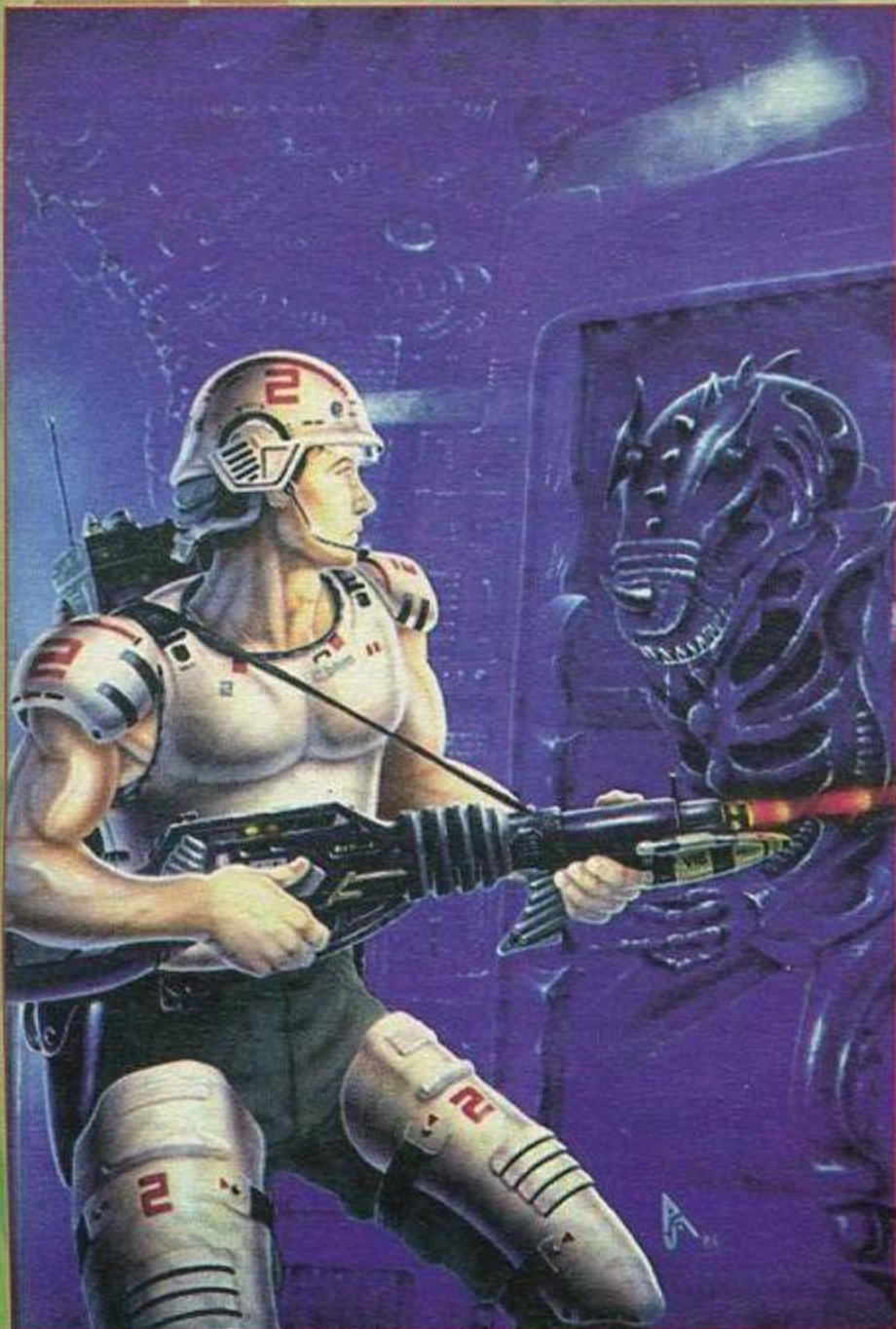


простреливается, из новых врагов — только паучки-прыгуны. Но как джунгли кончатся, перепрыгивайте провалы осторожно, на том краю обычно стоят мощные стрелки. Босс этапа напоминает первого тем, что угадать невозможно, куда на следующий раз ударит струя из его огнеметов. Посоветую держаться по центру летающего блюда.

Вертикальная шахта следующего уровня поначалу напомнит один из уровней «Супер-контры». Не спешите с восхождением, своевременно снимайте стрелков и пушки. Затем придется одолеть цепь мигающих электрических полей. Под конец будет поединок с механической осой, истекающей кровожадными лепешками. Держитесь у правого края экрана и, уловив момент, стреляйте на поражение, перепрыгивая ползущие к вам слизи-лепешки.

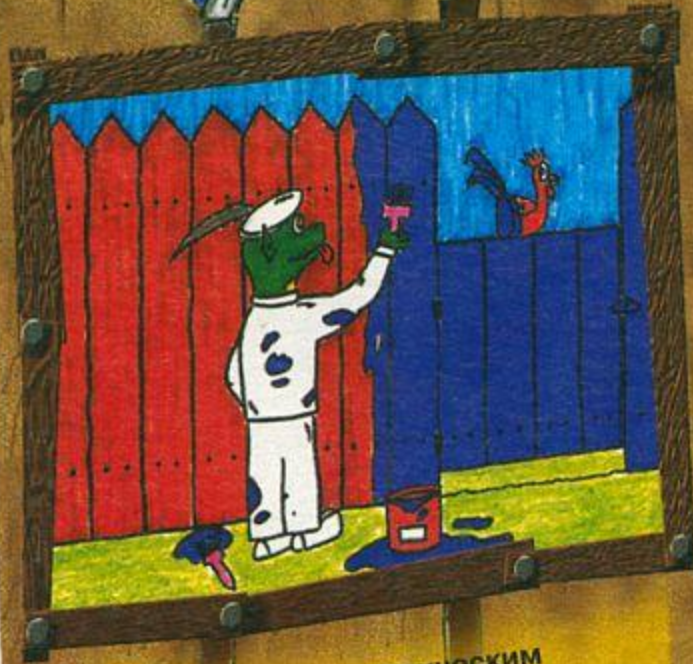
Последний уровень удался на славу, самый сложный из всех пяти. Опять Чужие, опять прыжки по узким площадкам плюс стекающие на пол слизи и вооруженные летуны. Последний босс — гигантская Матка Чужих, атакующая все теми же лепешками и тремя пузырями. Поскольку ничто, кроме тупых слизней, своего положения на экране не меняет, разделаться с ней проблем не составит (стреляйте в прыжке у края экрана).

Ну, а если вам показалось мало пройденной игры, продолжите по второму разу — в лучших традициях Konami после бессловесного поздравления вам предложат усложненный вариант. Или призовите друга-геймера и поразите его обретенными бойцовыми качествами в режиме парной игры. Или, в конце концов, достаньте с чердака картриджи игр-предшественников. Contra 4ever!..



Ищу друзей по переписке

- Хотел бы переписываться с поклонниками Game Boy. Отвечу всем! 630013 г.Новосибирск, ул.Новоуральская, д.9, кв.13. Дудленко Андрей.
- Ищу друзей по переписке, любителей Megadrive. Мне 16 лет. 658218, Алтайский край, г.Рубцовск, ул.Алтайская, д.104, кв.79. Павлов Артем.
- Хочу переписываться с любителями Dendy, MegaDrive и PSX. 443087 г.Самара, пр-т Кирова, д.182, кв.20. Станислав.
- Хочу переписываться с фанатами МК и обладателями MD. 225320 Беларусь, г.Барановичи, ул.Тельмана, д.201/1, кв.63. Хитрик Дмитрий Владимирович.
- Ищу друзей по переписке. Карэн. 129227 Москва, пр-д Шокальского, д.31, кора.2, кв.115.
- Хочу переписываться с тем, кто любит Crash Bandicoot. 117296 Москва, Ленинский пр-т, д.62/1, кв.26. Чекалдин Денис.
- Ищу друзей по переписке. Мои увлечения: капоэйра, карате и игра на PlayStation. 618405 Пермская обл., г.Березники, ул.Чернышевского, д.38, кв.5. Антропов Андрей.
- Хочу переписываться со всеми, кто любит японскую анимацию и рубрику «Мир аниме». Адрес: 117415 Москва, пр-т Вернадского, д.65, кв.76. Петрушанская Катя.
- Желая переписываться с поклонниками аниме, «Вавилона 5» и «Мортал Комбат». Адрес: 142603 г.Орехово-Зуево, ул.Центральная, д.12, кв.2. ИМ.
- Хочу переписываться с любителями игр на Мегадрайв в спортивном или стратегическом жанрах. Мне 10 лет. Адрес: 107589 Москва, ул.Красноярская, д.17, кв.312. Сиражеев Кирилл.
- Хочу переписываться с любителями видеоигр. Адрес: 692537 Приморский край, Уссурийский р-н, г.Новониколюк, ул.Колхозная, д.66а, кв. 51. Яша.
- Хочу переписываться с фэнами PSX и квестов. 129226 Москва, ул.Сельскохозяйственная, д.18, кор.3, кв.48. Макаров Алексей.
- Хочу переписываться с ребятами, увлекающимися Game Boy и МК 3. Мне 12 лет. Адрес: 115142 Москва Коломенская наб., д.6, кв.449. Саня.
- Хочу переписываться с читателями «Великого Дракона» и фанатами видеоигр на Sega. Мне 12 лет. Адрес: 690005 г.Владивосток, ул. 5-я Матросская, д.21, кв.46. Желудков Владимир. Отвечу на каждое письмо. Подскажу секреты.



Этот отчет является историческим документом, найденным в кладовой монастыря под местечком N в 1925 году. Один маляр был приглашен на работу в церковь для обновления росписи икон и купола храма. После выполнения работы настоятель предложил маляру написать отчет о проделанной работе. Последний, не будучи знаком с тонкостями бухгалтерии, написал следующее:

1. Увеличил небо и прибавил звезд — 1 руб.
 2. Раскрасил место рождения Христа — 1 руб.
 3. Поправил одежду Адама и Евы после искушения — 1 руб.
 4. Промыл мудрую деву и потом покрыл ее два раза — 5 руб.
 5. Отделал Варвару у входа — 10 руб.
 6. Деве Марии сделал нового младенца — 10 руб.
 7. Поправил ангела и вставил перо святому духу — 3 руб.
 8. Отделал по разу дев-венценосиц — 3 руб.
 9. Покрыл три раза святую Магдалину матом — 5 руб.
 10. Разделал линии и поставил крест над всеми святыми — 10 руб.
- Итого: 49 рублей.
На отчете имелась резолюция: «Оплатить счет этому дураку, иначе он всех святых перепортит. Настоятель монастыря Елангий»

Прислал Евгений из Москвы

Продаю, меняю, куплю

- Продается Subor с двумя учебными картриджами. Все в отличном состоянии. Продаются картриджи для Денди различных наименований. Адрес: г.Геленджик, ул.Мира, 38, пансионат Красная Талка. Тел. (232) 4-37-47. Слава.
- Продаю японские мультки (большинство на русском языке!). Возможен обмен: 1 кассета на 2-3 картриджа MD, или на 1 картридж SNES, или на 2 CD PSX. Есть хороший выбор. Хорошее качество записи. Тел. (095) 129-85-61. Витя.
- Продаю Mega Drive 2 (в хорошем состоянии) + 18 картриджей + книга с секретами 800 игр. Или меняю на PlayStation (с доплатой). Тел. (Новосибирск) 77-77-82. Звонить с 18 до 23. Антон.

На албаре рисунки Слепченко Леонид (г. Якутск), Воробьева Кости (г. Москва), Евсимова Андрея (г. Кимбаск Тульской обл.), Николова Димы (г. Москва)

слушанный в Фидо-конференции ru.playstation диалог двух серьезных игроков в Tekken 3 (приводится оригинальный текст):

«И1: А мы в subj всегда под пиво играем :) Поэтому особенно тяжело. Но вот как-то раз с утра у меня место d,d/f неожиданно получили QCF :) Тут-то я и одарил соперников multiparts с QCF+1+2+3,4,2,2, и т.д.
И2: Ан повторил несколько раз, и полоска жизни уже красненькая. Мы с тобой еще и в разные subj-и играем :) У меня жизнь до самого конца желтая :-O
И3: А твои приятели не в FIDO ? Что-то никто к нам не подключается, одни мы что ли такие на всю страну?»

«Подслушал» Агент Кулер

Продаю, меняю, куплю

- Меняю Panasonic FZ-10 3DO с 10-ю дисками и книжкой (500 стр.) на PlayStation. 660025 г. Красноярск, ул. Шелковая, д.2, кв.3. Буренков Денис.
 - Продаю Panasonic FZ-10 3DO с двумя джойстиком и 25-ю дисками. Звонить вечером. Тел. (095) 147-33-21. Саша.
- Продаю картриджи для Денди, Супер Нинтендо и диски для компьютеров. Тел. (095) 289-73-69. Звонить с 16 часов. Юра.

Продаю, меняю, куплю

- Продаю картриджи для Мегадрайва (11 штук). Цена договорная. Адрес: 143900 Московская обл., г. Балашиха, ул. Карла Маркса, д.15, кв.71. Паша.
- Продаю картриджи для Мегадрайва. Огромный выбор игр. Недорого! Тел. (095) 705-85-03. Звонить по вторникам, средам и четвергам с 18 до 20. Михаил.

Продаю, меняю, куплю

- Меняю Mega Drive 2 с 11 картриджами на PlayStation. Тел. (095) 477-08-77. Звонить после 18ч. Алексей.
- Меняю Dendy с двумя джойстиком + 11 картриджей + Mega Drive с двумя джойстиком + 14 картриджей + 2 книжки секретов для Sega + тамагочи Digit Dog с батарейками + доплата на PlayStation с одним джойстиком. Звонить с 9 до 13 и с 19 до 22. Андрей. Тел. (095) 711-61-27.

Продаю, меняю, куплю

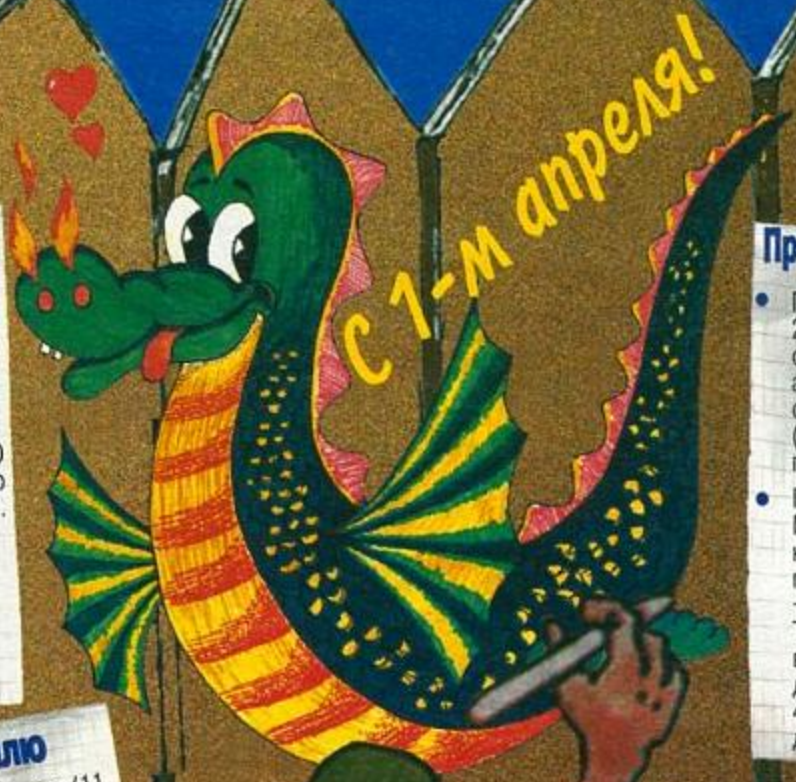
- Продаю Super Nintendo в отличном состоянии, с картриджами, ключом, двумя джойстиком. Недорого. Тел. (095) 440-45-80. Дима.
- Продаются SNES с 6-ю картриджами, Mega Key и двумя джойстиком (Turbo и «родной»).
- Продаются Game Boy с 10-ю картриджами. Все в отличном состоянии. Тел. (095) 249-60-15. Валентин.
- Продаю приставку Super Nintendo с 7-ю картриджами. Недорого. Звонить по тел. (095) 432-45-52 с 15 до 21. Катя.
- Продаю Mega Drive 2 с 19 картриджами. Или меняю на PlayStation (с доплатой) Тел. (095) 427-18-44. Эдуард. Звонить во вторник, среду, пятницу или воскресенье с 15 до 21 часа.
- Продаю картриджи и джойстик для Денди. Тел. (095) 144-07-49. Ринат.
- Продаем SEGA с двумя джойстиком, 11 картриджей к ней. Продаем картриджи для Денди + бесплатно BONZA. Тел. (095) 406-72-76. Звонить вечером. Андрей и Галя.
- Продаю или меняю видеокассеты с очень высоким качеством записи и вашими любимыми героями. Тел. (095) 448-29-95. Тема.

Продаю, меняю, куплю

- Продается набор: Sega с 21 картриджем, Game Boy с 5 картриджами и адаптером. Возможен обмен на PlayStation. Тел. (095) 195-81-27. Звонить после 16 часов.
- Продаю приставку Мегадрайв 2 с 30 картриджами + блок питания + два джойстика + все нужные провода. Также возможна продажа всего отдельно. Цена договорная. Тел. (095) 454-12-41. Звонить с 18 до 20. Миша.

Продаю, меняю, куплю

- Продаю SEGA и 12 картриджей к ней или меняю на PlayStation. Адрес: 161360 Вологодская обл., Тарногский Городок, ул.Одинцова, д.54, кв.2. Саша.
- Продаю 9 картриджей для Super Nintendo в хорошем состоянии. Тел. (095) 501-11-76. Иван.
- Меняю Mega Drive 2 с 15 картриджами на PlayStation (с доплатой). Валентин. Тел. (095) 934-03-25. Звонить после 15ч.
- Продаю DENDY-Junior, 2 джойстика, пистолет, 10 картриджей. Тел. (095) 454-48-28. Глеб.
- Меняю MegaDrive 2 + Subor + Тамагочи + 5 картриджей для MD + 3 картриджа Subor на PlayStation, или Panasonic 3DO, или Saturn. Тел. (095) 321-78-67. Звонить с 18 до 21. Сидоров Денис.



Окончание.
Начало в номере 41.

DRAGONHEART

код TTSCDC
DRAGONHEART
Level 6
"Swamp People"
Болотные люди

дорога через болото

Бесхозная свинья.
Ловите же её!

И договорились рыцарь с Драко зарабатывать сообща: за умеренную плату Боуэн соглашался избавлять деревни от невесты откуда появлявшегося дракона. Он соорудил баллисту и стрелял в непрошеного гостя, прилетавшего из заранее обговоренной стороны. Дракон подхватывал увесистую стрелу и, жалобно вскрикнув, нырял в ближайшее озеро. Но тут, как назло, озерцо оказалось совсем мелким болотцем. Спасаясь от разъяренной толпы, пытавшейся его добить, Драко пришлось улететь. Боуэн, сообразив, что фокус не удался,

И несем жаркое напрямик в тюрьму («jail house») угощать стражника («guard»): «BUT I'VE GOT A JUICY PIECE OF MEAT», «HERE YOU GO. TAKE IT». Пока стражник занят трапезой, подойдите к камере Гилберта и, выпустив монаха, убегайте через ворота болота.

Вторая половина этапа. Опять логическая цепочка. На этот раз решать ее нам поможет Гилберт. Но вначале надо поболтать с болотным человеком и заглянуть в пещеру. Итак, болотный человек: «WHY ARE YOU NOT IN YOUR VILLAGE?» В отличие от своих кровожадных соплеменников, этот крестьянин настроен вполне дружелюбно. Может, потому, что он стал вегетарианцем и приспособился выращивать болотную траву: «WHAT IS THIS CROP?» Запасем и мы пучок на всякий случай: «MAY I BORROW SOME SWAMP PLANT?», не забыв поблагодарить: «OH YES, VERY WELL GROWN. YOU HAVE EXCELLED! THANK YOU».



подхватил Кару и ускакал. А Гилберт угодил в тюрьму к болотным людям. Попытки освободить его мечом так же бесполезны, как и стычки с солдатами на четвертом этапе.

Лучше начнем с ловли свиньи: «COME HERE PIG! I'M GOING TO CATCH YOU...» Затем идем в деревню болотных людей, вежливо избегая столкновений с угрюмыми крестьянами, бродящими по округе. Сначала наносим визит повару («cook house»), чтобы он сделал из свиньи жаркое для вождя: «SIR BOWEN. KNIGHT OF THE OLD CODE». «THE CHIEF KNOWS WHY I'M HERE». «YES, I HAVE». «OKAY, TAKE THIS PIG». «OKAY».

Плутающего по лесу Боуэна подхватывает Драко и, вместе с Гилбертом и Карой, относит на Авалон, место последнего успокоения короля Артура и рыцарей Круглого стола. Здесь-то Боуэн и узнает, что в груди Эйнона бьется половина сердца Драко. Когда королева только просила дракона спасти сына, Драко уже знал о жестоком характере юноши. Но понадеялся, что благородное сердце изменит Эйнона к лучшему. Увы, как оказалось, молодой король предал не только своего воспитателя, но и своего исцелителя... Нашего героя посещает странное видение: он слышит голоса благородных рыцарей. Эти голоса говорят о Доблести. Побеседовать достаточно лишь с королем Артуром («king arthur»). Король напуган Боуэну, что бороться со злом — священная обязанность каждого блюдущего кодекс чести рыцаря. Даже если это зло носит корону. Долг повелевает нам положить конец тирании Эйнона... «leave avalon»...

Дракон скрывается у самого входа в пещеру, но внутрь Боуэн не пойдет — слишком уж темно. Настало время жаловаться Гилберту: «I AM HAVING TROUBLE», «THE CAVE IS TOO DARK. I CANNOT SEE». Гилберт посоветует сделать факел (прости, добросердечный вегетарианец — Боуэн так и не ответил твоего урожая). Но как его зажечь: «HOW DO I LIGHT A TORCH?» И тут, откуда ни возьмись, появляется огнедышащий Драко. Спасибо, приятель!



болотный фермер

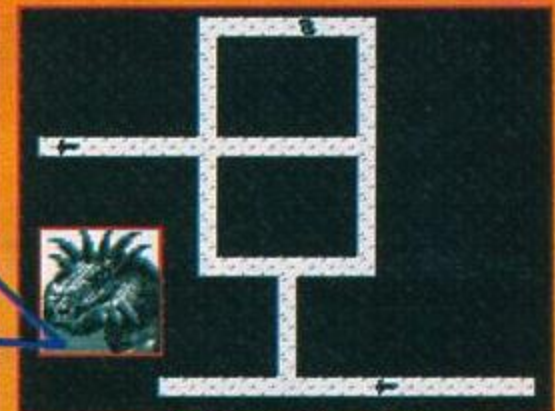
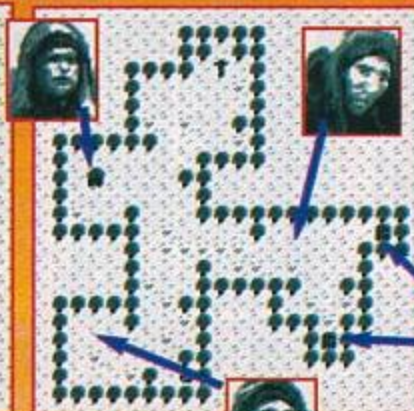
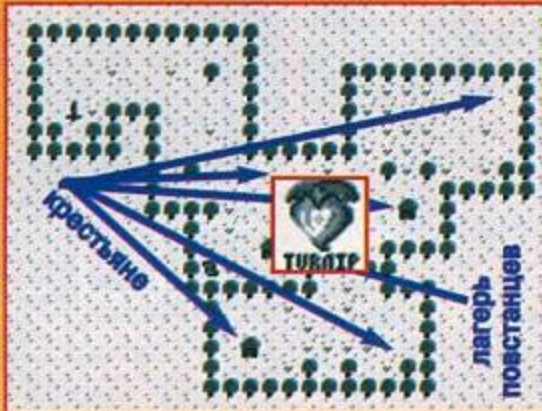


код SDCDTS

DRAGONHEART

Level 7

"The Revolt"
Восстание

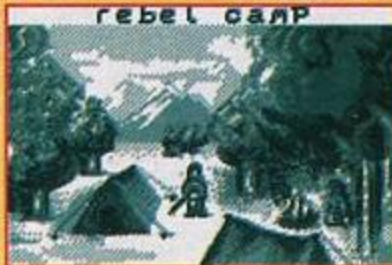


Беседа с королем Артуром на предыдущем этапе решила судьбу Боуэна:

мы должны помочь свергнуть жестокого тирана. Но пока что у повстанцев слишком мало людей. Нам нужно обойти всю округу и, опираясь на заслуженный прошлыми подвигами авторитет, убедить крестьян поддержать восстание. Конечно, у каждого крестьянина свои проблемы, для каждого требуется свой подход. На иллюстрациях вы найдете что кому нужно сказать. Когда дело будет сделано, зайдите в лагерь повстанцев к Хью. Он поблагодарит за помощь и посетует на новую беду. «WHAT IS THAT HURDLE?». Дорогу к

замку, который Эйнон выстроил ценой стольких слез и страданий народа, преградил козлоглавый дракон. Повстанческая армия оказалась взаперти, пока кто-нибудь не освободит дорогу... «I WILL SLAY THE DRAGON». Хью поручает повстанцу Ричарду

проводить нас на вторую часть этапа. Пришло время выстроить последнюю, самую хитроумную логическую цепочку. Для начала сходите



в лес побиться с козлоглавым. Пропустив несколько ударов, дракон рассмеется и взмоет под небеса. Может, Гилберт знает что делать? Но и у монаха нет готового ответа:

он только говорит, что если бы дракон оказался в пещере... Вон на востоке как раз виднеется пещера, да только как в нее заманить дракона? Может, повелитель драконов и местный крестьянин смогут что-нибудь предложить?



Повелитель драконов — это старый драконоборец Уинстон. Он уже не в силах управляться с мечом. Зато у него есть волшебный рог, способный призывать драконов:

«MY NAME IS BOWEN. I AM A DRAGONSLAYER».

«WHAT IS A A DRAGON MASTER?»

«THAT IS IMPRESSIVE. HOW DO YOU SUMMON THEM?»

«I NEED TO KNOW. IT IS VERY IMPORTANT».

Старику, конечно, жалко расставаться с ним. Но когда мы напомним, что призывать драконов без меча в руках опасно для здоровья, Боуэн получит заветный рог.



Заодно поделимся нашей бедой с крестьянином: «I HAVE A PROBLEM. I WONDER IF YOU MIGHT HELP ME?»

Нужно заманить дракона: «I NEED TO LURE A DRAGON INTO A CAVE. BUT WHAT CAN I USE TO LURE SUCH A BEAST?»



Чем же питаются драконы: «SHEEP?» Да, овцами. Поблагодарим крестьянина за одеяло из овечьей шкуры. Теперь можно возвращаться к Гилберту, который с радостью согласится участвовать в нашем хитроумном плане. Итак, Боуэн накрывается шкурой и начинает ползать на четвереньках у входа в пещеру, изображая заблудшую овцу. Гилберт дует в заветный рог. Козлоглавый прилетает и, заметив одинокую испуганную овцу, устремляется вслед за ней в пещеру!



Крестьянин, гуляет неподалеку от лагеря повстанцев.
— WILL YOU ASSIST IN A PLANNED REVOLT AGAINST THE RUTHLESS KING EINON?

Крестьянин, работает в поле на северо-востоке этапа.
— THE VILLAGE NEEDS YOU!— AND WHAT DID YOU SAY?— YOU ARE OBLIGED TO HELP, WE NEED EVERY MAN WE CAN GET.— SO, WHAT DO YOU SAY, WILL YOU JOIN US?— OR DO YOU WANT EINON TO RULE FOREVER MORE, SLOWLY CRUSHING EVERYTHING IN HIS PATH?

Крестьянин, сидит в доме на востоке этапа.
— HELLO, GOOD MAN. I AM LOOKING FOR STRONG FARMERS LIKE YOURSELF.— TO ASSIST IN A REVOLT AGAINST KING EINON.— THE OTHER VILLAGERS ARE COMING TO HELP. WHAT DO YOU SAY?— DON'T BE SO LAZY! HELP THE OTHERS TO HELP EVERYONE!

Фермер, старший брат, работает в поле на юго-востоке этапа. Его надо убедить прежде, чем идти в дом к младшему брату, крестьянину.
— ARE YOU GOING TO PARTICIPATE IN THE REVOLT?— THE MORE OF YOU THERE ARE THE LESS CHANCE YOU ARE GOING TO DIE.— YOU'RE NOT GOING TO DIE.— I CAN'T. YOU HAVE TO TRUST ME, AND TRUST YOURSELF.— THINK OF YOUR CHILDREN. DO YOU WANT THEM TO STRUGGLE AND BE BULLIED BY EININ'S MEN?

Крестьянин, младший брат, сидит в доме на юге этапа.
— ARE YOU PLANNING TO PARTICIPATE IN THE REVOLT?— BUT YOU MUST! ALL OF THE VILLAGERS NEED TO BE THERE.— HE HAS CHANGED HIS MIND.



И день решающей битвы наступил... Учтя неудачу прошлого восстания, Боуэн разработал новый план. Вместо того, чтобы ждать противника в деревне, повстанческая армия подступила к королевскому замку. Правда, на штурм все равно сил не хватило бы, но этим занялся Драко. Взбешенный Эйнон вывел армию. Повстанцы заманили солдат в лес на заранее подготовленную позицию и принялись расправляться с ними поодиночке. Поспешим и мы на поле боя. Придется то и дело пускать в ход меч. Вместе с солдатами в лесу оказались и Борк с Фелтоном. В конце пути нас поджидает Гилберт с хорошими новостями: королевская



армия терпит поражение. И тут раздается голос короля Эйнона, приказывающего отступить. Быстрее же стреляй, святой отец, пока его величество еще не скрыли деревья! Верный лук не подвел Гилберта и, будь



Эйнон обычным человеком, он тут же свалился бы замертво. Но сердце дракона в груди тирана не остановилось. Зато Драко вдруг камнем свалился во дворик замка, где его тут же приковали це-



Эйнон поджидает нас у выхода. Он не намерен сдаваться без боя, но и проигрывать он как не хочет. Получив несколько ударов, король убегает в замок, надеясь, что солдаты хоть ненадолго защитят его от нашего меча. После второй стычки король пытается затаиться в башне. Но вновь появляется Айс-

пями к земле. Надо выручать друга. Кара провела Боуэна в замок потайным ходом. Когда-то еще до встречи с Боуэном, девушка пыталась



отомстить Эйнону за убийство отца, но угодила в темницу. Тогда королева Айслинн помогла Каре бежать, показав этот ход. Однако, и Эйнон не забыл побега. Теперь путь охраняется солдатами. Здесь же мы наткнемся и на королеву Айслинн:
— Сэр Боуэн! Как жаль, что так получилось. Мой сын, Эйнон, совсем потерял голову.
— Простите, Айслинн. Мне придется положить конец его злу.
— Действуй с чистой совестью, рыцарь. Он должен быть остановлен ради блага народа.

линн и указывает нам дорогу. В башне уже не осталось солдат, но и Эйнону уже некуда отступать. После поединка на крыше Боуэн спускается к скованному цепями Драко и тот открывает рыцарю страшную тайну. Отдав половину своего сердца, дракон разделил с человеком не только жизнь, но и смерть. Каждый из них чувствует боль от всех ран, нанесенных другому. И Эйнон не умрет до тех пор, пока в груди Драко бьется сердце. Только смерть дракона избавит страну от жестокого тирана. Боуэн должен прекратить страдания своего друга. Так закончился век драконов и одного особенного дракона, память о котором навсегда сохранили сердца людей. В дни, наступившие после жертвенной смерти Драко, Боуэн и Кара повели людей ко временам Справедливости и Братства. Это были золотые времена, согретые неземным светом. И поздней, когда наступали трудные времена, звезда Драко светила лишь ярче. Для всех тех, кто знал куда смотреть.

G. Dragon

Special thanks
Torus Producer
Bill McIntosh



Рассказывая о Гейм Бое, невозможно не вспомнить старый добрый "Тетрис". Спору нет, карманная игровая система фирмы Nintendo способна на гораздо большее, чем укладка фигурок в стакан. Однако еще неизвестно какой игровой системе достался бы этот раздел нашего журнала, задержись немудреное с виду изобретение Алексея Пажитнова лет хотя бы на пять — ведь именно "Тетрис" "раскрутил" Гейм Бой. Итак, "Тетрис". Но какой именно?



Признаюсь, не так уж легко было найти что-то "тетрисообразное", заслуживающее описания, после подробного обзора всевозможных реализаций этой популярной игры, опубликованного в 22-м номере. К счастью, все же не все разновидности "Тетриса" уместились в обзор. Сегодня речь пойдет о еще одном варианте, разработанном BPS.

HIGH SCORE

NAME	SCORE	SH	ST
BPS	50000	5	9
...	40000	4	8
BBBB	30000	3	7
PPPP	20000	2	6
SSSS	10000	1	5



На первый взгляд в правилах нет ничего оригинального: все тот же стакан, куда парами падают шляпы. Пока пара падает, ее можно крутить так и эдак (джойстик и "B"), прилаживая на полку со столбиками шляпы. Столбики из пяти одинаковых шляп исчезают. Не правда ли, сильно напоминает "Yoshi's Cookies" и "Dr. Mario"? Однако, есть пара важных отличий. Во-первых, игра претендует на элемент трехмерности: хотя неодинаковые

HATRIS

шляпы действительно подходят друг к другу не лучше двумерных квадратов, одинаковые нанизываются в столбики довольно плотно. Во-вторых, разные шляпы имеют разную высоту — одна ошибка с цилиндром или колпаком способна привести к более печальным последствиям, чем промашка с сомбреро или кепи. Вдобавок, если одну шляпу из пары нанизать на более высокий столбик, вторую можно уложить на любой из находящихся ниже. Выгодно отличает игру и наличие меню, где можно выбирать, откуда начать. Всего в игре шесть "магазинов" ("SHOP") по десять этапов ("STAGE") каждый (т.е. всего 60 (!) уровней сложности). Чтобы пройти этап, нужно нанизать определенное количество пятерок одинаковых шляп (это количество указано в правой колонке под надписью "HATS"). Задачу можно немного облегчать, используя запасы огня ("A", хранится под надписью "FIRE"), позволяющего спалить какой-нибудь пришедший не к месту головной убор. Но все же рассчитывать лучше на логику и реакцию — пополняются огненные запасы довольно редко, а выдаются в паре с очередной шляпой.



G. Dragon



RESIDENT EVIL



ОКОНЧАНИЕ НАЧАЛОВ 41 НОМЕРЕ

РАЗРАБОТЧИКИ:
АЛЕКСЕЙ
МАЛЬКОВ

САРСОМ &

г. Усть-Каменогорск, Казахстан

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ



Утром...

Пора задать жару этим полупаразюжлившимся мордам!

Пора!

Наш единственный шанс отыскать на оружейном складе бомбу, способную разнести всю Амбреллу к чертовой матери.

Думаю, что именно здание корпорации — источник этой нечисти. Заряд нужно заложить в подвал.



Судя по чертежу, у них пять подземных этажей. Мы должны будем установить бомбу на самом нижнем. Потом у нас будет лишь 10 минут на выход.

Я могу не объяснять тебе всякой чепухи, вроде: "Это опасно, может стоить нам жизни". Но если мы этого не сделаем, жизнь остальных людей будет под угрозой! Потому — с богом!!



Знакомое место! Надо найти лифт!

Судя по плану, проход к лифту как раз через дверь, у которой ты стоишь.

Сейчас открою!



Ой, мама! Сколько их тут!!



С этими проблем не будет!

Но боюсь, здесь пасутся не только зомби!

А вот и лифт! Леон! что это за шум?



Не знаю, но лучше поторопиться!

Надеюсь, что ты ошибаешься!



Так, а как запустить его?!

ЛЕОН!!

Вот так панель управления! Не лифт, а космический корабль! Минус пятый — наша остановка!

Что случи...!!!

Черт! Как же его запустить?!
Может, эта кнопка?! Пуск!!!

Леон!
Он бежит
сюда!!!



Двери
закрываются...

быстрее!!

Ну же,



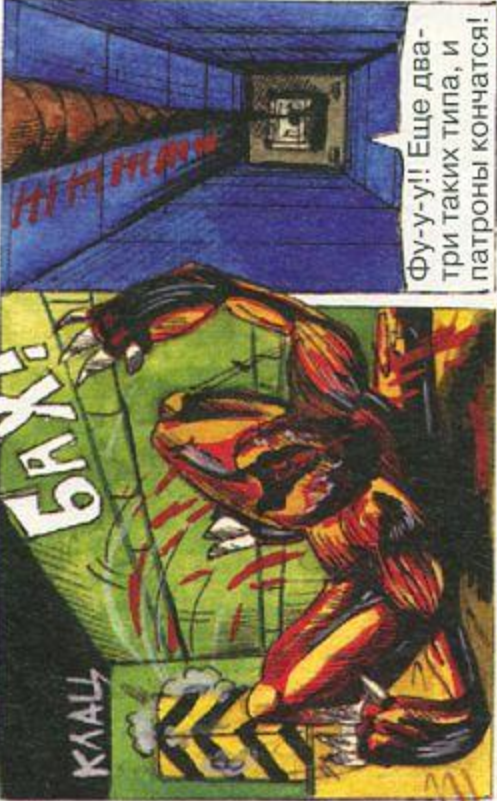
Привет!



Приехали! Осторожно вы-
ходи, мы в самом гнезде
этих тварей!



БАХ!



Фу-у-у!! Еще два-
три таких типа, и
патроны кончатся!

О! Собственная
подстанция! Подходя-
щее место для бомбы!



Центральная часть
энергосистемы. Здесь
и заложим бомбу.
Давай сумку и о сторож-
но со взрывателем.

Так! Бомба закреплена, теперь таймер!

10 минут и всё здесь взлетит!

Осторожно, Леон! чёрт! Я оставил ружье на полу! Опять эти твари!

Клар! Если можешь, пристрели его!

Леон! Помоги! Что это?!!

Держись, Клар!

Не повезло бедняге! Нельзя неосторожно обращаться с электропроводкой! А это что за гранатомет? Наверное, кто-то из охранников оставил!

Леон! Где ты? Куда меня таскают?! Какой жар!!

ИДУТ КЛАР УВЦАДЕЛА ЭТО...



Леон! Кто-нибудь! Помогите!!!

Эй, червяк!!



Получай, выродок!



О-О-О!



БАХ



БАХ



БАХ



БАХ



У-уф!! Привет! Как дела? Ты себе ничего не повредила?!

Нет! Только ноготь на правой руке!

Это не помешает тебе бежать. Время поджимает!



А на таймере...

Вон лифт, а вон наши друзья!



Быстрее! Зомби тоже хотят прокатиться!



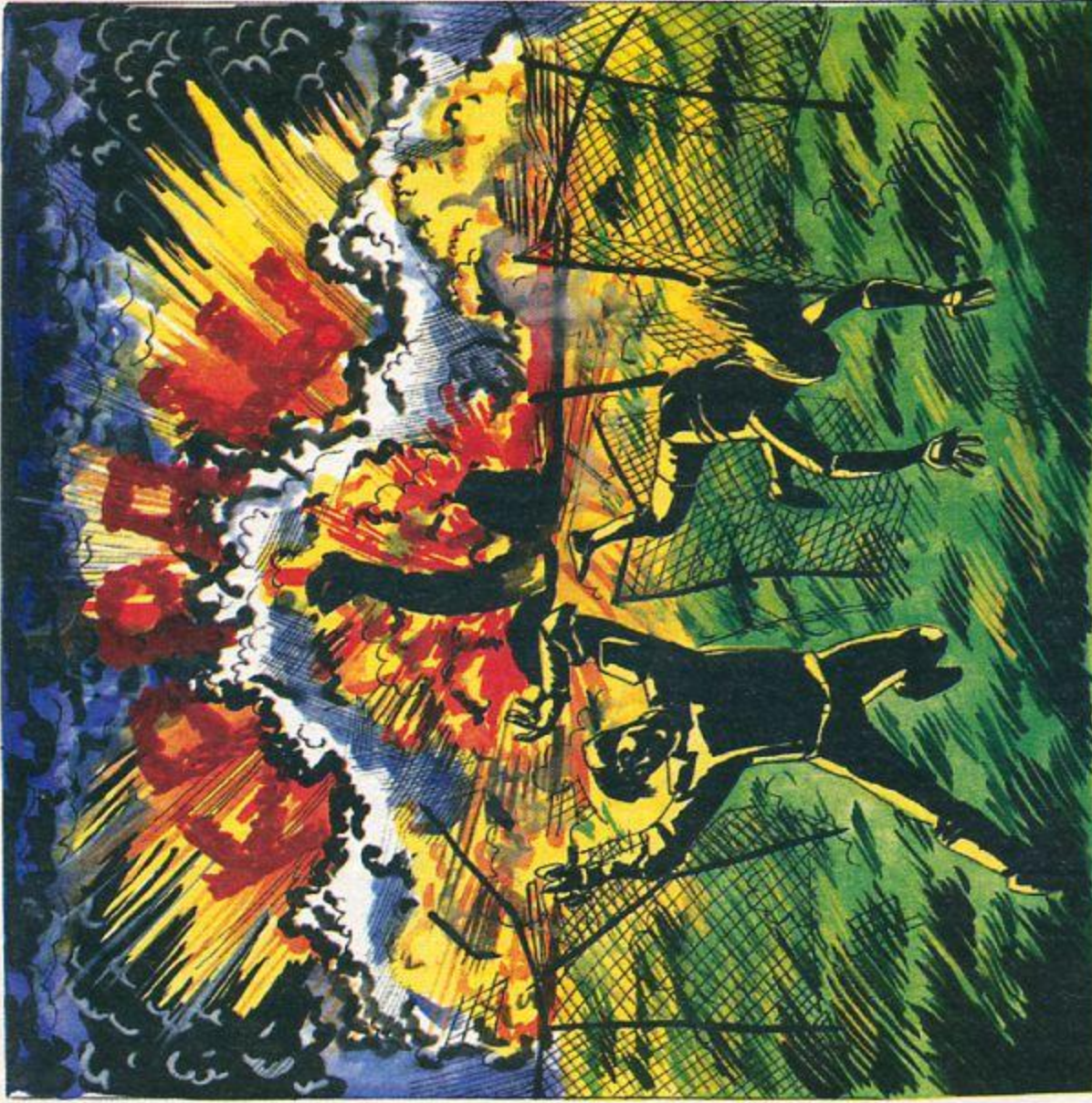
Осторожно! Двери закрываются!



Беги и не оглядывайся!



А теперь — ЛОЖИСЬ!



Все... Вот и все!!

Слава богу, что всё благополучно закончилось.

Нам еще рано опускать оружие. Кто знает, сколько зомби разбрелось по городу? Ты уверена?

Этими тоже кто-то должен заняться!

Но это уже другая история...

THE END



PlayStation

METAL GEAR SOLID. Секреты игры

● Пройдите игру на любом уровне сложности, и в меню Special откроются все заставки, "склеенные" в два фильма (разные концовки).

● Пройдя игру, вы сможете сохраниться, цвет букв отгрузки сменится с зеленого на желтый. С этого сейва вы сможете начать игру заново со специальным предметом, полученным вами (если Мерил погибла, Отакон вручает Снейку маскирующее устройство (Stealth Device) — активировав его, вы сделаете себя невидимым для обычных врагов. Если Мерил осталась в живых, Снейк получает бандану (Bandana) — экипировав ее в паре с оружием, вы получите бесконечный боезапас).

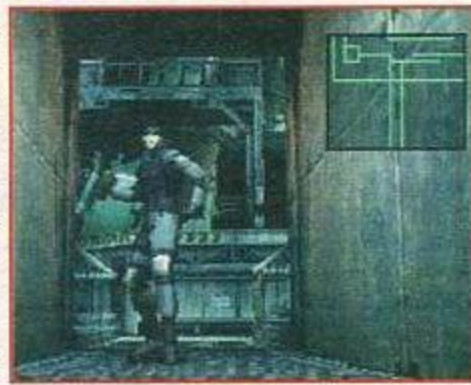
● Пройдите игру дважды на одном и том же сейве (получив все три спецпредмета: Camera, Bandana, Stealth). На третий раз Снейк будет одет вместо своего обычного костюма в джеймсбондовский смокинг. Доспехи Грей Фокса будут красными.

● Во время демонстрации кассет в опции Briefing, когда на экране появляются слова "camera change" и "camera free", вы можете управлять действиями камер, нажимая кнопки джойстика.

● Нажимая джойстик в разные стороны можно менять цветовую палитру фона на заставочном экране игры.

Фотографии-призраки

Для начала заполучите фотоаппарат. Убедитесь, что у вас на карточке памяти свободны минимум две ячейки. Теперь вы можете фотографировать окружающий пейзаж. Самое интересное, что в определенных местах на фотографиях проявляются "призраки" создателей игры. Эти изображения можно "изгонять" с получившихся снимков, таким образом полностью очищая игру от "нечистой силы". Вот расположение всех портретов:



1. Кодзима: лаборатория Отакона (постер игры Policenauts на стене справа)
2. Мацухана: коридор с трупами охранников
3. Сато: башня связи А (крыша, уничтоженная ракетами с вертолета)
4. Накамура: лужа крови Мерил
5. Синкава: коридор, где засела снайпер Вульф, за второй колонной
6. Уэхара: перила грузовой платформы (куда садятся вороны)
7. Негиси: водопад в канализации
8. Мицутани: во время сражения с Метал Гиrom
9. Корекадо: мужской туалет
10. Сасаки: портреты на стенах в комнате Психо Мантиса
11. Сонояма: машина для пыток
12. Тойота: контейнер в центре склада Рейвена
13. Кодзю: за бочкой в каньоне (где танк)
14. Симидзу: пещера с волками, место, где надо ползти в первый раз
15. Канеда: зеркало в женском туалете
16. Фукусима: вертолетная площадка, вид на море
17. Такадэ: лаборатория, стеклянная стена
18. Фудзимура: лифт в башне связи В
19. Сикама: пол под напряжением
20. Кимура: ангар, на кончике рейлгана Рекса
21. Кобаяси: скала в каньоне
22. Окадзима: черви на трупе шефа DARPA в камере
23. Нисимура: рядом с трупом Бейкера
24. Мукайдэ: отражение в луже в пещере с волками
25. Онода: колонна, к которой привязан Бейкер
26. Китао: труп Декой Октопуса (фальшивый шеф DARPA)
27. Ё симура: тупиковое ответвление воздуховода
28. Хирано: лифт, последний этаж (башня В), если заглянуть вниз, в шахту

29. Мураока: вода в грузовом доке (начало игры)
30. Исияма: вертолетная площадка (верх здания)
31. Ито: кабина лифта в танковом ангаре
32. Джерем Блауштейн: труп снайперши Вульф
33. Ё сиюка: мостки в плавильном зале
34. Мори: нижняя точка в шахте лифта (башня В)
35. Кинбара: темное место на лестнице
36. Тоуго: дальняя стена бойлерной
37. Макиура: один из оружейных тайников на В2 первой базы
38. Кутомэ: комната управления
39. Танака: вертолетная площадка, спящий солдат
40. Сигено: вертолетная площадка, камера над лестницей
41. Ямасита: верхушка ядерной боеголовки (склад на базе 2)
42. Кобаяси: тюремная камера, рядом с шефом DARPA
43. Скотт Дольф: на мостике между коммуникационными башнями, внизу, в темноте.

Агент Купер, ред.

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Уважаемые авторы!
Подписывайте,
пожалуйста,
свои рисунки
редакция

неизвестный автор, Владимир Злыднев (г. Москва) – 2 рис., Алексей Комбатов (г. Москва) – 2 рис., Виталий Сулейманов (г. Москва), Chun Li (г. Москва), В. Горбунов (г. Казань), неизвестный автор, Андрей Лагутин (г. Шебекино Белгородской обл.), Денис Казначеев (г. Курск), И.Л. Жаворонков (г. Королёв Московской обл.), Александр Дубовенко (с. Суражовка Приморского края), Лобо (г. Москва), Денис Шотыло (г. Воронеж), Сергей Россомха (пос. Кузнецкое Ленинградской обл.), Артём Поскрёбышев (г. Томск), Вадим Аксёнов (г. Владимир), Терминатор (г. Железнодорожный Московской обл.), Лев Щелкин (дер. Павловское Московской обл.), Алексей Семёнов (г. Набережные Челны), Юрий Гах (г. Заозёрск), Просто Димыч (г. Санкт-Петербург), BOOM (г. Москва), неизвестный автор, Роман Ткаченко (г. Красноярск), Алексей Днепровский (г. Чита), Алексей Зозуля (г. Архара Амурской обл.), Андрей Киплес (г. Тюмень)



8 бит



Godzilla

Чтобы быстрее пройти уровень, проведите и телепортируйте одного из героев, а другим погибните. Не беспокойтесь, на следующем уровне он появится.

Commando, г. Ставрополь

Zanac

1. Секретный нулевой этап. На экране с выбором GAME START и CONTINUE зажмите середину крестика, кнопкой "Select" установите CONTINUE и нажмите кнопку "Start".

2. После потери последней жизни сразу нажмите "Select", и когда появится надпись GAME OVER, прозвучит совершенно другая мелодия.

Александр Разуванов, г. Хабаровск

Castlevania 2.

Simon's Quest

Пароли, выводящие на разные концовки игры.

OVN0 2QCU Z125 WU11-L6 — 6 суток (все есть), концовка КРАСНАЯ. (Если по дороге в замок Castlevania выкинуть чеснок и купить его снова, концовка будет ГОЛУБОЙ).

OVNV 2QCU Z12S WUQ1-L6 — 6 суток (все есть, чеснок — 6 шт.), концовка КРАСНАЯ. (Если по дороге купить 2 чеснока, концовка будет ГОЛУБОЙ).

OVNK 2QCU Z12S WUQ1-L6 — 7 суток (все есть), концовка ГОЛУБАЯ.

G5KO YUE1 V510 HNCM-L6 — концовка ЧЕРНО-БЕЛАЯ.

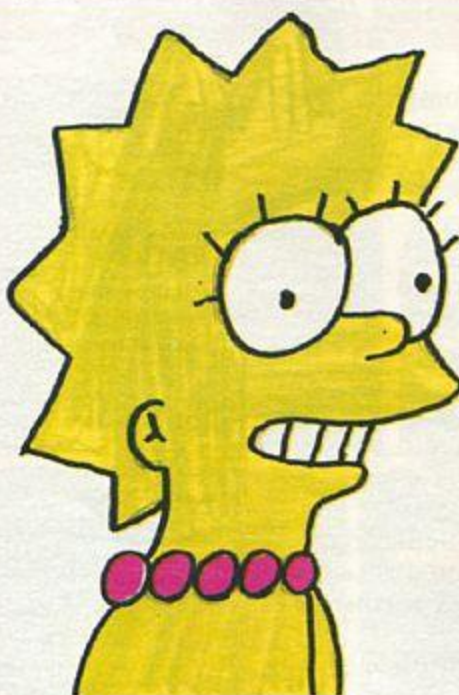
Дмитрий Щукин, г. Москва



Super Sonic 5

Во время игры разбегитесь и нажмите паузу, а затем отпустите — Соник очень высоко подпрыгнет.

Кирилл Бахарев, г. Москва



The Simpsons.

Bart vs the Space Mutants

На первом уровне купите свисток и дойдите до угла последнего дома, свистните в свисток (нажать "Start"). Появится старый хрыч, который забросает вас монетами.

Simpson, г. Тверь

Red for Jackel (Jackal)

В третьем уровне, в том месте, где проходят электрические лучи, спрятана призовая звезда. Чтобы ее взять, заверните вправо, взорвите два танка, пройдите чуть вперед от домиков. Там увидите джип. Его нужно взорвать, и под ним будет звезда.

Simpson, г. Тверь

Captain America

В режиме Battle Mode, играя за злодеев, нажимайте В вместе с зажатой стрелкой ↑ — будете стрелять очередями.

Terminator, г. Сосновый Бор, Ленинградская обл.

Tecmo Bowl

Пароли:
Чикаго против невидимой команды — 397BFFA5;
Чикаго против самих себя — 697BFFA5.

3D Homer



Little Ninja Brothers

Чтобы прослушать звуки игры, установите режим PGM, выберите PASSWORD и в качестве пароля введите SOUND.

Sub-Zero, санаторий "Красноярское Загорье", Красноярский край

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Aladdin 3

Выбор уровня. В игре нажмите A+Start.
Кирилл Бахарев, г. Москва

Gilligan's Island

Пароль четвертого уровня — KDM LIBKE.
Simply Disya, Московская обл.

Robo Pit

Пароль на последний поединок: X9Y1 47DM UGWN GXHX XFPX 3XN3 JYWW WAXX D0.

Dark Ranger, г. Люберцы, Московская обл.

Terra Star

Чтобы попасть в меню выбора музыки и спецэффектов, нажмите одновременно "Start", A, B.
Владимир Бакши, г. Южно-Курильск

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Final Fantasy

Чтобы попасть в скрытую головоломку, занесите своих героев на борт корабля и, зажав кнопку A, нажмите на B 55 раз.

Sub-Zero, санаторий "Красноярское Загорье", Красноярский край

Warpman

В центре экрана есть туманность. Когда она замигает, войдите в ее середину — вы попадете в игру типа Bomberman.

Диметродон, г. Москва

1945

Чтобы поставить CONTINUE, нужно нажать "Start", "Турбо-A" и "B".

Максим Пешков, г. Новокузнецк



НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

GAMEBOY



Battletoads 2

Пять дополнительных жизней. На начальном экране зажмите ВНИЗ, А, В и нажмите Start.

Денис Замков, г. Москва

Killer Instinct

Возможность игры за Idol. Выберите любого бойца, затем на экране VS зажмите → и нажмите Select, Start, В, А.

Денис Замков, г. Москва

Super Mario Land

Когда Марио истратит все жизни, нажмите А+Start — жизни восстановятся.

Илья И., г. Москва

Batman.

The Animated Series

Чтобы открыть секретные опции, на экране с надписью Start нажмите кнопку Select 8-10 раз. Но особо не радуйтесь — игру можно только усложнить.

S.G.B.M., г. Новосибирск



GAME BOY



BATMAN

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ,
НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Tennis

Прикол. На своей подаче высоко подбросьте мяч и быстро ударьте ракеткой МИМО него. Затем подставьте голову своего игрока под опускающийся мяч, и вы автоматически получите очко в свою пользу.

S.G.B.M., г. Новосибирск

Wario Land

На паузе нажмите "Select" 16 раз. На экране появятся квадратики с жизнью, временем и деньгами. Теперь кнопками А и В можно увеличить эти параметры до максимума.

S.G.B.M., г. Новосибирск

MegaDrive™

Gaires

Непобедимость. Поставьте игру на паузу, затем зажмите А+С, одновременно нажимая ВЛЕВО. Снимите игру с паузы, и вы увидите, что неубиваемы до конца уровня.

Выбор уровня. На титульном экране зажмите любую кнопку и, нажав START, войдите в режим конфигурации. Здесь установите BGM на 18. Теперь нажмите и держите А на втором джойстике и выйдете из режима конфигурации. Начните игру, и появится экран выбора уровня.

Евгений Головин, г. Москва

Varacuda

Дополнительное время:

В, А, →, →, А, С, ↑, ↓, А.

*Т.М. Сучкова,
г. Воскресенск,
Московская обл.*

Cyber-Cop (Corporation)

Как проще найти правильный код кодового замка. Не следует сразу начинать перебирать кодовые комбинации, поскольку есть возможность сначала определить цифры, которые точно входят в код. Для их нахождения:

1. подойдите к замку и, когда в левом нижнем окошке появится его изображение, шелкните на



иконку с указующим перстом (переход в режим действий с предметами осуществляется кнопкой START);

2. вставьте карточку;
3. если вы нажали на кнопку с цифрой, и вверху слева зажглась зеленая лампочка, значит, такая цифра в коде есть. Проверьте таким образом все цифры и установите, какие есть в коде. (Их должно быть четыре).
Вот теперь можно начинать перебор из четырех цифр.

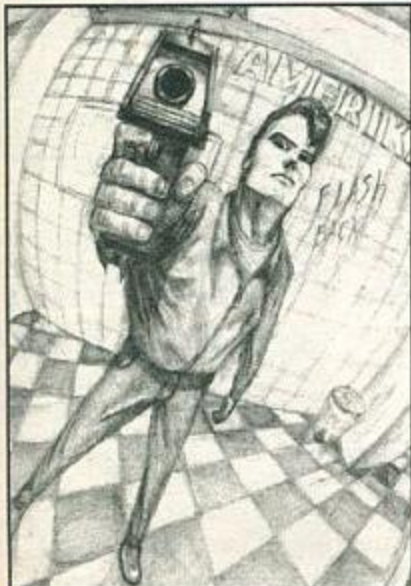
*Mad Gamer,
г. Москва*



Rocket Knight Adventures

В 31 номере опубликован код, присланный в редакцию K.S.Turbo из Рязани. Комбинация действительно работает, но приставка способна показать не всю пройденную вами игру, а лишь последний этап. Более того, если вас убьют, то все, что было до вашей гибели, тоже полностью исчезнет из памяти.

*Эльдар "Warrior" Мамедов,
г. Нижний Новгород*



Flashback

Что-то вроде приколов. Если кнопки START+A+B+C нажать во время игры, вы попадете в экран "CONTINUE?", а если на экране START/OPTIONS — игра сбросится. Если же во время игры нажать сначала START (появится инвентарь), а затем одновременно A+B+C — инвентарь исчезнет, оставляя кадр свободным, как будто специально для снятия скриншотов. Чтобы инвентарь снова появился, достаточно нажать любую кнопку.

Vasiok, г. Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



MegaDrive™



Beavis and Butt-Head

После добытия каждого кусочка-билетика я записывал коды:

- 1) Heo5l Reihz FNRMH
- 2) vS0xe bbt1m yGH42
- 3) lu1tk Bbt1m yGH42
- 4) Rb8e5 tFma+ UREMН
- 5) Lukxj Arav8 f67Sa
- 6) M35Ee jdMyV sqM8l
- 7) r1Cv9 Aa-vO j300h
- 8) fN8md wU553 VyK+k
- 9) XJLpq Dbpfk e5rJ4

Володя Злыднев,
г. Москва

Rugby World Cup'95

Финал: K8KY VJNF NQ1T
HFNN WF6.

Ильяс Садыков,
пос. Правдинский,
Московская обл.



Super Battletank

При "Attacked Object", когда вас атакует сразу много врагов, используйте "Smoke" — дым даст вам временную неуязвимость.

Diablo, г. Ликино-Дулево,
Московская обл.



Bloodshot

Если у вас из четырех жизней осталась лишь одна, поставьте игру на паузу и очень быстро наберите следующую комбинацию: A, A, ←, →, A, A, ←, →. Если вы все сделали правильно, игра сама снимется с паузы, и вам прибавится одна жизнь. Процедуру можно повторять, пока у вас не станет четыре жизни.

Firefox, г. Москва

Humans

Последний пароль —
XPMNWJKFNQZC.

Baraka, г. Москва



Animaniacs

Хочу дополнить описание из №40. Кроме бонус-викторины в третьем павильоне, есть бонус-викторина в первом павильоне. Чтобы туда попасть, нужно после поездки в вагонетке прыгнуть в узкую яму справа. Если удалось попасть точно посередине между стенками, бонус обеспечен. Если же нет — жизнь долой!

Raptor, г. Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Shining Force 2

Редактирование имени. При появлении слов "Name your character" (дайте имя своему персонажу) нажмите Start+A+B+C на втором джойстике и, одновременно, нажмите Start+A+C на первом. Вот теперь вы можете выбрать себе персонажа и назвать его, как хочется.

Moon-Hell, г. Находка,
Приморский край



Jungle (Desert, Urban) Strike

Если за момент до того, как вспыхнет надпись LOW FUEL, нажать Start, то отсчет времени на убывание топлива начнется по новой. Так можно экономить горючее.

Кайл Катарн, г. Киров

Pat Riley Basketball

Чтобы просто заработать штрафной бросок, встаньте перед противником, не пересекая линию трехочкового броска. Он сделает движение и получит фол!

А.С. Леванов, г. Красноярск

Elemental Master

Если при появлении заставки резко нажать на кнопки B и C одновременно, а затем резко Start, то можно войти в Options (причем, секретный), где можно прослушать музыку, звуки, выбрать этап и оружие.

Илья, г. Хабаровск

X-Perts

Пароли:

2. YFMF Q5LQ KQDP DRBH;
3. RC8H H77F HFYL CYHL;
4. X4VL PPJG XHTS 19ZL;
5. WTLS 4FNW LG7W PDAG.

Руслан Амзоров, г. Топки,
Кемеровская обл.



Golden Axe 2

Супермагия. Если у вас больше трех магий, нажмите A и дождитесь, пока квадратики магий станут белыми, а потом отпустите A.

Diablo, г. Ликино-Дулево,
Московская обл.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Super Hang On

Самый навороченный мотоцикл:
6FF3F546F35564
FFFJLIGIM6ANFKS.

Теперь можете смело отправляться в Arcade Mode.

Alien 3, г. Таллин, Эстония



Psycho Pinball

Скрытый уровень: BAV BAC
A+C. Для каждого стола свой уровень.

ArmAgedon, г. Москва

Super Battleship

Пароли: 1. C31D5; 2. 32FH42;
3. 7159BG; 4. 0007207.

Суба, г. Озерск-19,
Тюменская обл.



Technocop

Чтобы продолжить игру с дополнительными жизнями, на паузе наберите: C — 10 раз, A — 5 раз, B — 2 раза и A — 10 раз.

Александр Березин,
г. Балаково,
Саратовская обл.

Toejam & Earl in Panic on Funkotron

Пароль D!DVQOMOMQF "телепортирует" вас на 15 уровень со всеми предметами фанкопотамуса, кроме подушки (она лежит в Roasting Road на месте огня, который надо потушить).

Вех, г. Москва

Super Skidmarks

Коды.

KRAZED —

гонки в машине "Формулы-1".

SHADOW — гонки теней.

SPACEMAN —

нулевая гравитация.

MOOMOO — гонки коровы.
Е. Шестаков,
г. Люберцы, Московская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



Super Nintendo™

Donkey Kong Country 3

Прием, найденный Андреем Авотеланом из Новокузнецка для 1-го Данки Конга (см. №22), действует и в 3-ей части.

Monster Game, г.Заозерск, Мурманская обл.

От редакции. Так как №22 больше не продается, напомним суть этого приема. Если игра или какие-то этапы вами пройдены, то при повторном прохождении такого этапа вы в критический момент можете поставить игру на паузу и нажать "Select". Этап завершится досрочно. Это очень полезно при отыскании недостающих процентов.



Lethal Enforcers

На паузе нажмите ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, →, →, В, А, А, А, А. У вас будет 8 продолжений.

Андрей Суворов, г.Москва

Killer Instinct

Супер-удар для T.J.Combo, который я не встретил ни в инструкции к игре, ни в статьях Просто Сереги (№№ 25 и 33). Зажать X на 3 секунды, затем отпустить (при этом Combo раскрутит свою руку). Теперь при повторном нажатии X Combo выполнит мощнейший апперкот.

Monster Game, г.Заозерск, Мурманская обл.

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

Batman Forever
Выбор уровня: на заставке нажмите ←, ↑, ←, ←, А, В, У.

Серж, г.Москва

BATMAN



Uni Racers

Чтобы заработать "mega"-прыжок (на тех уровнях, где надо набирать очки), подпрыгните вертикально вверх, перевернитесь вниз седлом и так приземлитесь. Потом перевернитесь на колесо, и вы заработаете "mega".

Денис Рябов, г.Новосибирск

PlayStation

ROGUE TRIP. Специальные приемы и секретные коды

Как и в Twisted Metal 2, в Rogue Trip множество специальных приемов. Ниже представлен их полный перечень.

Специальные приемы.

(Вводятся непосредственно в игре с зажатым △)

Щит: ↑, →, ↓, ←.

Торможение (аналог заморозки из ТМ2): →, ←, ↑.

Высосать у противника деньги: ←, →, ↑.

Стрелять назад: →, ←, ↓.



Мина: ←, →, ↓.

Прыжок: L1+R1.

Езда на двух колесах (левых): ↑, ↓, ←.

Езда на двух колесах (правых): ↑, ↓, →.

Турбо ускорение: □, □.

Кроме всего прочего, Rogue Trip богата и на всевозможные "читы", вот некоторые из них.

Секретные коды.

(Вводятся в options, в меню кодов)

Просмотр рекламного ролика Duke Nukem: Time to Kill: □ □ ○ ○ △ △

Играть за Nightshade (босс): R1 R2 L1 L1 X ○

Играть за вертолет: L1 △ R2 △ △ R1

Играть за пришельца: R1 □ X □ L2 ○

Играть за Goliath (босс): △ L1 R1 X L2 L2

Играть на уровне Funtoria (только в режиме тренировки): X ○ L2 X □ L1

Играть на уровне Gulch (только в режиме тренировки): X □ ○ L1 L2 □

Сражение с Goliath (только в режиме тренировки): ○ R2 R1 □ L1 R2

Двойные призы (кроме денег): L1 L2 ○ L1 R1 □

Усиленная броня: R1 △ R1 △ L1 □

Бесконечное турбо-ускорение: □ X ○ △ R1 R2

Для особо честных сообщаю, что эти коды зарабатываются при прохождении режима Vacation.

Mac Fank, г.Москва

Составлено с использованием данных Интернет.

ТУРИСТЫ



ВРАГИ



ОРУЖИЕ



АВТО-МОБИЛИ





PlayStation

Bio Freaks

(Коды вводятся прямо в игре). Вид от первого лица: включить — удерживая L2 и R2, нажать ←; выключить — удерживая L2 и R2, нажать ↓.
Killer and Death, г. Астрахань



Cardinal Syn

Чтобы сыграть за Сун, нужно пройти игру всеми персонажами и посмотреть все концовки. Зато потом, сыграв Сун и посмотрев концовку, вы сможете сыграть за Крон'а.
G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

Crime Crackers

Выход в таблицу: на титульном экране нажмите R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2, ←, ○, →, □, SELECT, START.
Ильяс Садыков, п. Правдинский, Пушкинский р-н, Московская обл.



ESPN Extreme Games

Супер-код, дающий 5030\$ и много полезных вещей: 237 190 190 080 000 000 176 113 219.
G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

Vigilante 8

Войдите в OPTIONS, выберите GAME STATUS. Выбрав любого персонажа, нажмите ○ — появится возможность ввода кодов: WMNNWLHTSCUCLN — доступ ко всем (кроме одной) концовкам и всем (кроме двух) уровням; I WILL NOT DIE — бессмертие; SAME_CHARACTERS — одинаковые машины в режиме двух игроков; DEADLE_MISSILE — более мощные самонаводящиеся ракеты.
G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

Oddworld: Abe's Odyssey

Чтобы увидеть настоящую концовку игры, нужно спасти и увести за собой всех сородичей, встреченных по дороге. Причем, если хоть один из них отстанет или погибнет, красивой заставки не видать.
Raptor, г. Москва

Dead or Alive

Попасть в секретную опцию можно, либо пройдя всю игру, либо в режиме тренировки проделав любым игроком все движения.
Борис Морозов, г. Набережные Челны



Dragon Heart: Fire & Steel

Коды уровней.
1. W7WSW XJ9FG 3STNQ
2. DRD7D JGBNW LTJGF
3. HZVGR FF9KB M9PJL
4. JHBBX HB9WV KCWRN
5. NN9MJ 7DBZR GRRFK
6. 67QWP WQLTT C3LRJ
7. DJG6V DPQ9X V3J9S
8. H9K3T 4MFPF VJ3JV
9. QBFQG SSX9R KZDXL
10. LGQCD LSXNS DSZ3P
11. NVDGD JF3VZ XM9SX
12. GJK4P KJTVT LZZTN
13. C3HJL MDNJS SFVBX
14. 69V7N QH3MB PLX6G
15. M3RXS XGQRG KZ9N
G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

Frogger

Коды вводятся после паузы в игре. Бесконечная жизнь: →, □△□△X; Выбор уровня: →, □△□△ R1 L1 R1 L1 ○; Выбор зоны: →, □△□△ R1 L1 R1 L1 △□.
Крутой Геймер, г. Благовещенск

Runabout

Коды: SIR-NSR — легкий уровень; GTR-BUS — средний уровень.
Raptor, г. Москва

Runabout

Пароль на сложный уровень: DAM-LIM.
Вадя, г. Калининград

Rapid Racer

Вместо имени введите следующие коды: RUSH — бесконечные ускорения; _STR — все видеозаставки ("_" означает пробел).
G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.



Lost Vikings 2

Бесконечная энергия. В качестве пароля введите GH3T.
G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

Rosco McQueen

Пароль последнего уровня: SPLASH.
Борис Морозов, г. Набережные Челны

Grand Theft Auto

Если вы хотите прокатиться на пожарной машине, разведите огонь, взорвав что-нибудь, и дождитесь приезда пожарной команды. Когда красный (жутко скоростной) автомобиль остановится возле вас, сразу влезайте в него. Пожарная машина — ваша. Единственно, что могут возникнуть проблемы с полицией.
Raptor, г. Москва



The Need for Speed 3

Секретные возможности.
1. На экране RAGE (где изображен спидометр) зажмите указанные ниже кнопки и держите до начала гонки: SELECT+□+X — увеличение веса автомобиля; ↑+X+△ — все остальные машины будут двигаться медленнее.
2. Указанные ниже пароли введите вместо своего имени (USER NAME), и тогда в режиме SINGLE RACE, вы получите новые интересные возможности. Правильность ввода пароля обычно подтверждается соответствующим сообщением. SPOILT — все стандартные трассы и машины (подтверждается характерным сигналом); PLAYTM — трасса the Room; XCAV8 — трасса Caverns; XCNTY — трасса Auto Cross; MNBEAM — трасса Space Station; GLDFSH — трасса Scorpio-7; 1JAGX — Jaguar XJR; AMGMRC — Mercedes Benz; ROCKET — ElNino.
G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.

Skullmonkeys

(Набирается на паузе, подтверждается звуковым сигналом). Максимум жизней: L1 △ ↓ ← ○ Select □ →.
Супер Вилли: R1 ← □ △ L1 △ R2 Select.
Замороженный Клаймен: L2 ← ○ R2 ↓ □ △ ↓.
Растянутый Клаймен: L2 ○ ○ ← Select L2 ↑ ↓.
Сумасшедший Клаймен: ↓ → △ L2 ↑ ← △ Select.
Быстрый Клаймен: ← □ R2 ○ R1 ↓ ○ R2.
Медленный Клаймен: L1 △ ← ↓ R2 △ ← Select.
Маленький Клаймен: R1 ← □ △ R1 ← □ △.
Крутой Геймер, г. Благовещенск, Амурская обл.



NBA in the Zone 2

Супер команда "All Stars Team". На заставке подсветите GAME START и одновременно нажмите и держите L1+R2+Select+Start. Затем выберите EXHIBITION, и среди команд будет и "All Stars Team".
P.A.V., г. Омск

Pandemonium! 2

Пароли (вводятся в Options на экране Password).
Выбор уровня — GETACCES.
31 жизнь — IMMORTAL.
Неуязвимость — NEVERDIE.
Мутанты — GENETICS.
Постоянное оружие — MAKMYDAY.
Максимум здоровья — HORMONES.
Вращение камеры — GONAHURL. (В игре, зажав L1+L2, нажимайте ← или →).
Скоростной режим — SKATBORD.
Психоделические рисунки — ACIDDUDE.
Бессмертие монстров — JUSTKIDN.
A.B. Рюмкин, г. Петропавловск-Камчатский

Grand Theft Auto

Чтобы открыть все карты, получить много денег и всего остального, введите в качестве своего имени 'bstart'.
CHUFF — нет полиции.
WEYHEY — 9 999 990 очков.
3D Excrement, г. Шуя, Ивановская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



PlayStation

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

Armored Core

Изменение заднего плана эмблемы. Выберите эмблему и нажмите одновременно все шифты, а затем Select.

Изменение имени пилота. Зайдите в ангар, выберите опцию CHANGE AC NAME и нажмите одновременно L2+R2+→. Затем, зажав X, нажмите □.

Hunter-Killer, г. Астрахань

Cyber Sled

Чтобы использовать вражеский корабль, на титульном экране нажмите ↑, ←, ↓, →, ↑, △, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.

Ильяс Садыков, г. Правдинский,

Пушкинский р-н, Московская обл.

Cyber Speed

Просмотр всех видеороликов: при выборе языка нажмите ○ □ △ ← → ↑ □ →.

А.С. Леванов, г. Красноярск

Darklight Conflict

Пароли последних уровней:

- 41. VWKTGXDMQ;
- 42. VBKMJJMGJ;
- 43. VGVLDJMGJ;
- 44. MSQVCCLTM;
- 45. SQDVQHDJH;
- 46. NJTJWGDSC;
- 47. NJPGLKVCK;
- 48. DGGPTXVVB;
- 49. XCWCSMDMPD;
- 50. SDQTBVQOP.

D.J. Vectorman, г. Сочи



Duke Nukem 3D: Total Meltdown

Переключение инвентаря: нажмите L1+L2+○ и нажимайте ← или →.

Евгений Карачаков, г. Томск

Pitfall 3D

Пароли (вводятся в Password): STOPTALKING —

Гарри заткнется; CREDITS — титры игры.

Борис Морозов, г. Набережные Челны

Power Instinct 2

Скрытый боец.

Начните игру в режиме "Team Battle" и на экране выбора игроков нажмите: ←, →, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑.

Apache



Mortal Kombat 4

Секретная опция. В меню опций войдите в VS SCREEN ENABLED и зажмите БЛОК+БЕГ на 10 секунд.

Алексей Рудов, г. Москва

The Raiden Project

Выбор любого уровня. Выберите DIFFICULT и нажмите R1, R2, L1, L2 и Start.

А.С. Леванов, г. Красноярск



Soviet Strike

В уровне 5, кроме перечисленных в номере 31 миссий, есть еще несколько.

1. После того, как вы сбросили генерала КГБ в клетку с медведями в Московском зоопарке, вам предстоит взорвать Мавзолей (вандализм!) и забрать гроб с Лениным на борт (сатанизм!).
2. Madman'a в гробу не оказалось, он попытался улететь на кукурузнике. Но прежде чем с ним расправиться, вам потребуется уничтожить ядерные боеголовки, ловко замаскированные в храме Василия Блаженного.
3. После ликвидации кукурузника не расслабляйтесь — оказывается, в башнях Кремля спрятаны межконтинентальные ракеты (ну, империя зла!). Нужно взорвать три штуки. Время на их уничтожение сильно ограничено.

KUSFBaracuda, г. Ульяновск

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



Rosco McQueen

Коды вводить в OPTIONS.

Laundry.

Уровень 2: FLUFFY.

Уровень 3: SWEATY.

Auto stage.

Уровень 1: HOTROD.

Уровень 2: GREASE.

Уровень 3: BIGEND.

Harold's stage.

Уровень 1: SMELLY.

Уровень 2: WIDETV.

Уровень 3: PILLOW.

Death, г. Астрахань

Rush Hour

На экране с надписью "Press Start", введите ←, △, R1, ○, L1, ↓.

Получите зеркальные трассы.

Олег, г. Москва

Starblade Alpha

На титульном экране быстро наберите: ↑, →, ↓, ←, ○, △, □. Если код набран правильно, услышите звуковой сигнал. После этого нажмите X. Теперь во время игры вам доступен скорострельный лазер.

Interceptor, г. Рубцовск, Алтайский край

Steel Reign

Коды вводятся в главном меню, причем в темпе.

Невидимость: L2, L1, R2, ○, □, ○, ○, L1, L2, L1.

Секретные танки: L1, L2, L1, ○, □, ○, ○, L2, L1, R2.

Секретный уровень: L1, L2, L1, L2, L2, R1, □, ○, □, □.

Е. Маликов, г. Уссурийск, Приморский край



Wipeout 2097

Повышение скорости (на экране установок):

зажмите L1+R1+Select и наберите △△△○○○.

Бесконечное время (на паузе):

зажмите L1+R1+Select и наберите △□○X△□○X.

Защита (на паузе):

зажмите L1+R1+Select и наберите △X□○△X□○.

Вечно Green Зомби, г. Красноярск

Treasures of the Deep

Все коды вводятся на паузе и имеют одинаковую начальную часть: ↓ X ← □ ↑ ↑ △ △ → → ○ ○...

Восстановление воздуха и здоровья: ... ↑ ↓ X X.

Дополнительное золото:

...R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 L2.

Дополнительное время:

...L2 L2 L2 R1 R1 R1 R2 L1.

"Прохождение через стены" (но с этим глюком нельзя брать какие-либо предметы): ...□□○○.

Открыть все двери: ...X○△□.

Изменить вид боеприпасов гарпуного оружия: ...X ↑ △ ↓.

Нет штрафов: ...R2 R1 L2 L1.

Камера над головой: ...△□X□

(нажатие SELECT+L1 и SELECT+R1 изменяет масштаб изображения).

Полная карта: ...X○X□.

Все миссии выполнены:

...□X X X X □ △ △ △ X X X.

Все оружие:

... R1 (4 раза)

L1 (4 раза) R2 (4 раза) L2 (4 раза).

Доступ ко всем миссиям:

... ↓ → ↑ ← △ X.

Вся экипировка:

...L1 (4 раза)

R1 (4 раза) L2 (4 раза) R2 (4 раза).

Прыжки по уровням:

...△ △ △ ↓ ↓ ↓.

Турбо скорость:

...R1 R2 R1 R2 R1 R2.

Часть карты: ...L1 L2 L1 L2 □ ○.

Бесконечные продолжения:

...R2 R2 R2 L2 L2 L2.

Бесконечный воздух:

...△○X □ ↑ → ↓ ←.

Кобец & К, г. Анапа, Краснодарский край



Макс Алаев, г. Москва

Роман Ткаченко,
г. Красноярск



Григорий Акопян,
г. Порхов
Псковской обл.



Нияз Абдуллин, г. Набережные Челны, Татарстан



Костя Тарасов, г. Москва



Александр Романов,
г. Нерехта
Костромской обл.



Роман Гордиенко & Андрей и Алексей
Соколовские, г. Раменское Моск. обл.



Володя Платонов, пос. Южный Моск. обл.



Дракон = ГАЛЕРЕЯ

NON STOP! Играем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 39-41

(O) — описание, решение; (A) — анонс, новость; (HP) — публикация в рубрике «Нет проблем»; ред. — сотрудник редакции

Напоминаем, что перечень игр, описанных в 21-36 номерах, напечатан в 37 номере.

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Lifa

- | | | | | | | |
|---|---|--|---|---|--|---|
| Aladdin 2
№40 с.82 (HP) Dragon jr., г.Москва | Dinowars
№40 с.82 (HP) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл. | Fruit Fox (Banana Prince)
№41 с.82 (HP) Сергей Воронин, г.Магадан | Ikari Warriors
№40 с.82 (HP) Merun, г.Вязьма, Смоленская обл. | The Lion King (Super)
№40 с.82 (HP) Dragon jr., г.Москва | Rad Racer
№39 с.86 (HP) Simply Disya, Московская обл. | Strider
№39 с.87 (HP) Павел Бойцов, г.Владивосток |
| Attack of the Killer Tomatoes
№41 с.83 (HP) RYM, п.Белоозерский, Воскресенский р-н, Московская обл. | Dragon Spirit
№41 с.82 (HP) Сергей И., с.Большие Березники, Мордовия | G.I. Joe 2: The Atlantis Factor
№40 с.82 (HP) Андрей Сазонов, Макс Рыбин, Денис Казначеев, г.Курск | James Bond
№41 с.82 (HP) Александр Разуванов, г.Хабаровск | Mario Is Missing!
№40 с.83 (HP) Владимир Кашин, г.Весьегонск, Тверская обл. | Rainbow Island
№40 с.82 (HP) Павел Любимов, п.Решоткино, Клинский р-н, Московская обл. | Super Donkey Kong
№41 с.82 (HP) Александр Разуванов, г.Хабаровск |
| Bartman Meets Radioactive Man
№41 с.82 (HP) Demolition Boy, г.Краснодар | Dragon Unit (Castle of Dragon)
№39 с.86 (HP) Александр Разуванов, г.Хабаровск | Godzilla
№40 с.82 (HP) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл. | Journey to Silius
№40 с.82 (HP) 3D Homer | Metal Gear
№40 с.82 (HP) Сергей и Иван Воронины, г.Магадан | Rambo
№40 с.82 (HP) Василий Аношкин, г.Саранск, Мордовия | Super Mario Bros. 2
№39 с.86 (HP) 3D Homer |
| Battle of Olympus
№39 с.86 (HP) Просто Великий Агент Андрей, г.Москва | Dynowars
№41 с.83 (HP) 3D Homer | Gradign (Gradius)
№39 с.86 (HP) Марина Скворцова, г.Москва | Jungle Book
№40 с.82 (HP) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл. | Mickey Mouse
№39 с.87 (HP) KUVSBaracuda, г.Ульяновск | Saint Fighter
№39 с.86 (HP) Александр Разуванов, г.Хабаровск | Super Mario Bros. 3
№41 с.82 (HP) Big Mig, г.Москва |
| Chip & Dale
№40 с.82 (HP) Василий Аношкин, г.Саранск, Мордовия | Earth Worm Jim 2 "Super Game"
№41 с.75 (O) G.Dragon, ред. | Gremkins 2
№39 с.86 (HP) Earth Destroyer, г.Туансе | Jurassic Park
№40 с.82 (HP) Armstrong Monsorovich, г.Барнаул | Micromachines
№40 с.67 (O) G.Dragon, ред. | Samurai Spirits
№40 с.82 (HP) Александр Разуванов, г.Хабаровск | Super Silver
№41 с.82 (HP) Simply Disya, п.Заря, Балашихинский р-н, Московская обл. |
| Contra
№39 с.86 (HP) Журавлев, г.Рязань | Earth Worm Jim 2 "K"
№41 с.74 (O) G.Dragon, ред. | Gyross
№39 с.86 (HP) Андрей Тереньев, г.Москва | Kabuki Quantum Fighter
№39 с.86 (HP) Стас, г.Тамбов | Monster Party
№39 с.86 (HP) Николай Бириков, г.Волгоград | Side Pocket
№40 с.83 (HP) Dragon jr., г.Москва | Who Framed Rodger Rabbit
№39 с.86 (HP) Дмитрий Шевелев, г.Зеленоград, Московская обл. |
| Dick Tracy
№39 с.70 (O) Eler Cant, ред. | F-117
№39 с.86 (HP) Павел Макаров, г.Саранск, Мордовия | Heavy Shreddin'
№39 с.86 (HP) Россо, г.Санкт-Петербург | Karnov
№39 с.86 (HP) Simply Disya, г.Московская обл. | Mortal Kombat V Pro
№39 с.86 (HP) Павел Любимов, п.Решоткино, Клинский р-н, Московская обл. | Soccer Fight 3
№40 с.83 (HP) Григорий Шариков, г.Щербинка, Московская обл. | Zelda
№41 с.83 (HP) Александр Зайцев, г.Санкт-Петербург |
| | The Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak
№39 с.86 (HP) Александр Бондарь, г.Пятигорск | Ikari 3
№41 с.82 (HP) Batman and Robin, г.Набережные Челны, Татарстан | Low G Man
№39 с.86 (HP) Сергей Котов, г.Воронеж | NHL'97 (Super)
№41 с.83 (HP) The Shodow, г.Москва | Sonic & Knuckles (Sonic 5)
№39 с.87 (HP) Sailor-Venus, г.Щелково, Московская обл. | Zombie Nation
№41 с.82 (HP) Александр Бондарь, г.Пятигорск |

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

- | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|
| After Burner 2
№40 с.83 (HP) Raptor, г.Москва | Fatal Fury
№40 с.83 (HP) Breaker, г.Санкт-Петербург | Muhammad Ali Heavy Weight Boxing
№40 с.83 (HP) С.Журавлев, г.Рязань | Spot Goes to Hollywood
№40 с.84 (HP) Сергей Наумов, г.Омск | Test Drive II: The Duel
№41 с.84 (HP) Ваван, г.Кресты, Тульская обл. | Vectorman 2
№39 с.87 (HP) Сергей Чигринец, п.Пурце, Пуровский р-н, Ямало-Ненецкий авт. окр. |
| Aisle Lord
№39 с.87 (HP) Terminator, г.Владивосток | FIFA Soccer 95
№39 с.88 (HP) Johnny Cage & Shao Kahn, г.Подольск, Московская обл. | Musha (Aleste)
№41 с.83 (HP) CD Maniac, г.Люберцы, Московская обл. | Superman
№39 с.87 (HP) Master Lao, г.Москва | Theme Park
№39 с.87 (HP) Маргарита | Virtua Racing
№41 с.83 (HP) Raptor, г.Москва |
| Alien 3
№41 с.83 (HP) Raptor, г.Москва | Flashback
№39 с.87 (HP) Дмитрий Смирнов, г.Красногорск, Московская обл. | Mutant League Hockey
№40 с.84 (HP) Антон С., г.Болшево, Московская обл. | Super Street Fighter 2 Turbo
№41 с.83 (HP) Василий Аношкин, г.Саранск, Мордовия | Thunder Force 3
№40 с.42 (O) D&K, г.Санкт-Петербург | Wings of Wor
№39 с.87 (HP) Андрей Перкин, г.Кемерово |
| Alien Soldier
№41 с.84 (HP) Ваван, с.Кресты, Куркинский р-н, Тульская обл. | The Flintstones
№41 с.83 (HP) Fred, г.Москва | Page Master
№41 с.83 (HP) Журавлев, г.Рязань | Syd of Valis
№41 с.83 (HP) Максим Козюменко, с.Покровское, Неклиновский р-н, Ростовская обл. | Thunder Force 4
№41 с.84 (HP) Ваван, г.Кресты, Тульская обл. | Worms
№41 с.84 (HP) Олег Голованов, г.Смоленск |
| Animaniacs
№40 с.58 (O) Александр Артеменко, ред. | Galares
№39 с.87 (HP) Артем Горюев, г.Архангельск | Pirates of Dark Water
№41 с.84 (HP) Роман Самойлов, г.Нижний Новгород | T2 the Arcade Game
№41 с.83 (HP) Геймеры Kirill и Shved, г.Северск, Томская обл. | Trampoline Terror
№39 с.87 (HP) Зема, г.Киров | X-Band
№41 с.83 (HP) Алексей Даншин, г.Химки, Московская обл. |
| Another World
№40 с.84 (HP) Я (Ja), г.Москва | Hard Drivin'
№41 с.83 (HP) Сергей Каверин, г.Санкт-Петербург | Pirates! Gold!
№40 с.44 (O) D&K, г.Санкт-Петербург | | True Lies
№41 с.83 (HP) The Shodow, г.Москва | Монополия
№39 с.44 (O) Агент Купер, ред. |
| Barkley: Shut up and Jam! 2
№39 с.87 (HP) Virus, г.Печора, респ.Коми | Haunting
№40 с.83 (HP) Степан, г.Санкт-Петербург | Pit-Fighter
№41 с.83 (HP) Dominion, г.Брянск | | | |
| Battletech
№40 с.84 (HP) Павел Захаров, г.Владивосток | Heavy Nova 2
№39 с.87 (HP) Сергей Морозов, с.Покровское, Неклиновский р-н, Ростовская обл. | Power Drive
№40 с.84 (HP) Кайл Катарн, г.Киров | | | |
| Beavis and Butt-Head
№41 с.51 (O) Александр Артеменко, ред. и Владимир Злыднев, Москва | Herzog Zwei
№40 с.84 (HP) Natural Disaster, г.Новополоцк, Беларусь | Puggsy
№39 с.56 (O) Александр Артеменко, ред. | | | |
| Blockout
№40 с.84 (HP) Леха-Эйнштейн, г.Чита | Insector X
№41 с.83 (HP) Сергей и Дмитрий Ткаченко, г.Рига, Латвия | Rambo 3
№40 с.84 (HP) Автор не известен, г.Москва | | | |
| Bubba'n'Stix
№40 с.84 (HP) Prof. Alex, г.Санкт-Петербург | Izzy's Quest
№40 с.56 (O) Warren J., г.Ляру, Эстония | Rampart
№39 с.46 (O) Eler Cant, ред. | | | |
| Caesar's Palace
№39 с.88 (HP) Bid Max и Lord Struyker, г.Красноярск | Jordan vs Bird: Super One-on-One
№40 с.83 (HP) Breaker, г.Санкт-Петербург | The Ren and Stimpy Show. Stimpy's Invention
№39 с.64 (O) Mega Vovan, г.Челябинск и Александр Артеменко, ред. | | | |
| Cannon Fodder
№40 с.83 (HP) Ильяс Садыков, п.Правдинский, Московская обл. | Jungle Strike
№40 с.84 (HP) Кайл Катарн, г.Киров | Rocket Knight Adventures
№40 с.61 (O) Александр Артеменко, ред. | | | |
| Chavez II
№41 с.40 (O) Sector, г.Тольятти, Самарская обл. | Land Stalker
№39 с.60 (O) Polymorph Sauronovich, ред. | Rolo to the Rescue
№40 с.84 (HP) Андрей Дмитриев, г.Люберцы, Московская обл. | | | |
| Comix Zone
№40 с.84 (HP) Алексей Ронжин, п.Волчанец, Партизанский р-н, Приморский край | LHX Attack Chopper
№40 с.84 (HP) Armstrong Monsorovich, г.Барнаул | Run Ark
№39 с.63 (O) Эдгар Барбашов, г.Москва | | | |
| Daytona
№41 с.83 (HP) Albert F., г.Ярославль | Light Crusader
№40 с.83 (HP) Отаки, г.Троицк, Московская обл. | Sagaia
№39 с.87 (HP) Алексей Тьянков, г.Дубна | | | |
| Demolition Man
№39 с.88 (HP) Сергей Пивень, г.Москва | Lotus II: the Ultimate Challenge
№39 с.87 (HP) Сергей и Дмитрий Ткаченко, г.Рига, Латвия | Scooby-Doo
№41 с.42 (O) Сергей Пономаренко, Денис Гвардиян, г.Мирный, респ. Саха (Якутия) | | | |
| Dinosaur's for Hire
№39 с.88 (HP) Ильяс Садыков, пос.Правдинский, Московская обл. | Marvel Land
№39 с.87 (HP) Алексей Власов, г.Курск | Sea Quest DSV
№40 с.51 (O) Raptor, г.Москва | | | |
| Disney's Hercules
№39 с.51 (O) Александр Артеменко, ред. | Mazin Saga: Mutant Fighter
№40 с.83 (HP) Автор не известен | Skeleton Krew
№41 с.56 (O) Александр Артеменко, ред. | | | |
| Dragon's Fury
№40 с.84 (HP) С. Журавлев, г.Рязань | Metal Marines
№39 с.87 (HP) ArmAgedon, г.Москва | Skitchin'
№40 с.83 (HP) Mike "Holland" Myers, г.Омск | | | |
| Dune 2. The Battle for Arrakis
№41 с.84 (HP) Илюха, г.Липецк | Michael Jackson Moonwalker
№40 с.84 (HP) Prof Alex, г.Санкт-Петербург | Soldiers of Fortune 2 (Chaos Engine 2)
№41 с.39 (O) Raptor, г.Москва | | | |
| Dungeons & Dragons. Warriors of the Eternal Sun
№40 с.84 (HP) Андрис Циритис & Стас, г.Рига, Латвия | Mickey Mania
№41 с.84 (HP) Prof. Alex, г.Санкт-Петербург | Sonic 3
№41 с.84 (HP) Alien 3, г.Таллин, Эстония | | | |
| EKO Squad
№39 с.54 (O) Александр Артеменко, ред. | MiG-29
№39 с.88 (HP) Cyber Nick, пос.Николаевка, Елизовский р-н, Камчатская обл. | Space Harrier 2
№39 с.87 (HP) Сергей Морозов, с.Покровское, Неклиновский р-н, Ростовская обл. | | | |
| F-117
№41 с.84 (HP) Сергей Журавлев, г.Рязань | | Space Invaders'91
№40 с.84 (HP) Андрей Перкин, г.Кемерово | | | |

Великий Дракон — почтой!

Заказы направляйте по адресу:
117454, Москва, а/я 21 (лучше - на открытке)

Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с 21 по 41 (кроме 22, 25, 26, 30 и 31), а также приложение "Крутой Геймер" №№6 и 7.

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

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

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

117454 а/я 21

"Великий Дракон" — величайшая галактика мира. И каждый человек, любящий Дракона, посылающий свои письма в помощь Дракону, является маленьким кусочком этой необъятной галактики. Но без наших верных и всеми любимых проводников (то есть редакторов, директоров и т.д.) нам не удалось бы познать ее просторы так хорошо, как сейчас!
Хайоун, г.Москва

117454 а/я 21

Я очень люблю ваш журнал, хотя журнал не только ваш, но и наш, народный!
Dr. Алекс-3, г.Балашиха, Московская обл.

Вниманию иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 6 (шести) долларам США за каждый номер, на наш адрес: **117454 Россия, Москва, а/я 21.**

На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-209-93-47 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода.

После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

Раздел 3. Игры для Super Nintendo

- Blazing Skies** №40 с.85 (НП) Андрей Кутелов, г. Иркутск
- Cal Ripken Jr Baseball** №39 с.89 (НП) М.Д., г. Астрахань
- Cacoma Knight in Bizyland** №40 с.85 (НП) Pandemonium, г. Ликино-Дулево, Московская обл.
- Cameltry** №40 с.85 (НП) Михаил Д., г. Благовещенск
- Cyber Spin** №40 с.85 (НП) Николай Щеглов, г. Санкт-Петербург
- Donkey Kong 2.**
- Diddy's Kong Quest** №39 с.89 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- F-1 Exhaust Heat** №40 с.85 (НП) Speeddy, г. Нижний Новгород
- Fatal Fury** №39 с.89 (НП) Биг Нахал, г. Москва
- Fatal Fury 2** №41 с.84 (НП) Е.Хохлов, г. Санкт-Петербург
- Flying Hero** №39 с.89 (НП) Михаил Белкин, г. Краснодар
- James Bond Jr.** №41 с.84 (НП) Dr. Crazy
- Jim Power: Lost Dimention in 3D** №41 с.84 (НП) Grey, г. Санкт-Петербург
- Jurassic Park. Part 2: The Chaos Continues** №39 с.89 (НП) Raptor, г. Москва
- №41 с.62 (О) Просто Серега, ред.
- Kyle Petty's No Fear Racing** №41 с.84 (НП) Armstrong Monsorovich, г. Барнаул
- Mighty Morphin Power Ranger: Fighting Edition** №39 с.89 (НП) Дино, г. Москва
- Musya** №40 с.85 (НП) Наталья И., г. Москва
- Plok** №39 с.89 (НП) Сергей Владимир, г. Москва
- Porky Pig's Haunted Holiday** №40 с.64 (О) Ultimate Gamer, г. Пермь
- Push-Over** №39 с.89 (НП) Серега, г. Краснодар
- The Rocketeer** №39 с.89 (НП) Валерий Самсонов, г. Москва
- Soccer Kid** №39 с.89 (НП) Кирилл Травкин, г. Москва
- Space Football** №40 с.85 (НП) Супер Геймер, г. Находка
- Spindizzy Worlds** №40 с.85 (НП) Bam Bam Damm, г. Владивосток
- Street Combat** №41 с.84 (НП) Степан Жариков, г. Краснодар
- Street Racer** №40 с.85 (НП) Андрис Циритис & Стас, г. Рига, Латвия
- Super Bomberman 2** №40 с.85 (НП) Алексей Колесников, п. Майский, Белгородская обл.
- Super Mario World** №39 с.89 (НП) Наталья Симицына, г. Пятигорск
- Super Nova** №40 с.85 (НП) Breaker, г. Санкт-Петербург
- Super Punch-Out** №39 с.66 (О) Юрий Полуэктов, г. Железнодорожный, Московская обл.
- Super Putty** №40 с.85 (НП) Breaker, г. Санкт-Петербург
- Tin Tin in Tibet** №41 с.84 (НП) Руслан Амзоров, г. Толки, Кемеровская обл.
- Tom and Jerry** №39 с.89 (НП) Супер-Билл, г. Москва
- №41 с.84 (НП) Breaker, г. Санкт-Петербург
- Tuff E Nuff** №39 с.89 (НП) Вадим С., г. Краснодар
- Warlock** №40 с.85 (НП) King Richard 1, г. Москва
- Wing Commander** №41 с.84 (НП) Dr. Crazy
- WWW Wrestle Mania: The Arcade Game** №39 с.89 (НП) А.Цымбал, г. Новороссийск
- Yogy Bear** №41 с.84 (НП) Просто Серега, ред.
- Yoshi's Safari** №40 с.85 (НП) Breaker, г. Санкт-Петербург

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

- Assault Rigs** №40 с.87 (НП) Геймер из г. Шуя, Ивановская обл.
- Auto Destruct** №40 с.86 (НП) Михаил Тарасов, г. Москва
- №41 с.85 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- Batman & Robin** №40 с.30 (О) Агент Купер, ред.
- Bloody Roar** №40 с.87 (НП) 3D Excrement, г. Шуя, Ивановская обл.
- Bust a Move: Dance & Rythm Action** №40 с.11 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Cardinal Syn** №41 с.34 (О) Lord Hanta, ред.
- Cart World Series** №39 с.91 (НП) Vitalidze Wins, г. Чебоксары, Чувашия
- Codename: Tenka (Lifeover Tenka)** №39 с.90 (НП) Бармалей и Кабан, г. Тосно, Ленинградская обл.
- Colonization** №41 с.86 (НП) Вечно Green Зомби, г. Красноярск
- Colony Wars** №41 с.86 (НП) 3D Excrement, г. Шуя, Ивановская обл.
- Command & Conquer** №40 с.86 (НП) Vitalidze Wins, г. Чебоксары, Чувашия
- Command & Conquer: Red Alert** №41 с.85 (НП) Firefox и кудрявый Demon, г. Москва
- Cool Boarders 2** №40 с.87 (НП) 3D Excrement, г. Шуя, Ивановская обл.
- Courier Crisis** №39 с.91 (НП) Big Driver and Krazy Bobis, г. Красноярск
- Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back** №39 с.91 (НП) Федор Тимофеев, г. Москва
- №40 с.86 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- Crash Bandicoot 3: Warped** №41 с.11 (О) Lord Hanta, ред.
- Critical Depth** №40 с.87 (НП) Guile, г. Туймазы, Башкортостан
- №41 с.86 (НП) Дмитрий Федоренко, г. Санкт-Петербург
- Croc. Legend of the Gobbos** №39 с.90 (НП) Валя, г. Калининград
- The Crow: City of Angels** №41 с.86 (НП) Human Smoke, г. Реутов, Московская обл.
- Cyberia** №39 с.90 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- Destruction Derby 2** №41 с.86 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- Dracula X Nocturne in the Moonlight** №40 с.87 (НП) Вечно Green Зомби, г. Красноярск
- Dragon Ballz: Final Bout** №39 с.36 (О) Polymorph Saurovovich, ред.
- Duke Nukem: Time to Kill** №41 с.30 (О) Lord Hanta, ред.
- Duke Nukem 3D: Total Meltdown** №41 с.26 (О) Crazy God, г. Новосибирск
- №41 с.85 (НП) А.В.Рюмкин, г. Петропавловск-Камчатский
- Dynasty Warriors** №40 с.86 (НП) Андрей Дмитриев, г. Судогда, Владимирская обл.
- Earth Worm Jim 3D** №40 с.27 (А) Мас Fank, г. Москва
- Elemental Gearbolt** №40 с.37 (А) Агент Купер, ред.
- Excalibur 2555 AG** №40 с.86 (НП) Human Smoke, г. Реутов, Московская обл.
- Final Fantasy VII** №39 с.26 (О) (секреты и дополнения) Lord Hanta, ред.
- №41 с.85 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- Final Fantasy VIII** №40 с.10 (А) Валерий Корнеев, ред.
- №41 с.12 (О) Lord Hanta, ред.
- Formula 1 Championship Edition** №39 с.90 (НП) Ринат Абназыров, г. Губкинский, Ямало-Ненецкий авт. окр.
- №41 с.86 (НП) Dr. Kombat, г. Бийск
- Gex** №39 с.90 (НП) Тимур Тулин, г. Москва
- №40 с.87 (НП) Антон Симакин, г. Москва
- №41 с.86 (НП) Тимур Тулин, г. Москва
- Ghost in the Shell** №41 с.86 (НП) С.Д.С., г. Москва
- Goal Storm** №41 с.86 (НП) Геймер Антон, г. Кострома
- G.P. Police** №41 с.86 (НП) А.В.Рюмкин, г. Петропавловск-Камчатский
- Grand Theft Auto** №40 с.87 (НП) Raptor, г. Москва
- Hercules Action Game** №40 с.86 (НП) Иван Отчик, ред.
- Hyper Formation Soccer** №39 с.90 (НП) Журавлев, г. Рязань
- Jet Rider** №39 с.91 (НП) Павел Заварзин, г. Воронеж
- Kileak the Blood** №41 с.85 (НП) Master Bonus, г. Сочи
- Klonoa. Door to Phantomile** №39 с.12 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
- Mass Destruction** №39 с.91 (НП) Антон Володько, г. Москва
- Metal Gear Solid** №40 с.9 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Mortal Kombat 4** №39 с.7 (О) Агент Купер, ред.
- MK Mythologies: Sub-Zero** №39 с.90 (НП) dmkf, г. Санкт-Петербург
- №40 с.86 (НП) Агент Купер, ред.
- Moto Racer** №41 с.86 (НП) Guile, г. Туймазы, Башкортостан
- Nanotek Warrior** №39 с.91 (НП) Михаил Никитушкин, г. Саранск
- NBA Hangtime** №39 с.91 (НП) Валя, г. Калининград
- NBA Shoot Out '97** №39 с.91 (НП) Бармалей и Кабан, г. Тосно, Ленинградская обл.
- NHL Breakaway 98** №39 с.90 (НП) Human Smoke, г. Реутов, Московская обл.
- NHL Powerplay 98** №39 с.90 (НП) Ринат Абназыров, г. Губкинский, Ямало-Ненецкий авт. окр.
- Nightmare Creatures** №39 с.90 (НП) Пит Зеленый, г. Москва
- Nuclear Strike** №40 с.87 (НП) KUF5Bagaсuda, г. Ульяновск
- Off-World Interceptor Extreme** №41 с.86 (НП) Игорь Зиновьев, г. Порхов, Псковская обл.
- Ogre Battle: The March of the Black Queen** №40 с.86 (НП) Human Smoke, г. Реутов, Московская обл.
- №41 с.85 (НП) Олег, г. Москва
- Pandemonium!** №39 с.91 (НП) Мах, г. Москва
- №41 с.85 (НП) Юрий Степанов, с. Амай-Вамя, Олюторский р-н, Камчатская обл.
- Pandemonium! 2** №39 с.91 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- PaRappa The Rapper** №40 с.87 (НП) Михаил Тарасов, г. Москва
- Parasite Eve** №39 с.31 (О) (начало) Lord Hanta, ред.
- №40 с.20 (О) (окончание) Lord Hanta, ред.
- Philosoma** №40 с.87 (НП) Журавлев, г. Рязань
- Pit Ball** №40 с.87 (НП) Human Smoke, г. Реутов, Московская обл.
- №41 с.86 (НП) Олег, г. Москва
- Pitfall 3D** №41 с.86 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- Plasma Sword: Nightmare of Bilstein** №40 с.9 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Pocket Fighter** №40 с.28 (О) Агент Купер, ред.
- PO'ed** №39 с.91 (НП) Тимур Тулин, г. Москва
- №41 с.86 (НП) Apache
- Porsche Challenge** №41 с.86 (НП) Пит Зеленый, г. Москва
- Powerboat Racing** №41 с.86 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- Project Gataray** №40 с.87 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- Pro Pinball** №40 с.36 (А) Юрий Полуэктов, г. Железнодорожный, Московская обл.
- Rage Racer** №39 с.90 (НП) Александр Леванов, г. Красноярск
- №39 с.91 (НП) Бармалей и Кабан, г. Тосно, Ленинградская обл.
- Rapid Racer** №40 с.86 (НП) Пит Зеленый, г. Москва
- The Raven Project** №40 с.87 (НП) Павел Макаров, г. Саранск, Мордовия
- Resident Evil** №39 с.91 (НП) Александр Леванов, г. Красноярск
- Resident Evil: Directors Cut** №40 с.86 (НП) Firefox, г. Москва
- №41 с.86 (НП) Ильяс Садыков, п. Правдинский, Московская обл.
- Resident Evil 2** №39 с.16 (О) (окончание) Агент Купер, ред.
- №40 с.86 (НП) Firefox, г. Москва
- №41 с.86 (НП) А.В.Рюмкин, г. Петропавловск-Камчатский
- Riot Stars** №39 с.38 (О) Polymorph Saurovovich, ред.
- Rival Schools: United by Fate** №40 с.8 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Road Rash** №39 с.20 (О) Иван Отчик, ред.
- Robo Pit** №40 с.87 (НП) Павел Заварзин, г. Воронеж
- Sa*Ga Frontier** №40 с.86 (НП) Human Smoke, г. Реутов, Московская обл.
- Sindicate Wars** №40 с.87 (НП) Александр Леванов, г. Красноярск
- Skullmonkeys** №40 с.32 (О) (начало) Иван Отчик, ред.
- №41 с.18 (О) (окончание) Иван Отчик, ред.
- №41 с.85 (НП) Иван Отчик, ред.
- Soul Calibur** №40 с.9 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Soul Edge (Soul Blade)** №39 с.91 (НП) Валя, г. Калининград
- Starblade Alpha** №39 с.90 (НП) Павел Заварзин, г. Воронеж
- Street Fighter EX 2** №40 с.8 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Street Fighter: The Movie** №41 с.86 (НП) Геймеры Kirill и Shved, г. Северск, Томская обл.
- Street Racer** №40 с.87 (НП) Крутой роллер Vavav, п. Южный, Домодедовский р-н, Московская обл.
- Tales of Destiny** №41 с.23 (О) Lord Hanta, ред.
- Tekken 2** №40 с.87 (НП) Breaker, г. Санкт-Петербург
- Theme Hospital** №41 с.16 (О) Рокер'ище, ред.
- Time Crisis** №40 с.86 (НП) Vitalidze Wins, г. Чебоксары, Чувашия
- Tobal 2** №41 с.85 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- Twisted Metal 2** №39 с.91 (НП) Fatal Rain, г. Киров
- №40 с.86 (НП) Сергей Симуттин, г. Елгава, Латвия
- №41 с.86 (НП) Сергей Симуттин, г. Елгава, Латвия
- View Point** №39 с.90 (НП) Георгий Кудрявцев, г. Петрозаводск
- №41 с.86 (НП) Ирина Леонова, г. Москва
- Vigilante 8** №41 с.38 (О) С.Д.С., г. Москва
- №41 с.85 (НП) С.Д.С., г. Москва
- V-Rally** №39 с.90 (НП) Harkonnen, г. Харьков, Украина
- №40 с.87 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- №41 с.85 (НП) G.Funk, г. Одинцово, Московская обл.
- Warcraft** №39 с.90 (НП) Raptor, г. Москва
- №40 с.87 (НП) А.Р.Ермак, г. Владивосток
- №41 с.85 (НП) Александр Мезенцев, г. Харьков, Украина
- War Gods** №39 с.90 (НП) Сергей Журавлев, г. Рязань
- Warhammer: The Dark Omen** №40 с.18 (О) Duck Wader, ред.
- Winning Eleven '97** №41 с.86 (НП) Вечно Green Зомби, г. Красноярск
- X-Men: Children of the Atom** №39 с.22 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
- X-Men vs Street Fighter EX Edition** №39 с.24 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.
- Zero Divide** №39 с.90 (НП) Геймер из г. Шуя, Ивановская обл.

Раздел 5. Коды для "Взломщика кодов" PlayStation

- Armored Core2: Project Phantasma** №41 с.87
- Colin McRae Rally** №41 с.87
- Doom** №41 с.87
- Dragon Seeds** №41 с.87
- Maximum Force** №41 с.87
- Men in Black** №41 с.87
- Metal Gear Solid** №41 с.87
- Moto Racer 2** №41 с.87
- Nascar 99** №41 с.87
- Parasite Eve** №41 с.87
- Spyro the Dragon** №41 с.87
- Tales of Destiny** №41 с.87
- Tekken 3** №41 с.87
- Test Drive 5** №41 с.87
- Vigilante 8** №41 с.87
- Viper** №41 с.87

Раздел 6. Игры для Game Boy

- Dragon Heart** №41 с.67 (О) (начало) G.Dragon, ред.

Раздел 7. Тамагочи

- 8 in 1 (фирма Apollo)** №41 с.83 (НП) SP, г. Санкт-Петербург
- Digit Dog** №40 с.85 (НП) Дмитрий Шерстнев, г. Оренбург
- Динозаврик Дин** №39 с.88 (НП) Настя, Свердловская обл.

117454 а/я 21

Пишет вам давний и почти постоянный читатель "Великого Дракона". У меня есть почти все номера. Иногда я их ношу в лицей, там все читают, чуть не разрывают на части.

Борис Ушаков, г. Саратов

- Малыш Кидди** №39 с.88 (НП) Александр Поляков, г. Москва
- Цыпленок Чен** №39 с.88 (НП) Марина, г. Миасс, Челябинская обл.
- Цыпленок Чик** №39 с.88 (НП) Александр Поляков, г. Москва

117454 а/я 21

Я просто восхищен вашей выдержкой, старанием и, особенно, любовью к вашей работе над всеми любимым журналом "Великий Дракон". Некоторые скажут: "В стране кризис, а они играют и развлекаются". Но, простите, еще в Древней Греции (или Рима, ну, в общем, очень давно) народ требовал от властей: "Хлеба и зрелищ"! Ну, насчет хлеба — это, понятно, не к вам, у вас у самих невесело, видно по бумаге, а вот на предмет "отвести душу" вы молодцы. Ваш журнал делает людей добрыми и жизнерадостными, в нем скрыт внутренний мир, который заставляет читать и перечитывать журнал, забывая о повседневных делах и заботах. Я говорю это не только от себя, но от многих тысяч читателей. "ВД" — это просто ВЕЛИКИЙ журнал!

Shadow of the Fire, г. Кимры, Тверская обл.

117454 а/я 21

Ваш журнал это та часть огромной индустрии видеосигр, которой так не хватает игроку, это тот последний патрон, которого не хватает, чтобы забить главного босса, та крепкая рука, которая вытащит из бездонной пропасти, тот баллон воздуха, без которого не выплыть из глубин моря. Держитесь на плаву, ребята!

Diablo, г. Ликино-Дулево, Московская обл.

117454 а/я 21

Ваш журнал это та часть огромной индустрии видеосигр, которой так не хватает игроку, это тот последний патрон, которого не хватает, чтобы забить главного босса, та крепкая рука, которая вытащит из бездонной пропасти, тот баллон воздуха, без которого не выплыть из глубин моря. Держитесь на плаву, ребята!

Black Warrior, г. Печора, респ. Коми

Стандартный блок рекламы 3x5 см стоит 300 руб.



М. Выхино
вещевой рынок
«Альтаир»
2-й ряд
от главного входа

Картриджи для **Dendy, MegaDrive, SNES** и диски для **PSX** и **PC!**

У продавца всегда можно получить советы и рекомендации по прохождению игр.

Новинка для PSX — «Взломщик кодов»

Всё, что нужно настоящему геймеру,
вы сможете купить на **Царицынском радиорынке** в палатке **79,** контейнере **34** и в магазине номер **2.** В том числе картриджи, диски и приставки **SEGA, SNES, 3DO, PSX.** И аксессуары к ним.

Производим ремонт приставок.

Адреса фирменных магазинов издательства АСТ в Москве

- ул. Каретный ряд, д 5/10 (т.299-65-84) м. «Маяковская»
- ул. Арбат, д 12 (т.291-61-01) м. «Арбатская»
- ул. Татарская, д 14 (т.959-20-95) м. «Павелецкая»
- Б. Факельный пер., д 3 (т.911-21-07) м. «Таганская»
- ул. 2^{ая} Владимирская, д 52 (т.306-18-97) м. «Перово»
- ул. Луганская, д 7 (т.322-28-22) м. «Царицыно»
- Волгоградский пр., д 132 (т.172-18-97) м. «Кузьминки»
- ул. Шоссейная, д 35 (т.354-05-83) м. «Печатники»

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

По горизонтали. 3. Компания — лидер по производству ролевых игр. 4. Она решила нанести ответный удар. 5. Мультфильм и игра про игрушки называются ... Soldiers. 6. В игре Test ... 5 вы гоняете по улицам Москвы. 7. Боец из Tekken 3, напоминающий Джеки Чана. 9. В игре Rapid Racer записан сингл группы ... 11. Главный герой игры от SNK про самураев. 13. Сестричка Накоруру, персонаж той же игры. 18. Персонаж игры Resident Evil 2. 19. Новый Duke Nukem называется ... 20. Джокероподобный ученик Сагата. 22. Братья Терри и Энди имеют фамилию ... 23. Крутая фирма-производитель двухмерных файтингов. 24. Игра, в которой вы выступаете в роли грабителя. 25. Светловолосый персонаж Final Fantasy VII, вооруженный мечом. 26. Наиболее известный X-Men. 27. Клоун на грузовике от мороженого из Twisted Metal 2. 29. Тайский боксер из Fatal Fury. 31. В этой игре вы будете нуждаться не только в скорости. 32. Крутейшая графика, детский сюжет и фиолетовый дракончик по имени ... 34. Одна из версий рестлинга называется War ... 37. Новая игра от Konami называется Silent ... 38. Крутые разборки кольчатых червей можно наблюдать в игре ... 40. Один из самых оригинальных файтингов от Square называется ... Blade. 41. Один из главных героев Darkstalkers это вампир по имени ...

По вертикали. 1. «Уличный боец», лицом и техникой напоминающий Брюса Ли. 2. Следующий после Dynasty Warriors файтинг от компании KOEI. 8. Тазквондист из Tekken 3. 10. Девушка-суккуб из Darkstalkers. 12. Крутой рестлер Bret «Hitman» ... 14. Это слово есть и в полном названии игры Holyfield's Boxing, и в полном названии приставки 3DO. 15. Файтинг на раздевание. В прямом смысле. 16. Крутые гонки на сноубордах, насчитывающие уже три части. 17. Японское название черной PlayStation. 21. Популярнейший супер-удар, в название которого входят имена двух главных героев «Street Fighter». 22. Темнокожий персонаж Final Fantasy VII, любящий разок-другой ругнуться. 28. Горбатый военный дядька с палкой из «Street Fighter». 30. Веселый музыкант с Ямайки, персонаж «Street Fighter». 33. Первое слово названия замечательной игры, герой которой красно-оранжевое сумчатое животное. 34. Цифра, входящая в имя одного из персонажей Mortal Kombat. 35. Первое слово названия этой игры можно перевести как «скрученный». Назовите второе. 36. Атракционы можно построить в игре ... Park. 39. Имя Акумы в японской версии «Street Fighter». 42. Игра — подражание (пародия? плагиат?) Mortal Kombat. 43. Знаменитый древний грек — герой популярной игры. 44. Инфинитив глагола, появляющегося на экране PlayStation во время томительного ожидания загрузки игры. 45. Героиня Ghost in the Shell по фамилии Кусанаги имеет имя ...

Кроссворд

Автор: Absman, г. Санкт-Петербург.
Все ответы на английском языке.

Ответы на кроссворд №41. Автор Naplotic Theodor, г. Чита

По горизонтали.	8. TALON	18. OCEAN	26. OPERATION	30. DREDD	3. RISTAR	12. LAWNMOWER	21. COSMIC	
	5. TRIDENT	9. LETTERLAND	19. BLOOD	27. ROBIN	По вертикали.	4. KITHEE	13. NARC	22. MARVIN
	6. ZANGIEF	16. KYOSHIRO	20. CONQUEST	28. DIZZY	1. SPINBALL	10. ECCO	14. SYLVESTER	23. SPINAL
	7. TAILS	17. CRUSADER	25. BOOGERMAN	29. DURAL	2. ARCANOID	11. TANGERINE	15. VECTORMAN	24. CONTRA



CITYLINE

INTERNET TECHNOLOGIES

самый

нескучный интернет-провайдер

Москва, Коробейников пер. 1/2, стр. 6,
тел.: 232-02-89, 956-60-00, факс: 248-78-48,
<http://www.cityline.ru>,
E-Mail: help@cityline.ru



неограниченный доступ в интернет!

Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика —
приключения в играх,
обучающие игры, комиксы,
детские рисунки и иные
материалы детского
и юношеского творчества

Учредители:

ООО «Издательство АСТ»
и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор
Леонид Потапов

Управляющий делами
Наталья Бантле

Главный редактор
Валерий Поляков

Зам. главного редактора
Вадим Захарьин

Авторский коллектив редакции:

Александр Артёменко Александр Макаров

Виктор Базанов Иван Отчик

Павел Барыкин Алексей Пожарский

Николай Виноградов Юрий Полуэктов

Роман Еремин Артем Сафарбеков

Роман Ерохин Сергей Спири

Александр Казанцев Владимир Суслов

Валерий Корнеев Илья Фабричников

Компьютерная верстка «КАМОТО»

Зав. компьютерным бюро

Алексей Филатов

СПАСИБО

Уточнение. Псевдоним автора статьи "Купер, ты не прав!" из 41 номера не JR, а Andy JR. Мы приносим Andy JR свои извинения и в очередной раз просим наших читателей писать по возможности разборчиво и аккуратно. Мы уже точно установили, что подобных ошибок, а также ошибок в адресах, телефонах и содержании статей, не бывает, если материалы присланы на дискете.

Просим тех авторов, у кого есть такая возможность, присылать в редакцию тексты статей и иллюстрации к ним в виде файлов на дискетах. Нам вполне устроят не только трехдюймовые, но и старые пятидюймовые.

Редакция благодарит Мас Fank'a (Москва) за материалы, присланные на дискете, и Евгения Овчинникова (Москва) за видеопленку с прохождением Atomic Ruiner. Особая благодарность Денису Буренкову из Красноярска за оказанную редакции материальную помощь.

Спасибо Максиму Ананьеву из г. Владимира за рисунок, использованный в оформлении газеты "Дракон плюс"

Вниманию иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 3 (трём) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21. На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-209-93-47 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

тел. (095) 209-93-47

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

Журнал "Великий Дракон" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы "Параграф".

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 42

Формат 60x90/8, печать офсетная, тираж 25000 экз., цена свободная подписано к печати 12.03.99 г.

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Москва

Печать — Чеховский полиграфический комбинат. Заказ 725.

Изготовление фотоформ — репроцентр издательства АСТ

© «Издательство АСТ»

© «КАМОТО»

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

Ассоциация производителей и продавцов мороженого
«Столичное мороженое»

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



приглашает **ВСЕХ 30 мая 1999 г.** на городской праздник
Столичного мороженого в Лужники,
где состоится награждение победителей конкурса
и гала-концерт лауреатов.

Не пропустите!



Объявляем имена победителей конкурса «Великого Дракона»

Первое место:

Скворцов Александр —
за сюжет «Страна мороженого»

Второе место:

Кукуреко Катя — за рисунки серии
вкладышей в упаковки мороженого

Третье место:

Сотников Дмитрий — за идею
изготовления серии вкладышей
в упаковки мороженого в виде пазлов

Все они стали участниками
второго этапа конкурса
«Мороженое столичное —
самое отличное!»

Конкурс продолжается!

До встречи 30 мая в Лужниках!

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

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

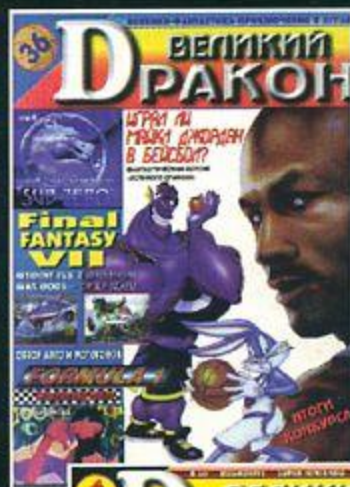


Дополнительную информацию о конкурсе
читайте в газете «Пионерская правда»,
журналах «До 16 и старше»,
«Моя Москва»,
«Московский Магазин»

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

Великий Дракон – почтой!

Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу:
117454, Москва, а/я 21



**Без предварительной оплаты!
Цена, включая стоимость пересылки,**

22 руб. за номер

Оплата по получении журнала на почте.

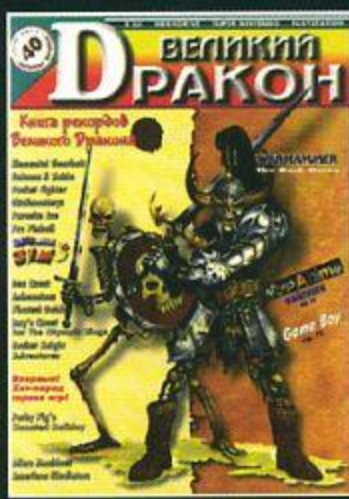
Высылаем по почте номера с 21 по 40

(кроме 22, 25, 26, 30 и 31),

и приложение к журналу "Крутой Геймер" №№ 6, 7.

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

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



Подарок от Великого Дракона!

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

Цена за номер при этом не увеличивается!

