

СТАРЕЙШИЙ В РОССИИ ЖУРНАЛ ПО ВИДЕОИГРАМ

8 bit • GAME BOY • MEGADRIVE • SUPER NINTENDO • PLAYSTATION

46

# D ВЕЛИКИЙ ДРАКОН



LUNAR  
Silver Star  
Story Complete



DARKSTALKERS 3

STAR OCEAN 2

SILENT HILL

DINO CRISIS

EX-RANZA

KAWASAKI

CRACK DOWN

SOLEIL

PAGEMASTER

CONTRA

JAMES BOND

SUPER GHOULS'N GHOSTS

## QUAKE II ВТОРЖЕНИЕ НА PLAYSTATION



"МАТРИЦА"

Resident Evil 3  
полное решение



Российская  
анимация —  
за границей

Final Fantasy VII  
Курс молодого бойца

ISSN 1560-2583



9 771560 258002



# Великий Дракон – почтой!

Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу  
117454, Москва, а/я 21

**БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!**  
Цена, включая стоимость пересылки,  
**25 руб. за номер**  
Оплата по получении журнала на почте.  
Высылаем по почте номера с 21 по 45  
(кроме 22, 25, 26, 30 и 31),  
и сборники "Крутой Геймер" №№ 6, 7.  
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

**ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:**  
**911-07-00 и 209-93-47**  
по ним вы можете сделать ваш заказ



## 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!



# Дорогие друзья!

Обращение редакции журнала «Великий Дракон» ко всем читателям.

Внимательно прочитайте, пожалуйста, это письмо, которое только что пришло в редакцию.



Уважаемая редакция!  
Пишут Вам родители ваших читателей. Наши дети с удовольствием читают ваш журнал. Они согласны даже отказаться от некоторых мелких трат: покупки мороженого,

сладостей, лишь бы приобрести очередную номер журнала. Дети с удовольствием играют в видеоигры, обмениваются новыми дисками и картриджами. Иногда мы даже не понимаем, о чем они говорят. Однако мы видим, как они легко общаются с компьютерами. Мы спокойны, когда они остаются одни дома, потому что всегда у них есть интересное и развивающее занятие. По долгу службы (мы — врачи) в прошлое воскресенье мы ездили на обследование детей в Детские дома Тульской области. То, что мы увидели, оставило глубокий след в наших сердцах. Эти дети, такие же, как наши, но уже повидавшие в жизни такое, что нашим и не снилось, обделены очень многим. Нынешняя социально-экономическая ситуация определяет скудость их жизни, отсутствие не только главного — нормальной семьи и любви, но и самой возможности в дальнейшем нормально адаптироваться во взрослой жизни, получить хорошую специальность...

Уважаемая редакция! Может быть, Вы сможете обратиться ко всем вашим читателям, у которых есть уже не нужные им игры, старые приставки, номера журналов. Пусть они не лежат лишним хламом в домах, а станут важным источником знаний и радости для обездоленных детдомовских детей.

Вот адрес Детского дома, где мы побывали: 301214, Тульская обл., Щекинский район, деревня Ясная Поляна, Детский дом «Ясная Поляна». Директор Алексеева Т.Д.

С уважением семья Кешишян (врачи)

Редакция уже отправила в Детский дом «Ясная Поляна» комплект журналов «Великий Дракон» и обращается ко всем читателям с просьбой оказать посильную помощь детдомовским ребятам.

Если у Вас есть работающие, но ставшие ненужными приставки, картриджи, диски, то отправьте их по адресу:

**301214, Тульская обл., Щекинский район, деревня Ясная Поляна, Детский дом «Ясная Поляна». Директор Алексеева Т.Д.**

Этим Вы окажете посильную помощь мальчикам и девочкам, волею судеб лишившимся семей, и сделаете большое и благородное дело.

Редакция обращается к директору «Ясной Поляны» с просьбой сообщать нам имена, фамилии и города всех наших читателей, приславших посылки в адрес Детского дома, а мы, в свою очередь, будем публиковать эти фамилии в очередных номерах журнала.

Мы понимаем, что отправка посылки связана с почтовыми расходами. Чтобы как-то скомпенсировать эти траты,

для тех читателей, которые прислали посылки в Детский дом, редакция устанавливает льготу при оплате журналов, высылаемых по почте: на 5 рублей ниже цены, указанной в последнем вышедшем на момент заказа номере «Великого Дракона».

## Ответы на вопросы викторины «А знаете ли вы Великобританию?»

(см. «Великий Дракон» №43, стр.46)



1. В состав Соединенного Королевства, кроме Англии, Шотландии и Уэльса, входит еще и Северная Ирландия
2. Англия — Святой Георгий, 23 апреля; Ирландия — Святой Патрик, 17 марта
3. «The Union Jack»
4. Стоунхендж («Stonehenge»)
5. Дождь льет как из ведра
6. Halloween
7. Маугли
8. Объединенное название двух самых престижных университетов в Великобритании Oxford и Cambridge
9. Уэмбли (Wembley) — football; Уимблдон (Wimbledon) — tennis; Дерби (Derby) — horse-racing
10. Англия — алая роза; Ирландия — трилистник
11. «Beetles» — г. Ливерпуль
12. Музей восковых фигур Мадам Тюссо
13. Baker Street (Бейкер стрит) — Шерлок Холмс
14. Ньютон
15. Гринвич
16. Бенни Хил
17. Англия — Алиса, Винни Пух, Гулливер, Питер Пэн; Америка — Том и Джерри, Том Сойер, Дональд Дак. (Мумми-Троль — Скандинавия, Финляндия)
18. The double-decker
19. Дэвид Копперфилд
20. Колокол



**Внимание! Не пропустите!**

В следующем номере журнала вас ждет объявление о новом конкурсе «Мороженое столичное — самое отличное!»

Ожидается, что Великий Дракон будет проводить конкурс сразу в трех номинациях. Победителей ждут призы и приглашение на ежегодный городской праздник Столичного мороженого в Лужниках.



## ВСЕГО 160 игр

*Dreamcast	Forsaken	93	PO'ed	95	Clockwork Knight	91	Task Force Harrier Ex	90
Phantasy Star Online	Future Cop: L.A.P.D.	93 95	Pop'n'Twin Bee Deluxe Pack	94	College Slam	92	Theme Park	90
*PlayStation	G Police	94	Power Slave	95	Crack Down	94	Hyper Lode Runner	90
Army Man 3D	Gran Turismo 2 demo	48	Quake II	6	Crude Buster	67	Kirby's Dream Land	91
Battle Arena Toshinden 2	Guilty Gear	95	Racing Skies	94	Darius 2	91	Monster Max	90
Blast Radius	Rascal	94	Rayman	94	Devil Crash	92	Pagemaster	78
Bloody Roar 2	Raystorm	12	Raystorm	12	Dingoland	92	Soccer Mania	91
Brahma Force	Resident Evil 2	14	Resident Evil 2	14	Ex-Ranza (Ranger X)	91	Speedy Gonzales	90
Branded 13	Resident Evil 3: Nemesis	93	Rogue Trip: Vacation 2012	94	Holyfield Boxing	62	Star Trek Generation:	
Bravo Air Force	Rogue Trip: Vacation 2012	95	San Francisco Rush	94	James Bond. The Duel	91	Beyond the Nexus	91
C: The Contra Adventure	San Francisco Rush	94	Shellshock	13	Jungle (Desert, Urban) Strike	92	Turrican	92
Cart World Series	Shellshock	13	Silent Hill	44 93	Jurassic Park	91	*8bit	90
Casper	Silent Hill	44 93	Snatcher	95	Kawasaki	53	Alien 3	90
Civilization II	Snatcher	95	Sports Car GT	94	Mortal Kombat 2	92	Astyanax	90
Cool Boarders 3	Sports Car GT	94	Spyro 2: Ripto's Rage	12	Mortal Kombat 3	92	Batman Returns	90
The Crow: City of Angels	Spyro 2: Ripto's Rage	12	Star Ocean 2: Second Story	36	Bubsy 2	91	Battletoads Double Dragon	90
Crusader: No Remorse	Star Ocean 2: Second Story	36	Three Lions	95	The Chaos Engine	92	Bombberman	90
Danger Girl	Three Lions	95	Toca: Touring Car Championship	95	Donkey Kong Country 3	93	Contra (Probotector)	80
Destruction Derby 3	Toca: Touring Car Championship	95	Tomb Raider 3	94	FIFA International Soccer	93	Double Dragon 2	90
Dewprip	Tomb Raider 3	94	Tomb (Tombi)	95	International Superstar Soccer	92	Final Mission	90
Dino Crisis	Tomb (Tombi)	95	Twisted Metal 2	93	King of Dragons	93	Godzilla	90
Disruptor	Twisted Metal 2	93	X-Com: Terror from the Deep	95	Krusty's Super Fun House	92	Home Alone 2. Lost in New-York	90
Driver	X-Com: Terror from the Deep	95	*Mega Drive		Pocky & Rocky	93	The Hook	90
Duke Nukem 3D: Time to Kill	*Mega Drive		Balz: The Battle of the Balls	91	Super Ghoul's in Ghosts	72	Ikan Warriors 2	90
Edge of Skyhigh	Balz: The Battle of the Balls	91	Batman. Revenge of the Joker	93	Super Strike Eagle	92	Low G Man	90
Fear Effect	Batman. Revenge of the Joker	93	Black Hole Assault	95	*Game Boy	90	NHL '97 (Super) (Violence Hockey)	90
Final Fantasy VIII	Black Hole Assault	95			Bubble Bobble	90	Super Donkey Kong	90
					Contra: The Alien Wars	90	Tetris 2	90
					Daffy Duck. The Marvin Missions	91	Zanac	90

46  
Великий Дракон

ТРЕТЬЯ СТРАНИЧКА

ИГРЫ НОМЕРА

# СОДЕРЖАНИЕ

№ 46

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

FUN  
CLUB



- 5 Морализмы на тему «Earth Worm Jim»
- 5 Приколы геймеров
- 49 Кроссворд «Final Fantasy VII»
- 49 Частные объявления
- 68 Ваш вопрос — наш ответ
- 69 «Матрица»: с миру по нитке или дайджест фантастики 90-х
- 76 Картинная галерея
- 98 Наш выбор в Интернет  
*Сегодняшний выпуск рубрики посвящен Quake-ресурсам Интернет.*
- 99 Хит-парады

## Sony PlayStation

- 6 **Quake II. Вторжение на PlayStation**  
*Заждались мы тебя, старина Quake, ох, заждались...*
- 12 Анонсы
- 15 **Final Fantasy VIII**  
*Курс молодого бойца.*
- 20 **Silent Hill**  
*Окончание решения.*
- 25 **Music. Music Creation for the Playstation**  
*Теперь вы можете сочинять музыку с джойстиком в руках.*
- 26 **Dino Crisis**  
*Решение игры.*
- 30 **Resident Evil 3: Nemesis**  
*Сутки до и сутки после «Второго биологического ужаса».*
- 36 **Star Ocean 2: Second Story**  
*Одной из последних RPG, вышедших на «Super Nintendo» в 1996 году, была игра под названием «Star Ocean». И вот ее продолжение на PlayStation...*

- 40 **Darkstalkers 3**  
*Все удары и супер-приемы.*
- 44 **Lunar: Silver Star Story Complete**  
*Решение игры начинается у монумента Великого Повелителя Драконов.*
- 48 **Gran Turismo 2 DEMO**  
*Хотя это только и демоверсия, но она дает определенное представление о будущем этой игры.*

## 16 бит. MegaDrive

- 53 **Kawasaki**  
*Мотосимулятор с большим креном в сторону аркадности.*
- 54 **Crack Down**  
*Предыстория игры незамысловата, но сама игра не случайно считается одним из хитов Мегадрайва.*
- 56 **Soleil (Crusader of Centy)**  
*В этом городе традиция такая — в четырнадцать лет все мальчики получают свой первый меч.*
- 62 **Ex-Ranza (Ranger X)**  
*Вы выступаете в роли защитника осажденного города, отважного бойца, закованного в броню боевого робота.*
- 64 **James Bond. The Duel**  
*Фильма под таким названием в «бондиане» нет. Но отсутствие связного сюжета и мешанина эпизодов разных фильмов игру отнюдь не портят.*

- 66 **Outlander**  
*Безумный Макс, главный герой игры, должен вернуть обществу похищенного бандитами ученого.*
- 67 **Crude Buster**  
*Только двое отчаянных парней-суперменов способны остановить преступную группировку, называющую себя «Великая Долина».*

## Что День грядущий нам готовит

- 70 Российская анимация
- 16 бит. Супер Nintendo

- 72 **Super Ghouls'n Ghosts**  
*Страшилка на ночь про то, как у славного рыцаря Артура вампир увел невесту прямо из-под венца.*

## GAME BOY

- 78 **Pagemaster**  
*Мальчик попал в библиотеку. И здесь у него появились первые в жизни друзья и начались самые настоящие опасности.*

## 8 БИТ

- 80 **Contra (Probotector)**  
*Почти точная копия первых пяти уровней SNES-овского хита «Super Probotector».*

## Новая рубрика «Персона»

- 82 **Художник с большой буквы: Ёситака Аmano**

## КОМИКС

- 83 **Собиратель душ. Автор: Евгений Чевин, г. Москва**

## Нет проблем!

- 88 **Секреты, пароли приемы 133 игр**
- 94 **Лавка Дракона**
- 96 **Non-Stop!**  
*Играем без перерыва!*

**ВНИМАНИЕ!**  
Перед заказом товара в "Лавке Дракона" (стр. 94) позвоните по тел. 209-93-47 и уточните его наличие

## МОРАЛИЗМЫ на тему «Earth Worm Jim»

Повидал я в жизни червей, но такого... Ходит, понимаешь, в скафандре и мочит всех из пистолета-пулемета. И где он,

думаете, взял скафандр? Петуха обул! А размеры червячка! Поглядел я на него и на корову — как родные! А всё от радиации. Мало того, что столько разных бургерменов и чебурашек-ниндзя расплодилось, так от нее и простая глиста в такую детину вымахать сумела! А отсюда и мораль: если радиация и незаметна, то только поначалу.

Дмитрий Пономарев, г. Коломна, Московская обл.



Как-то раз одному обычному червячку наскучило пребывание в родном навозе и решил он на свет божий посмотреть. Не успел он выбраться на поверхность, как видит — скафандр лежит! Червяк, конечно же, залез в него и тут же супер героем стал. Куда делась прежняя спокойная жизнь... Теперь за ним толпами гоняются враги, он кого-то бьет, сам крепко получает, принцессу неведомую спасает, каждый день как последний. Ни сна, ни отдыха, короче... Но в остальном все прекрасно, и обратно в навоз не тянет.

**Мораль:** лучше один день супер героем прожить, чем всю жизнь червячком в навозе.

Slem, г. Назарово, Красноярский край



Использованы рисунки М.Ананьина (г. Владимир) и Владимира Злыднева (г. Москва)

## ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

**Theme Hospital** — тяжело в лечении, легко в раю.

**Mortal Kombat** — глаз долой и сердце вон.

**Flashback** — кто старое помянет...

**PaRappa the Rapper** — объясните плохому танцору, что же мешает его имиджу.

**Golden Axe 3** — туристическая фирма «Иван-дурак» приглашает в путешествие за тридевять земель.  
BULLdozer, г. Рязань

**Resident Evil** — «Судьба резидента».

**Theme Park** — каникулы начались...

**Theme Hospital** — ...каникулы кончились.

**Tazmania** — Taz уполномочен... съесть.

**Tiny Toon** — «А нам все равно...»  
Zell Dincht, г. Москва

**Тамагочи** — накорми, напои, а потом похорони.  
Super Player, п. Гамболово, г. Павловск

**Battletoads Double Dragon** — братья Драконы, наконец, нашли себе невест.  
Никита Шорохов, г. Омск

**Beavis and Butt-head** — дважды клонированный Бургермен.

**Beast War** — что бывает, если Beauty одна на всех.  
Sherly Holmes, г. Москва

**Mortal Kombat** — жизнь хороша, когда бьешь не спеша.

**Sonic** — «Крутится, вертится шар голубой...»  
Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

**Mortal Kombat** — Морда, Морда, я Кулак — прием, прием.

**Boogerman** — рыцарь толчка и вантуза.  
Sheeva, г. Москва

**Diablo** — симулятор ада.  
Vasiok, г. Москва

**Darkstalkers** — «Пикник на обочине» по-японски.  
Арвен, г. Нарофоминск, Московская обл.

**Immortal** — даже бессмертные умирают.  
X-Com, г. Волгоград

## Внимание!!!

Изменения в условиях подписки на журнал «Великий Дракон».

Дорогие подписчики-москвичи! Это объявление касается вас и только вас!

Опыт проведения подписки показал, что к москвичам новый номер журнала приходит по почте через 2-3 недели после его выхода и поступления в продажу. Понятно, что многие москвичи, не дожидаясь почты, покупают свежие номера в киосках или непосредственно в редакции. Поэтому мы решили закрыть подписку для москвичей (для остальных регионов России условия подписки остаются прежними).

Если же кто-либо из читателей — москвичей все-таки захочет получить свежешедший номер журнала именно по почте, ему достаточно позвонить к нам в редакцию по тел 911-07-00 или 209-93-47 и сделать заказ. Мы сразу же вышлем ему заказанные журналы наложенным платежом. **Внимание!** Данные изменения никак не затрагивают условий получения по почте ранее вышедших журналов, номера которых вы можете увидеть на последней странице.

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



**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**



# QUAKE II

## ВТОРЖЕНИЕ НА PLAYSTATION

QUAKE II



PLAYSTATION



### ЖДИ МЕНЯ И Я ПРИДУ. ТОЛЬКО ОЧЕНЬ ЖДИ.

Ну вот и свершилось, на PlayStation вышел Quake II! Пропустить столь эпохальное событие невозможно. Как невозможно остаться в стороне или незаметно пройти мимо. Quake вышел! Это о нем завывает ветер в бетонных кон-

струкциях недостроенного дома во дворе, и осеннее солнце каждый вечер окрашивает балки и перекрытия в тон кроваво-красному небу Строггоса. Даже желтые листья ложатся на черный мокрый асфальт причудливым узором, в котором безошибочно узнается стилизованная буква «Q». А если внимательно приглядеться, то за окнами и не долгострой вовсе, а настоящий deathmatch-уровень, Warehouse, только пока текстуры на стены не нанесли, да броники с аптечками не разложили...

### ГОД — НЕ СРОК.

Заждались мы тебя, старина Quake, ох, заждались. Стал ты на PSX еще одним ДОЛГОжданым проектом. Особенный упор делаем на первой половине слова. На это есть основания. Ведь еще летом прошлого года ребята из конторы Hammerhead всю зиму начали вспахивать доверчивые нивы геймерского ожидания обещаниями засеять их в самом скором времени PSX-ной «квакой». Были тогда скриншоты, были обещания ничего не забыть по дороге с PC на PlayStation и много еще чего, о чем мы и не преминули написать в 42 номере «Дракона». Было даже чувство восхищения и уважения к самоуверенным парням из Hammerhead, взявшимся портировать столь технологически продвинутую и требовательную к «железу» игру '97 года (PC), на приставку образца '94 года, прошедшую всю «пятилетку» без единого апгрейда. Помнится тогда, всю осень и зиму, в предвкушении войсковой операции на Строггосе и диких deathmatch-боев в тренировочном лагере, как верно было подмечено, «кричали геймеры «ура!» и в воздух джойстики бросали». Но, несмотря на пристальное внимание всей игровой общественности к проекту, разработчики вдруг затаились практически на год. Напоминали они о своем существовании лишь регулярным переносом сроков релиза да двумя скудными интервью, типа, де, «все пучком!» и «щас все будет!». После такого упорного и продолжительного шифрования, на PSX-Quake

махнули рукой самые слабые и не твердые — те, кто с самого начала не верил в возможность подобной трансляции. У оставшихся в строю была еще надежда на Hammerhead'овский стенд на E3, но на выставке о приставочной «кваке» говорили только у стенда Nintendo 64, чем повергли в настоящее уныние и даже смертную тоску тех, кто еще ждал чуда... И все же Quake вышел! Как гром среди ясного неба! Даже на месяц раньше очередного «продвинутого» срока. Поэтому огромный поклон от всех «счастливых обладателей» разработчикам (Hammerhead) и издателям (Activision) за то, что они все-таки подарили нам возможность приобщиться к вселенной Quake. Теперь у нас с вами есть более чем весомый повод достать старый добрый дуал-шок и с гиканьем, криками восторга, песнями и ритуальными танцами вновь, как и год назад, подбросить его высоко-высоко в воздух. Только не забудьте потом поймать, он нам еще пригодится. Будем бегать в Quake.

### «СМОТРИНЫ» НАЧИНАЮТСЯ...

Итак, перед нами Quake для PlayStation. Явления такого масштаба чрезвычайно редки и посему достойны самого тщательного рассмотрения. Еще до включения приставки было понятно, что игра появилась на PSX только благодаря неким изменениям писишного оригинала. Иначе она попросту бы не влезла в эту маленькую серенькую коробочку от Sony с двумя мегабайтами «оперативки». Но на славу постарались кудесники из Hammerhead, и Quake втис-





нулся в формат приставки. Чудо свершилось. Нам же остается только разобраться, какова цена этого чуда.

Первое, с чем нам предстоит столкнуться в игре — это управление. Конечно, раньше мы посмотрим довольно средненькую и необоснованно затянутую заставку (PSX способен на большее, есть же ролики Tekken 3, Final Fantasy 7 и 8) и покопаемся в безвкусно

оформленном меню (зачем убрали стильные армейские бляхи, как на PC?). Однако, все это, пусть и неприятные, но мелочи, игра не в пример важнее. Поэтому — управление.

#### ТРАКТОРИСТ С ПОЛОВИНКОЙ

В Quake надо играть только с мышкой, это непреложный закон для PC. Та горстка «писюковцев», что в бою еще делает тщетные попытки смотреть по сторонам клавиатурой и с завидным постоянством занимает нижние флажки счета, удостоилась за свои пристрастия прозвища — «трактористы». Это про них сказано: «Не стреляйте в трактористов, они играют — как умеют!» Так вот, бегать на PSX со стандартным джойстиком — это «тракторить» по-черному. «Квак» это не плоский Doom, здесь все время надо вертеть башкой, просматривая и низы, и верхи. Делать это надо быстро, а главное, четко. В Quake, если навелся криво, выпустил заряд в «молоко», то сам тут же поймал ракету. В следующий раз наводись точнее. А о какой скорости и четкости может идти речь, если для того, чтобы посмотреть по диагонали вверх, надо жать стрелку ВВЕРХ, затем ВПРАВО... перелет! Приходится снова жать ВЛЕВО и ВНИЗ. А если опять не точно? Подобную неуклюжесть еще может простить компьютер в single player, да и то на сложности easy, но от своих товарищей в deathmatch такой милости ждать и не думай — порвут, да еще поглумятся (если, конечно, они не такие же трактористы). Следовательно, возникает вопрос, что же делать? Выход, конечно, есть. Можно попытаться использовать на-



этому, хотя это и звучит парадоксально, иногда обычный «тракторный» джойстик позволяет прицелиться даже более точно, чем некоторые «дуал-шоки».

И все же, как бы там ни было, аналоговое управление не в пример удобней и функциональней цифрового. Это утверждение в равной степени относится как к single player'у, так и к deathmatch'у. Вот только джойстик надо иметь «родной», качественный. Извивающиеся в страшных конвульсиях творения Хо Сунг Пака с плохо пропечатанной пластмассой и заусенцами по краям, доставят тебе только мучения. Они либо вернут тебя, сломленного, в самое начало пути тракториста, либо все же сослужат тебе добрую службу — заставят крепко задуматься о приобретении PSX-мышки.

#### «МЫШИТЕ... НЕ МЫШИТЕ!»

Конечно же «квак» знает о существовании хвостатого «грызуна» для PSX, и они вдвоем прекрасно уживаются. А мы, в свою очередь, разобрав и протестировав все варианты управления нашим десантником, ставим напротив мышки значок — «Выбор профессионала». Действительно, та скорость и точность в наведении, четкость и выверенность при передвижениях, что характерны при игре с мышкой, попросту недостижимы никакими другими средствами.

Прикиньте сами, разве можно с «тракторным» джойстиком или даже с дуал-шоком, убегая от наседающего противника, развернуться в прыжке на 180° и, не теряя первоначального направления движения, т.е. продолжая убежать только теперь задом, запустить под ноги преследователю пару-тройку ракет?



вороченный dual-shock — джойстик с аналоговым управлением, благо «квак» его поддерживает. Только тут тоже есть свои подводные камни. Даже скалы. Чувствительность к нажатию аналоговых ручек у разных джойстиков может быть различной. То есть, практически в каждом аналоговом джойстике существует так называемая «мертвая зона» в пять-десять пикселей, в которую при слабом нажатии ручки еще не попадешь, а при более сильном проскакиваешь во все. В любой другой игре эта крошечная «пробуксовка», может, ни на что и не влияет, но это в «любой другой» игре. В Quake все решают именно эти несколько несчастных пикселей, на которые ты ошибся при наводке. По-



Разумеется, нет. Зато с мышкой — просто. Смотрим дальше. Всем известно, что самый обычный рокет-джамп, выполненный на джойстике, явление редкое и в процессе подготовки чрезвычайно долгое. С мышкой же можно попросту скакать рокет-джампами по головам своих противников, не говоря уже о том, что в бою ракеты всегда будут ложиться не куда-нибудь, а супостату именно под ноги, и «рельса» будет ловить вражин буквально в полете.

Преимущества «мышшиной» техники налицо. Но, чтобы быть до конца объективным, надо сказать и о некоторых проблемах и неудобствах, связанных с этим хвостатым помощником. Чтобы подключить мышку, тебе придется задействовать второй порт. (Первый порт, ясное дело, займет джойстик, которым ты будешь бегать взад-вперед, а второй — мышка, ей ты будешь смотреть по сторонам, стрелять и прыгать). Что это значит? Только то, что места для джойстика твоего deathmatch-товарища в PSX уже не осталось. Выходит, необходим переходник, увеличивающий количество портов у приставки, а это новые расходы. Так же некоторое неудобство заключается в том, что необходим какой-нибудь столик, чтобы катать по нему нашу мышку. Причем катать ее лучше даже не по самому столу, а по специальному коврику, как на PC. Еще одним препятствием для многих, я думаю, может стать довольно высокая цена «хвостатого» и все еще относительно небольшое количество игр, в которых его можно использовать, помимо основного квак-применения. Что ж, когда дело касается денежных трат, советовать что-либо сложно. Мое же субъективное мнение, что обзавестись мышкой можно даже ради одной, но оч-ч-чень хорошей игры, например — Quake. Он того стоит. Заканчивая разговор об управлении, хочу еще раз затронуть тему «трактористов». Если ты еще не накопил денег на мышку или не хочешь ее покупать вовсе — бегай себе на здоровье с обычным джойстиком. В этом нет ничего страшного. Я сам успешно «протракторил» весь single player. Хе-хе... Многие морпехи из редакционного корпуса, как, например, Агент «Q», сознательно отказываются от аналогового управления в пользу «тракторного». И ничего, кого-то даже рулят. Поэтому играй так, как тебе удобней. Только надо отдавать себе отчет, что наследники пишшиной клавиатуры никогда не составят ни здоровой, ни больной, никакой конкуренции обладателям мышки.



Тебе непонятно, что значит — сюжетно связанные? Все очень просто. Это значит, что у твоего морпеха теперь есть возможность свободно перемещаться по уровням взад-вперед в пределах каждой из миссий. То есть, зачастую, тебе для успешного выполнения задания не раз придется возвращаться назад, туда, где ты уже был, и где теперь, после проведенной на других уровнях диверсионной операции, открылись новые, ранее недоступные места. Причем, все твои действия и перемещения логично и стройно укладываются в общую канву войсковой операции «Alien Overlord», проводимой Коалицией Земли на планете Строггос. Командование будет постоянно поддерживать с тобой связь с помощью портативного компьютера, и, в начале каждого этапа, передавать оперативную обстановку и обозначать твои цели на ближайшее будущее. Перед тобой всегда ставится ясная и понятная задача, выполняемая бравому морпеху придется пройти огнем и мечом по всем двадцати уровням, встречая и подавляя яростное сопротивление строггов.

В основу самих этапов, за исключением самого первого — Strogg Outpost, были положены «оригинальные» пишшиные карты из single player'a. Однако многое в архитектуре уровней переделано с учетом достоинств и недостатков PlayStation. Разработчики из уже до боли знакомых уровней много чего убрали, еще больше добавили своего оригинального, изменили расположение почти всех секретов и оружия. Однако, благодаря тому, что дизайнеры плейстейшенской «кваки» работали в тесном сотрудничестве и под неусыпным надзором специалистов из id Software, игра ничуть не потеряла своей атмосферности и узнаваемости. Ожидаемая проблема недостатка на приставке оперативной памяти решена весьма интересным способом.

**МЕСТО ВСТРЕЧИ ИЗМЕНИТЬ НЕЛЬЗЯ**  
Управление мы обсудили, и тем самым разобрали вопрос «как?». Теперь давайте рассмотрим вопрос «где?». То бишь, поговорим об уровнях. Начнем с «сингла».

Итак, квейковский single player это 20 сюжетно связанных между собой уровней, поделенных на пять миссий.

Итак, квейковский single player это 20 сюжетно связанных между собой уровней, поделенных на пять миссий.







Чтобы не держать в «оперативке» постоянно всю карту этапа, каждый уровень поделен на несколько зон. При переходе в следующую зону случается кратковременный loading, освобождающий память под новую локацию. Причем границы этих зон подобраны таким образом, чтобы переход был как можно более комфортным и менее заметным для игрока. Граница зон никогда не застает морпеха ни в бою, ни за собиранием предметов.

Для этого в конструкцию каждого уровня добавлены короткие глухие коридоры, где и происходит подгрузка. Пройдя всю игру, я могу сказать, что нареканий такая система несколько не вызывает.

#### ...И КАРТЫ В РУКИ

Еще один момент, который следует обсудить — навигационная карта. Это вопрос, который я после двух-

летнего квейк-стажа считал само-собой разумеющимся, но он несколько раз с недоумением и непониманием поднимался в редакционном коллективе, а посему его разъяснение может быть интересно и всем будущим морпехам. В игре карты нет. Да и не нужна она в Quake вовсе. Требовать себе «путеводитель» по простым и понятным уровням, значит, не доверять, в первую очередь, себе, любимому. А во вторую очередь, не доверять дизайнерам уровней, подозревая, что эти ребята могут завести тебя в тупик и бросить там монстрам на съедение. В некоторых играх бывает и такое, но в Quake дизайнеры на твоей стороне, поверь. Глупо не доверять их высочайшему профессионализму, граничащему с гениальностью, когда созданные их усилиями этапы давно стали классикой картостроения в жанре 3D-action, когда сами уровни проходятся в игре легко, на интуитивном понимании происходящего, когда архитектура сложна только тем, что к каждому месту в игре есть несколько подходов и использовать можно любой из них. Поэтому отсутствие навигационной карты следует воспринимать не как недостаток, а как достоинство игры, гарантирующие, что твоему морпеху не придется часами рыскать по пустым коридорам в поисках выхода с уровня.

#### ЗАБИЛ ЗАРЯД Я В ТУШКУ ДРУГА

Бешеную популярность Quake snискал не столько своим синглом, хотя он и чрезвычайно интересен, сколько сбалансированным и захватывающим режимом многопользовательской игры — deathmatch. Только здесь, в поединках с человеком, с умным и хитрым противником, а вовсе не избитием туповатых строгов, можно реально чему-то научиться. Посему, особенно не зацкливайся на войсковой операции «Alien Overlord» и поскорее переключайся на освоение многопользовательской игры. Практически после первых же deathmatch-боев ты увидишь, что вся твоя великолепность и виртуозность, проявленные в боях против монстров из сингла, были лишь иллюзией крутости. Настоящий же профессионализм можно заработать только в боях со своими товарищами. Вообще многопользовательская игра в Quake настолько многогранна и глубока, что ее обсуждение — тема отдельного полноценного разговора. Ниже мы лишь слегка коснемся особенностей режима deathmatch и отметим основные моменты, характерные для его реализации на PlayStation.

Для принудительного отстрела себе подобных в режиме multiplayer предусмотрено двенадцать совершенно новых, «не засвеченных» на PC, карт. Все они разрабатывались специально для PlayStation и ориентированы на возможности приставки и особенности управления местным морпехом. Среди «новичков» есть как несложные плоские карты а-ля Doom, так и навороченные многоуровневые, со множеством этажей, лестниц и подъемников. Первые явно рассчитаны на трактористов, которые на картах, где не надо постоянно вертеть головой в разные стороны, будут чувствовать себя сухо и комфортно. Ну а настоящему индейцу (с дуалшотом и мышкой) завсегда везде ништяк. Это я к тому, что если ты должным образом экипирован и подготовлен, то сможешь постоять за себя на любом из двенадцати уровней.



SINGLE PLAYER  
VS  
DEATHMATCH



В режиме deathmatch на выбор предлагается три варианта игры. Основной по доступности — это дуэль. Причем имеются целых два ее варианта, слегка отличающиеся по правилам (Versus) и (DeathMatch). Наиболее же заманчивой, но сложно организуемой является, конечно, командная игра двое на двое (TeamPlay). Почему сложно организуемой? Судите сами: надо умудриться в одном месте в одно время собрать два телевизора, два PSX'а, соединенных link-кабелем, и четырех «юношей бледных со взором горящим», причем каждого со своим рабочим инструментом, то бишь джойстиком. Куда как проще заставить к себе домой друга, якобы попить медовой «Балтики»... хе-хе..., всучить ему controller 2 и настругать из доверчивого товарища горстку жирненьких таких фраггов. Организаторские способности для дуэльных посиделок требуются минимальные, зато сколько удовольствия!..

**ЧТО ТАКОЕ — ХОРОШО, И ЧТО ТАКОЕ — ПЛОХО.**

Поскольку командные соревнования в жизни PSX'ного квакера, как мы выяснили, будут явлением чрезвычайно редким, то сожалеть об отсутствии таких популярных модификаций командной игры в Quake, как Capture The Flag (захват флага), попросту не серьезно; а большего идиотизма, чем STF один на один, и представить себе сложно. Поэтому сожалеть не будем. Хотя в квейке на Nintendo 64 Capture The Flag есть. Даже в нескольких модификациях. Ну и флаг им, буржуям, в руки. А если серьезно, то N64 поддерживает деление игрового экрана на четыре окна, поэтому там и не нужны никакие link-кабели, вторые приставки и телевизоры. На PlayStation разработчики сознательно не стали увеличивать количество игровых окон. Уже на имеющихся двух детализация окружающего мира «оставляет желать». Поэтому, спрогнозировав возмущенные вопли геймеров о невозможности что-либо различить в крошечном тормозящем окошке, программисты Hammerhead приняли верное решение — не делить экран более чем на два окна, а все мероприятия, численно превосходящие дуэль, оставить на совести link-кабеля. Решение грамотное и понятное. Легкое недоумение у меня вызывает кое-что другое. А именно, внешний вид нашего бравого морпеха в режиме deathmatch. Он, мягко говоря, не совсем соответствует классическому представлению о герое-десантнике из Quake II. Я уже не говорю о том, что в игру не попали модели девушки (female) и киборга (cyborg), а количество «шкур» (текстуры aka skin, от которых зависит внешний вид морпеха) для одной оставшейся модели парня (male) сведено до мизерного числа — «че-



**ВОТ ДВЕ КАРТИНКИ. СПРАВА — ТАК ВЫГЛЯДЕЛ ОУАКЕ ГОД НАЗАД. В САМОМ НАЧАЛЕ РАЗРАБОТКИ. А СЛЕВА — ОУАКЕ, ГОТОВЫЙ К УПОТРЕБЛЕНИЮ. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ЦВЕТ НЕБА ЗА ОКНАМИ И НА КРЕСТИК РЯДОМ С ПУНКТАМИ ЗДОРОВЬЯ.**

тыре». Это все можно как-то понять и объяснить — мол, большее число моделей и «скинов» попросту не влезло в PlayStation. Ладно. Но зачем, спрашивается, было напяливать на десантника полушлем (!) и раскрашивать его доспех в яркие, кричащие цвета? При такой расцветке морпех начинает напоминать героев Marvel Comics или, в лучшем случае, Флинна Таггарта из Doom. Сходство же с парнями, десантировавшимися на Строггос, наблюдается весьма отдаленное. В общем-то, по большому счету, этот казус можно было оставить и вовсе без внимания, если бы не одно «но». В single player'е на уровне Torture Chambers в плену сидят наши морпехи. Причем, их внешний вид совершенно не вызывает нареканий. Увидев их впервые, я еще, помнится, порадовался, как точно транслировали на PSX земных десантников. Выходит, «правильные» ребята в игре все-таки есть, просто их не перекинули из сингла в deathmatch. Вместо них в многопользовательском режиме поселились полушлемы и цветастые костюмы.

Почему так? Вот загадка, так загадка. Столь же непонятной является излишняя любовь программистов ко всем оттенкам синего. Мало того, что они выкрасили крестик рядом с пунктами здоровья и все аптечки в игре своим любимым цветом, так они еще добрались и до знаменитого строггосова неба. Вместо багрового небосклона, ставшего чуть ли не визитной карточкой красной планеты киборгов, теперь над укрепом районами строггов плывут синие облака по синему же небу. Опять возникает вопрос — зачем это? Неужели, лишь для того, чтобы Квейк на PSX отличался от своего писишного собрата? Но их и так никто никогда не спутает, будьте уверены. Тогда зачем? Непонятно. Ладно, оставим эти незначительные странности на совести Hammerhead'овских программистов и художников. Потому как многие читатели уже наверняка задаются вопросом, а не слишком ли автор придирается к мелочам? Надо сознаться — да, придираюсь. Хотелось, чтобы в такой игре, как Quake, все было просто идеально. Так оно, в целом, и полу-

чилося. И тем обиднее видеть такие необоснованные несуразности, к счастью, абсолютно не влияющие на самое главное, на игровой процесс.

### ЧТО ТАКОЕ — ОЧЕНЬ ХОРОШО.

Итак, продукт мы с вами получили определенно качественный и целостный. Жж Судите сами. Весь арсенал, знаковый нам по писишному оригиналу, присутствует на PlayStation в полном объеме. Причем, по качеству прорисовки приставочные стволы не только не уступают «персональным», но кое-где выглядят даже более выигрышно! Во многом это обуславливается наличием в плейстейшовской версии так называемого «динамического цветного освещения». Это чрезвычайно инте-



## СЛОВАРЬ НАЧИНАЮЩЕГО КВАКЕРА

**АРМОРИНКИ** (разговорн., от англ. armor shards) — съемные пластины для бронезилов. Встречаются только в сингле. Каждая прибавляет по 2% к пунктам брони. Подходят для любого типа бронезилов, которые в простонародье называются брониками.

**ДУЭЛЬ** — квейк-поединок один на один. Дуэль является лучшим показателем крутости каждого из бойцов. На PlayStation есть два ее варианта — DeathMatch и Versus, первый из которых более предпочтителен.

**КАМПЕР** — обычно косорукий урод, который не в состоянии набрать фрагов иным способом, кроме «камперения», т.е. постоянного сидения в засаде около какого-нибудь артефакта или оружия. Сам кампер охраняемую ценность старается не брать — это приманка. Приходящих за рулезами нуждающихся убивает. Как говорится, ни себе, ни людям. Камперов презирают и считают низшей формой квейк-существования. Но они, несмотря на общественное мнение, набирают неплохие фраги на самих презирающих и несомненно знают тактику и матчасть уровня, раз объектом камперения беззастыжнично выбирают самый ценный артефакт на карте.

**КВАК(А)** (разговорн., от англ. Quake). Чтобы не ломать язык сложному-правильному произношению «куэйк» проще сказать коротко и понятно — квак.

**КЛАН** — это структура, в которую объединяются квакеры-единомышленники, считающие, что им пора уже заявлять о своей крутости во весь голос. Смысл объединения состоит в том, чтобы в клановых войнах зарулить команды противников в тимплеях, а лучших их представителей еще загнать в «минуса» и в дуэлях, а потом всем своим кланом попить пивка (колы) в ознаменование победы. Клановые названия, краткая аббревиатура которого дописывается к ник-неймам всех бойцов. Например, супер-квакер Вася, вступил в клан «Lamer of Hell», теперь будет называться Vasia-[Loh].

**КЛУБ** — место, где за умеренную плату можно побегать в кваку как по локальной сети клуба, так и в Интернете. Также в клубах постоянно проводятся квейк-турниры, на которых можно выиграть от абонеента на бесплатные часы игры до супер-пупер навороченного компьютера. А можно отдать вступительный взнос и, размятавшись о многобачковой персоналке, вылететь в отборочном круге. Все зависит от твоей крутости.

**ЛАМЕР** aka **ЛАМАК** aka **ЛАМО** — боец, до боя считающий себя настоящим отцом и неустанно об этом твердящий, а после разгромного проигрыша начинающий перечислять отмазки, из-за которых не сработало его «папство». Короче, в кваке — полный ноль, такой же пустой и такой же надутый.

**МОНСТР** — обычно они встречаются в single player, и тогда их называют строгги, но иногда монстры встречаются и в DeathMatch, тогда их именуют отцами.

**МЯСО (1)** aka собачья свалка — бой в стиле «все против всех». Только участников обязательно должно быть больше двух, иначе собачья свалка превратится в обычную дуэль.

**МЯСО (2)** — игра, при которой бойцы размениваются фрагами, не успевая даже как следует «отожраться» оружием и броней. Такой стиль боя особенно характерен для собачьих свалок, но зачастую подобное случается и на небольших картах в дуэлях, особенно когда с ламаком играют отец.

**МЯСО (3)** — тракторист.

**НИК** (от англ. nick name). Каждый уважающий себя квакер имеет короткое емкое имя-кликчу, под которым и выходит в DeathMatch — наводит ужас на трактористов и ламеров. Например, Деннис Фонт — самый сильный воин в мире, больше известен как «Tresh». А вот по нему другого супер-квакера — «Vasia», сразу можно сказать, что он полный ламер и вообще смутно представляет, откуда стреляет ракет-лаунчер.

**ОЗВЕРИН** aka **КВАД** (от англ. Quad Damage). Квейк-артефакт, в четыре раза усиливающий ущерб, причиняемый любым оружием. Мечта поэта.

**ОТЕЦ**. Чтобы стать отцом (или папой) в квейке, не обязательно иметь детей. Достаточно просто поиметь всех ламаков в округе, которые и нарекут тебя за невиданное мастерство самым настоящим Отцом.

**ПИПЕТКА (МЕГАХЕЛС)** (от англ. MegaHealth) — супер-аптечка, прибавляющая 100% к уже имеющимся пунктам здоровья.

**РЕЛЬСА** — зачастую так называют рэйлган (railgun).

**РОКЕТ-ДЖАМП** — хитрый прием, который позволяет совершать необычайно высокие прыжки к рулезам на высоких ящиках. Для этого надо выстрелить себе под ноги из шайтан-трубы и одновременно прыгнуть. Прыжок из-за ударной волны получается в несколько раз выше. Без мышки выполнить этот прием крайне сложно, поэтому особенно весело смотреть, как ракет-джампы делают трактористы.

**СЕМЕРКА** aka **ШАЙТАН-ТРУБА** — это ракет-лаунчер (rocket launcher). Семерку его называют за то, что он на писишной клавиатуре расположен на цифре «7», а «шайтан-трубой» за то, что ламаки никак не могут понять, как же отцы им так элитно пользуются.

**ТРАКТОРИСТ** — no comments.

**ЧЕШКА** (разговорн.) — в устной беседе отцы предлагают ее сосать ламерам и лузерам, чем они и занимаются, высидившись на уровне.

**ФРАГ** — одно очко, начисляемое за убийство одного противника. Фраг — смысл многопользовательской игры, потому что в Quake выигрывает не тот, кто лучше стреляет, не тот, кто быстрее бегает, а тот, кто набирает больше фрагов.

ресная возможность «кваковского» движка Q2-engine, и реализуется она следующим образом. Если ты попадаешь в комнату, заполненную лавой, то на оружии в твоих руках, самих руках и всех стенах вокруг будет красноватый отблеск снизу от лавы, а в коридоре, освещенном синими лампами, все предметы будут иметь, естественно, синий оттенок. Динамическое цветное освещение, кстати, весьма удачно совмещенное с эффектом линзы а-ля Silent Hill, придает игре изумительный колорит и еще пушью реалистичность. Ко всему, это просто очень красиво. На PC, кстати, чтобы любоваться подобными эффектами, приходится устанавливать специальный дорогой 3D-ускоритель. А «линз» в Квейке на персоналке вообще нет. Вот так-то.

Что касается монстров, то, единственно, у некоторых уменьшилось количество «шкур», т.е. возможных раскрасок, а так все они живы-здоровы и благополучно пережили трансляцию. Мало того, на PlayStation их полку даже прибыло! Появился новый паукообразный враг, вооруженный рэйлганом, и огромный новый босс, охраняющий бомбу с антиматерией на уровне Gravity Booster. «Новички» абсолютно не вызывают нареканий. Они настолько хорошо вписываются в общий стиль Quake II, что возникают даже мысли о монстрах, не вошедших по каким-то причинам в 97 году в писишную реализацию.

Также стоит отметить довольно приятственную меткость строггов и даже некоторое наличие у них интеллекта. Пусть прямолинейного и предсказуемого, но все же... Одним словом, хорошие монстры. Впрочем, как и все остальное в Quake. А разве может быть по-другому в игре made in id Software? Конечно же — нет! Тем более, когда трансляцию осуществляют такие талантливые ребята из Hammerhead.

Подводя итог, можно сказать, что в лице Quake II мы имеем изумительно добротный и качественный продукт, что совершенно не характерно для «неяпонских» разработок. Благодаря захватывающему и продуманному режиму single player, а главное, великолепно сбалансированному и доступному режиму многопользовательской игры, Quake II имеет все шансы стать лучшим 3D-action'ом за всю историю приставки. Даже если отбросить сногшибательную трехмерную графику и изумительный геймплей. Просто потому, что Quake оправдал самые смелые ожидания тех, кто его ждал и загада готовил десантную амуницию для операции Alien Overlord. Просто потому, что настало время надрать задницу этим зарвавшимся строггам. Просто потому, что это — Quake.

Так что всем морпехам — два раза «ку!». Quake вышел!

Go forth and kick ass, soldiers!





### IRON SOLDIER 3

**Разработчик:** Eclipse Software  
**Издатель:** Telegames, Inc.  
**Жанр:** симулятор боевого робота

**Дата выхода:** зима 1999

Мало кто из обладателей PlayStation знаком с игровой серией Iron Soldier. И это не удивительно, ведь две предыдущие ее части вышли на давно "умершей" игровой системе Jaguar



от Atari. По жанру IS является симулятором гигантского боевого робота на подобие Armored Core. Ваш "шагающий танк" оснащен пятнадцатью видами оружия, в том числе огнеметом и газовыми гранатами. Основной режим игры включает в себя 25 миссий. Но, кроме него, есть еще и режим для двух игроков, позволяющий устроить что-то вроде deathmatch'a. При создании движка IS3 особое внимание было уделено частоте смены кадров, поскольку это является одной из важнейших составляющих хорошего графического оформления.

### MEGA MAN LEGENDS 2

**Разработчик/издатель:** Capcom  
**Жанр:** 3D-приключения с элементами RPG  
**Дата выхода:** неизвестна

В настоящий момент фирма Capcom ведет активную работу над продолжением своего на редкость удачного гибрида трехмерных приключений и ролевой игры под названием Mega Man Legends. На этот раз Mega Мен должен вызволить свою подружку Рол из лап похитившего ее гнусного пакостника Трона Бона. Мир Mega Man Legends 2 существенно увеличился в размерах и, следовательно, игра стала еще длиннее. Глаз радуется все та же яркая и красочная графика, которая практически не изменилась со времен первой части игры. MML2 просто великолепно поддерживает аналоговый контроллер Dual Shock. В управлении героем задействованы обе аналоговые ручки: левой ручкой вы перемещаете Мегу Мена, а правой прицеливаетесь.



### DEWPRISM

**Разработчик:** SquareSoft  
**Издатель:** Square/Electronic Arts  
**Жанр:** Action-RPG  
**Дата выхода:** 2000 г.



Команда разработчиков фирмы Square, работавшая над знаменитой RPG Xenogears, в данный момент трудится над новым проектом — Dewprism. Dewprism — это смесь action'a и ролевой игры в стиле Brave Fencer Musashiden. Если посмотреть на картинки, то станет совершенно очевидно, что идея создания этой игры навеяна именно приключениями бравого самурая Мусаси. Главные герои Dewprism, паренек по имени Рю и девушка Минт, путешествуют по красочным трехмерным мирам, общаются с людьми, сражаются с монстрами, короче весело проводят время. Различия этих двух персонажей очень велики и не ограничиваются боевыми характеристиками. Если особенность Минт заключается в ее скорости, то Рю имеет полезную способность перенимать навыки поверженных врагов (похожей способностью владел и Мусаси).



### SPYRO 2: RIPTO'S RAGE

**Разработчик:** Insomniac  
**Издатель:** Sony Computer Entertainment America  
**Жанр:** 3D приключения  
**Дата выхода:** зима 1999

Трудно найти обладателя PlayStation, который не был бы знаком с игрой под названием Spyro the Dragon. Появившаяся в конце 98-го, она заворожила всех прежде всего великолепной графикой, реализованной на пределе возможностей приставки. Но, вложив столько сил в графическое оформление StD, разработчики, видимо, позабыли о самом главном, об игровом процессе, который был явно пустоват. Но все же игра пользовалась популярностью, и не стоило сомневаться, что вскоре труженики из Insomniac вознамерятся выпустить продолжение. По их словам, в Spyro 2: Ripto's Rage исправлены все недочеты предыдущей части, коих было не так уж много. Прежде всего, повысился уровень сложности, правда, ненамного. Ровно настолько, чтобы игра была одновременно интересна как новичкам, так и опытным игрокам. Враги стали поумнее, и их стало побольше. Всего разработчики обещают более сотни персонажей, включая ваших союзников. Задания, которые вам даются по ходу игры, теперь не ограничиваются лишь сбором предметов. К примеру, на одном из уровней вам встретится парень, который попросит вас помочь ему найти его леопарда. Отыскав его, вам придется воспользоваться приманкой — жареной рыбой, чтобы заставить его идти за вами. Все 29 уровней S2:RR изобилуют подобными заданиями. Да плюс ко всему разработчики обещают множество мини-игр: от хоккея до бильярда. Сам же Спайро не теряет времени зря и обучился новым приемам. В дополнение к уже имеющимся способностям появились умения плавать, лазить по стенам, плеваться и кататься на коньках. Изменения в лучшую сторону наблюдаются и в графическом оформлении. Новый движок для спецэффектов позволяет отображать на экране дождь, снег, радугу, падающие листья, различные сверкания, реалистичную водную поверхность, тени, отражения и т.д. И при всем при этом частота смены кадров не падает ниже 30 за секунду!





## FEAR EFFECT

Разработчик: Kronos Digital Entertainment

Издатель: Eidos

Жанр: 3D action

Дата выхода: январь 2000

Проект Fear Effect (первоначально Fear Factor) можно смело назвать одним из самых интересных и многообещающих проектов Eidos на сегодняшний день. "А чем же он интересен?", — спросите вы. Да практически всем! Но первое, что все-таки стоит отметить — это графика игры. Фоны в FE хоть и рендерные, но вовсе не статичные, а анимированные! Разработчики рассудили совершенно правильно: если фоны были бы не рендерными, а полигонными, то камеры все равно бы перемещались по заранее просчитанным траекториям (яркий пример, Dino Crisis от Capcom), и игрок обозревал бы окружающую среду с тех же самых ракурсов. Так почему бы просто не улучшить качество, заменив фоны небольшими силиконовыми роликами и прокручивая их потом туда-сюда в зависимости от перемещения игрока? Идея, конечно, хорошая, но тут перед разработчиками возникла проблема, как сделать так, чтобы полигонные фигурки персонажей гармонировали со всем остальным. И, надо сказать, решили они ее довольно оригинально, выполнив персонажей в стиле anime. И, судя по скриншотам, гармония действительно была достигнута. В FE вы играете за трех наемников: Хану Тсу-Вачел, Роис Глас и Джекоба Декурта. Но миссия их отнюдь не героическая, они были наняты, чтобы захватить дочь богатого китайского бизнесмена с целью впоследствии шантажировать ее отца. Но это все лирика, а как же сам игровой процесс? Разработчики характеризуют его, как нечто среднее между Resident Evil и Tomb Raider. Причем, в игре присутствует некий фактор (или эффект) "опасения" (Fear Effect). Чем напряженнее ваш персонаж данный момент, чем больше адреналина у него в крови, тем менее он уязвим. Стоит ему попасть в какую-нибудь умиротворяющую обстановку, как он сразу же становится открытой мишенью для врагов. В продаже Fear Effect должен появиться где-то после нового года и, благодаря столь навороченной графике, будет занимать не один, а несколько дисков. Так что копите деньги...



## LUNAR 2: ETERNAL BLUE

Разработчик: Game Arts

Издатель: Working Designs

Жанр: RPG

Дата выхода: зима 1999

Как вы помните, первоначально обе части Lunar были выпущены на допотопной Sega CD. Приставка уже давно канула в Лету, а игра все живет и живет. И вот совсем скоро на PlayStation будет

дюсера Хироюа часть знаменитости в жарг: Eternal Blue. ты качества, разворачивается цесса, споса, ячу лет со врешней игры с хоршар: Silver Star ли хотите, фи — разгадать тадуз аблати ческой Синей Башни и предотвратить пробуждение древнего бога Зофара. На пути к цели вам встретятся как новые, так и уже знакомые лица (видимо, потомки персонажей первой части Lunar). Ваш взор будет услаждать еще большее количество anime-роликов, чем в L:SSS, и это вполне естественно, ведь игра занимает целых три (!) CD. Также в комплект войдут два дополнительных диска: один с музыкой к игре, другой с документацией по созданию. Ждать осталось недолго, но для особо нетерпеливых я сообщу, что демо-версия Lunar: Eternal Blue прилагается к стратегической RPG Detonator Gauntlet.



## DANGER GIRL

Разработчик: n-Space

Издатель: THQ

Жанр: 3D приключения

Дата выхода: зима 1999

Этот проект находится в разработке уже более года, и до

недавнего времени информация о нем держалась в строжайшем секрете. Но вот теперь, когда релиз уже не за горами, THQ наконец-то решила приоткрыть завесу тайны. Итак, Danger Girl основывается на одноименном комиксе Скотта Кемпбелла и Энди Хартнелла. Это история об элитном шпионском агентстве по борьбе с терроризмом, членами которого являются девушки Сидни, Эбби, Наталья и Силикон Валери. В игре вам доведется

поуправлять лишь тремя из них: первые две — это Эбби и Сидни, третья пока что еще не объявлена. Всего в DG 14 уровней, каждый из которых включает в себя несколько миссий. Взглянув на картинки, не трудно догадаться, что большинство миссий носит шпионский характер. Судя по всему, Danger Girl будет сильно смахивать на Siphon Filter от 989 Studios, хотя я могу и ошибаться.



## DESTRUCTION DERBY 3

Разработчик/издатель: **Psygnosis**  
 Жанр: гонки на выживание  
 Дата выхода: весна 2000

Первая часть Destruction Derby сильно выделялась из того перечня игр, которым располагала PlayStation в начале



своего пути. Появившемуся позже продолжению удалось превзойти своего предшественника по всем пунктам. Третья часть Destruction Derby, которая появится на прилавках лишь весной 2000 года, должна будет поднять игровую серию на новую высоту. DD стала больше напоминать гоночный симулятор. Теперь, прежде чем расколосматить машину, ее можно как следует отладить, то есть усилить движок, поменять колеса и так далее. Количество трасс возросло аж до двадцати пяти. Появились и новые режимы

игры, среди которых "сумасшедшие трассы", изобилующие поворотами под 360 градусов (интересно, как это будет выглядеть) и супер экстремальные гонки по крышам небоскребов.

Рубрику вел **Mac Fank**

## JET X

Разработчик: **Curly Monsters**  
 Издатель: **Infogrames**  
 Жанр: гонки на самолетах  
 Дата выхода: лето 2000

Грядущая игра от Curly Monsters, именуемая Jet X,



относится к жанру гонок, причем, не простых, а, в полном смысле слова, реактивных. Дело в том, что соревноваться придется не на машинах и даже не на парящих в воздухе автомобилях будущего, как в Wipeout, а на самых настоящих реактивных самолетах! В разработке игры принимают участие и шесть бывших сотрудников Psygnosis, работавших в свое время над первыми двумя частями Wipeout. Этот факт дает серьезные основания надеяться на успех этого проекта. И уже сейчас есть чему порадоваться: графика просто потрясает своим качеством. Пока что JX находится на ранней стадии разработки и, скорее всего, появится на прилавках не раньше середины следующего года.



## PHANTASY STAR ONLINE (DREAMCAST)

Лучшая серия ролевых игр для Мегадрайва наконец-то получит продолжение на новой сеговской платформе! Официальное заявление представителей компании на Tokyo Game Show состоялось еще 19-го сентября, и вот уже полтора месяца фанаты сериала ломают перья и головы над анализом показанного там 90-секундного деморолика. Ибо кадров, освещающих собственно игровой процесс, там не больше четверти, и содержательностью они особой не отличаются. Что, в общем-то понятно — выпустить Phantasy Star Online на японский рынок обещают лишь в

конце следующего года, и неизвестно еще, продержится ли Dreamcast на плаву это время. Ведут разработку игры специалисты из подразделения Sonic Team. Лидер команды Юдзи Нака (Yuji Naka) — создатель знаменитого Соника, дал интервью ведущим независимого Интернет-сайта, освещающего все связанные с новой приставкой новости. По его словам, PSO позволит игрокам, помимо одиночной игры



исследовать мир Звезды Фантазии в компании до четырех человек, объединенных посредством Интернета. Причем процесс предполагается организовать в стиле Diablo, а не, скажем, Ultima Online, и сюжет будет, по крайней мере, на уровне игр-предшественниц, так что даже в одиночку можно играть с не меньшим интересом. Это подразумевает и новый подход к разработке интеллекта персонажей, управляемых процессором — их поведение должно выглядеть, как если бы действия контролировали живые люди.

Что касается содержимого ролика, то фэны-аналитики склоняются к такой мысли — уже существующая сюжетная линия будет развита, то есть игра продолжит события четвертой части, выпущенной в 1994 году. Многочисленные иероглифы, хаотично мелькающие по изображению с явно смещенной для лучшей неразберихи цветовой гаммой, утверждают лишь, что игра не будет римейком второй или третьей части. Упомянутые же там "Воскрешение" и "Защитники", судя по всему, означают, соответственно, возвращение главного отрицательного героя серии, Темной Силы, вроде как истребленной окончательно в Phantasy Star IV, и продолжение рода борцов с этой Силой.

А чтобы ожидание выхода новой игры в свет не показалось поклонникам чересчур долгим, в Японии недавно выпустили небольшим тиражом конвертированную для Мегадрайва Phantasy Star, изначально созданную для сеговской восьмидесятибитки Sega Master System. Остается лишь надеяться, что этот хит 12-летней давности дойдет и до нас. Хотя бы и на японском. Пока же порекомендую всем англоговорящим любителям ролевых игр посетить крутейший Интернет-сайт по адресу [www.phantasystar.net](http://www.phantasystar.net), где, помимо обширных запасов информации, карт уровней и коллекции фанфиков, можно найти полный комплект эмуляторов для PC ко всем шести играм этой замечательной серии.



Eler Cant

# Final Fantasy VIII

КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

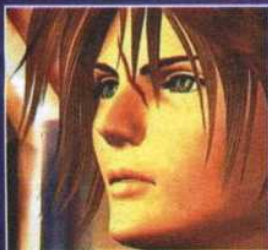
Сказать, что FF8 хорошая игра, значит попросту промолчать. Простите за такие тривиальные слова, но это на самом деле так. На сегодняшний день это одна из самых лучших игр для Sony PlayStation и, уж точно, лучшая RPG для своей платформы. Перефразируя А.П.Чехова, исполнилась мечта любого геймера — волшебникам из «Squaresoft» удалось создать игру, в которой все прекрасно. Великолепная графика, выжимающая почти все скрытые ресурсы PSX, завораживающая музыка от Нобуо Уемацу (который наконец-то реабилитировался после провального, по большей части, саундтрека к FF7), потрясающий по глубине и драматичности сценарий и игровой процесс, сводящий все вышеописанные качества ко многим и многим часам, которые вы потратите на жизнь в мире новой «Финальной Фантазии»...

Ситуация перед выходом англоязычной версии FF8 с точки зрения маркетинга была просто великолепна. Такого внимания игровой общественности доселе не удостоивался ни один проект за всю историю видеоигр. Количество предварительных заказов на игру било все мыслимые рекорды, а «Squaresoft» умело подогревала интерес, ведя гениальную маркетинговую кампанию. И 9 сентября (русские геймеры могли приобрести полную версию игры даже раньше, примерно за две недели до этого числа) все мечты стали реальностью, а магазины заполнились миллионами владельцев PSX, готовых отстоять несвойственные цивилизованному миру очереди.

Сразу же после выхода игры, на страницах бумажных и Интернет-изданий начались споры о том, стоит ли FF8 всего того шума, что преследовал ее со дня объявления даты англоязычного релиза. Многие даже отдавали предпочтение седьмой части, обвиняя FF8 в слишком большом уходе от канонов приставочных RPG.



Masato Imabe



Дело в том, что команда бессменного продюсера Хиронобу Сакагути не побоялась привнести в жанр не только новые стандарты качества, но и элементы игрового процесса, способствующие эволюции обычной игры с хорошим сюжетом в нечто большее, в настоящую историю, книгу или, если хотите, фильм. Обычная сказочная история обрела больше сходств с реальностью, чем в других играх жанра RPG.

Конечно, от большинства стандартных моментов, таких как боевая и магическая системы с их HP, MP и прочими показателями, отказаться было нельзя (пока не время...), но дизайнеры постарались максимально изменить их в ту сторону, чтобы они больше не занимали главенствующего места, отнимая его у сценария. И если FF7 была лишь хорошим продолжением сложившихся стандартов, FF8 представляет собой даже не шаг вперед, а громадный прыжок в высоту, которому позавидовал бы даже рекордсмен по такому делу, вооруженный шестом Сергей Бубка.

Другой вопрос, что многие игроки, выросшие на обычной схеме собирательства, прокачки героев и популярной слежки одним глазом за развитием сюжета, не смогли безболезненно приспособиться к новой игровой системе и иногда даже попросту отвергли ее. Наверняка, такие случаи были и среди наших читателей, поэтому я и посвятил значительную часть этой статьи объяснению основ игрового процесса, разъяснению нововведений и небольших,



но очень важных моментов, которые помогут вам максимально облегчить привыкание к восьмой части FF, дабы получить от нее максимальное удовольствие. И даже если вы считаете себя хорошим знатоком данной игры, прочитайте ниже следующий текст — наверняка вы найдете для себя что-то новое...

## МАГИЯ И ХРАНИТЕЛИ

Первое и одно из самых важных нововведений FF8 касается магической системы. Как ни старайтесь, вы не найдете MP-очков и прочей атрибутики. Отныне магия стала вполне материальным объектом и более не появляется из ниоткуда, повинувшись желанию ставшего достойным ее героя. Все заклинания достаются одним путем — Вызовом Магии (Draw) из специальных Источников (Draw Points). Но обо всем по порядку.

Изначально герой в FF8 является довольно ущербным существом, которое может только упрямо колотить своим оружием противника, и все. Источником же любой другой силы являются Хранители (Guardian Force), магические материи, которые могут одарить хозяина многими Способностями (Ability). К ним относятся: собственно применение в бою и вне него Вызванной магии, использование предметов, вызов Хранителей для помощи в боях с вражниками, а также много других Способностей, специфических для любого Хранителя (каждый из них может нести в себе до 22 способностей).

46 ДРАКОН

FINAL FANTASY VIII



PLAYSTATION



Единственное, что мне показалось нелогичным — довольно странно, что без Хранителя герой не может залезть в мешок с запасом полезного скарба. Как только герой обрел Хранителя (или нескольких, число их может достигать 16, т.е. всех Хранителей, что вы можете встретить на протяжении

всей игры), он может к своему первоначальному умению махать в бою излюбленными предметами (Attack, убрать его нельзя) добавить еще три других команды, которые будут доступны в бою. Для этого из главного меню проделайте такой путь: «Junction» —> «Ability» —> левое верхнее окошко. Помимо этого герою можно назначить несколько (число их зависит от дополнительно выученных Хранителем способностей) полезных умений, используемых вне боя. Это делается следующим путем: «Junction» —> «Ability» —> левое нижнее окошко. Общий список способностей Хранителей текущего героя в это время будет находиться в большом окне справа. В принципе, Хранителей можно было бы назвать доработанной версией «Summon»-ов из FF7, если бы не один факт — они почти такие же живые существа, как и основные герои. Хранители имеют свои HP и вполне могут быть убиты особенно удачливыми противниками. Замена хит-пойнтов героя на HP Хранителя происходит в тот момент, когда последний был призван для помощи в бою и копит силы для появления. В это время он и будет принимать на себя все удары, предназначенные его хозяину.



чения можно в меню под названием «GF». Теперь вернемся к магии. Ее можно добывать тремя путями — непосредственно Вызвав из источника (при этом вы сможете выбрать, кому из героев она пойдет), извлечение магии из предметов и добыча ее из врагов. Для этого вы должны поставить боевую способность «Draw» и использовать ее во время боя. При этом будет выбор — сохранить магию для последующего использования (Stock) или направить ее в действие прямо сейчас (Cast). Всего каждый из героев может владеть 32 различными заклинаниями, до 100 штук каждого.

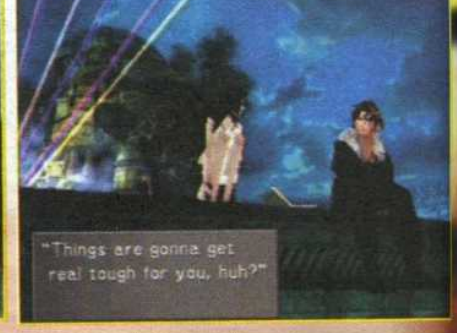
**СКОВАННЫЕ ОДНОЙ ЦЕПЬЮ**

Однако нанесение урона врагам и лечение союзников — не самое полезное свойство магии. Наиболее выгодное поле ее использования — Магическое Соединение (Junction). Смысл его состоит в том, что к характеристикам героя можно привязывать различные заклинания, существенно это характеристики улучшая. Значение этого трудно переоценить! Самый лучший пример — магия «Ultima». Если вы соедините 100 этих заклинаний с защитой от стихий, то ваш герой будет попросту неуязвим для любого (конечно, кроме non-elemental) магического воздействия со стороны противника. Заманчиво? Еще бы... Рассмотрим поподробнее каждую характеристику и позицию для Соединения. «Speed» — скорость, с которой накапливается ATB (Active Time Bar) героя. Говоря по-русски, чем выше эта характеристика, тем меньше времени вам придется ждать, пока накопится шкала-бегунок в бою. «Spirit» — то же самое, что и «Vitality», только для магии.



После боя Хранители получают те же самые очки опыта (EXP) для развития своих уровней, что и герои, плюс очки способности (AP), которые позволяют им эти самые способности учить. Не удивляйтесь малому числу оных очков — способности могут кардинально изменить ход игры и требуют очень большого труда для получения. Для поддержания Хранителей в боеспособной форме вы сможете купить различные типы лечительных предметов, действующих так же как и обычные лечилки, с одним различием — стоят они дороже. Получить информацию о Хранителях и назначить им способность для изу-

«Magic» — способность к магии. Чем она выше, тем быстрее летают файерболлы, ядренее получаются магические молнии и т.д. и т.п. «Vitality» — чем больше цифра напротив данного показателя, тем меньше вреда будут получать ваши герои от физических атак противника. «Strength» — физическая сила героя. Чем она больше, тем ловчее ваш персонаж бьет в череп противника, нанося ему больший урон простой командой «Attack». «Evasion» — самый трудноулучшаемый показатель. Чем он больше, тем больше у вашего героя шансов уклониться от удара (MISS). Не самое главное, но весьма приятное... «Hit» — наслаивается на «Evasion» противника, таким образом вычисляя, попали ли вы супротивнику между ребер топором или промахнулись. По большей части зависит от используемого оружия.



"Things are gonna get real tough for you, huh?"





«Luck» — еще один крепкий орешек — кардинально повысить его стоит больших трудов. Нужен для повышения процента удачи в случайных событиях, например — при появлении Одина Гилгамеша.

«Status Attack» — достаточно вялая штука, позволяет соединить атаку с магией, изменяющей статус противника. Проку от этого немного, хотя... Обозначается как «ST-Atk-J».

«Status Defence» — вот это более интересная позиция. Оперативно ее изменяя, можно избавиться от всяческого вредоносного влияния враждебной магии, влияющей на статус ваших бойцов. Обозначается как «ST-Def-J».

«Elemental Attack» — опять же не самое полезное в системе Соединения. Может помочь в боях с боссами, которые имеют слабые стороны к стихиям, но не более. Обозначается как «Elem-Atk-J».

«Elemental Defence» — очень полезная вещь! Помните вышеописанный пример с «Ультимой»? Он относится именно к этой позиции. Делает бои с большинством боссов легкими и приятными. Обозначается как «Elem-Def-J».

Основная проблема с системой Соединения состоит в том, что менять установки для наибольшего эффекта придется-

команда получит статус наемников, и трудоустроившая компания будет платить вам деньги, без задержек, раз в полчаса реального времени. Зарплата может понизиться от многих факторов — от чрезмерного увлечения побегами с поля боя, от использования облегчающих жизнь вещей или просто от долгого сидения без сражений. Повысить же ваш статус, а стало быть, и гонорар, можно только одним способом — ответить на вопросы теста («TEST» в меню «Tutorial»).

Впрочем, эта самая валюта вам особо и не пригодится по одной простой причине. Стандартный источник всех расходов в RPG — доспехи и оружие — из FF8 тривиально убран. Совсем! Повысить защиту героев можно лишь двумя путями — либо копить уровни (что довольно медленно), либо соединить нужные параметры с магией. Никаких щитов, шлемов и тяжелых кирас вы не найдете... С оружием обстоит чуть посложнее.



ся довольно часто, а предусмотренная система автоматических настроек не дает наилучших комбинаций, так как основывается на простых цифрах. Однако искусство требует жертв... Для потерявшихся в управлении: все настройки доступны по следующему адресу — «Junction» —> «Junction» —> «Magic».

Все происходит в трех окошках, снабженных пиктограммами. Позиция «Attack» обозначена чем-то вроде повара тесака (знатоки утверждают, что это Ганблэйд), позиция «Defence» — эхх... да простят меня ортодоксально настроенные читатели, но больше всего эта пиктограмма напоминает известный продукт под названием «Олвэйз-с-Крылышками».

**КУЛЬТУРИЗМ = АРХАИЗМ**

Несмотря на все нововведения, без повышения уровней (как героев, так и Хранителей) в FF8 не обойтись. Но на этом почти все и заканчивается. С самого начала новая «Final Fantasy» нарушает все общепринятые устои, насаждая свои игровые принципы. С чего бы начать?..

Монстры не носят с собой денег. Вообще. Получить заветные монеты можно двумя способами — продав что-нибудь из трофеев в магазине, либо дождавшись зарплаты. Это, кстати, еще один очень интересный момент. В процессе игры ваша

Подводя черту вышесказанному, повторюсь еще раз. Самый быстрый путь к безбоязненной жизни в мире FF8 — это тонкая и неусыпная слежка за настройками Соединения, тщательное собирательство любой попавшейся магии и тщательное балансирование боевой команды. Аминь.

**ТРОЙНАЯ ТРИАДА: ПРАВИЛА ИГРЫ**

Седьмая часть FF была славна своими мини-играми: гонками на мотоциклах, сноубордах и прочим мордобитием. Для восьмой части сериала дизайнеры придумали нечто менее аркадное, но гораздо более комплексное. Имя этой вещи — «Triple Triad», карточная игра с небывалой глубиной. Как гласит история, Триада была придумана неким Орланом (Orlan), который модифицировал карты Таро для более мирских целей. Игра быстро приобрела популярность среди солдат и вскоре стала любимым увлечением почти всех слоев общества.

В специальных магазинах (зовутся они «Junk Shop»-ы) вы можете модернизировать уже имеющееся средство массового поражения в нечто новое по виду и по содержанию.





Правила ее были просты, но со временем обросли многими добавлениями, так как каждый регион мира хотел ввести в игру нечто новое, будь то дизайн карт или новые редакции правил.

Вкратце, дело обстоит так: игра происходит на столе (условно), разделенном на 3x3 квадрата (отсюда и название). Каждый из двух игроков имеет колоду по пять карт (боевая колода), которые поочередно выкладывает на стол.

**Б) Правила смены цвета:**

«Same» — если атакующая карта соприкасается с двумя (или более) уже выложенными картами противниками, и числа атакующих сторон равны числам защищающихся, атакующая карта выигрывает, изменяя цвет соприкасающихся карт.  
 «Plus» — почти то же самое. Если атакующая карта ложится в соприкосновение с двумя (или более) картами противника, и сумма сторон равна, она выигрывает. Пример: вы собираетесь положить карту, верхняя сила которой равна «7», правая — «4». Если справа будет находиться карта с (допустим) числом «6», а сверху — «3», можете смело потирать руки — обе ваши! Вычислить можно, сложив соприкасающиеся числа по всем направлениям атаки, и если получается одинаковая сумма, вы выиграете по этому правилу. В нашем случае: 7+3=10, 4+6=10. Замечу, что в школе у меня по алгебре\математике была твердая тройка (Геймбоев тогда еще не придумали, посему автору этих строк приходилось на этих уроках тривиально спать...), так что уж если я понял... Кстати, «A» считается как число «десять».

«Wall» — если числа, обращенные к вертикальной или горизонтальной стенке поля равны, атакующая карта меняет



В зависимости от хода игры карты меняют свой цвет (у одного игрока карты голубого цвета, у другого — розового), и тот участник, у которого ко времени заполнения всех девяти ячеек окажется больше карт — выигрывает. Вот так все просто.

Каждая карта имеет следующую структуру: в левом верхнем углу в форме ромба написаны четыре цифры. Это — показатель силы карты, от «1» (минимум) до «A» (максимум). В центре находится собственно картинка, лицо карты, а в правом верхнем углу может (далеко не всегда) указываться стихия карты. Когда карты противоположного цвета соприкасаются, высчитывается показатель силы по стороне касания, и та карта, у которой он больше, выигрывает (карта противника принимает цвет победителя). Перед каждой игровой сессией вы сможете посмотреть правила, по которым будет идти игра. Вот их описание.

**А) Правила раздачи:**

«Open» — все легко и просто. Вы вольны выбирать любые пять карт из основной колоды, после чего боевая ее часть становится видна противнику (и его вам, естественно). Наиболее удобный вариант.

«Random» — боевая колода выбирается случайным путем, и противники не могут видеть карт друг друга. Гораздо легче охарактеризовать эту ситуацию одним словом: подстава.

«Elemental» — на столе появляются значки стихий. Если на них положена любая карта, кроме той, что со значком нужной стихии — показатель силы уменьшается на одно очко со всех сторон. Если карта совпала — показатель возрастает, тоже на единицу.



цвет у них всех. Довольно редкое правило. «Same/Same Plus» — комбинация из двух выше-означенных правил. Обычно появляется ближе к концу игры, дабы нейтрализовать такого мощного дядьку, как вы, владеющего супер боевой колодой из боссов и героев.

**В) Правила дополнения:**

«Sudden Death» — игра продолжается до победного конца, ничьи (Draw) быть не может.

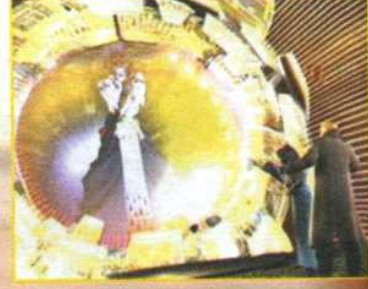
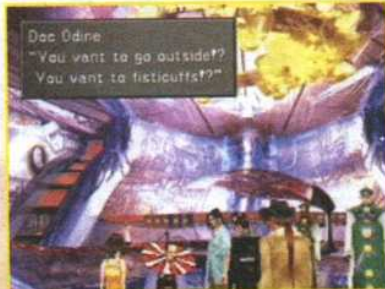
**Г) Правила трофеев:**

«One» — победитель берет одну карту из боевой колоды проигравшего.

«Direct» — победитель и проигравший получают выигранные ими на протяжении партии карты. Иногда курс идет 1 к 2, 1 к 3 или 1 к 1. Иногда правило работает даже в случае ничьи.

«Diff» — счастливый победитель получает несколько карт проигравшего, на выбор, по следующему курсу (карты победителя на момент окончания боя — карты проигравшего = число приза):

- 7 — 3 = 2 карты
- 6 — 4 = 1 карта
- 9 — 1 = 4 карты
- 8 — 2 = 3 карты





«All» — грабеж в особо крупных размерах. «The winner takes it all...» (с) АВВА.

#### Д) Правила последствия:

«Abolished» — можно выкинуть (отменить) одно из правил, действующих в данном регионе.

«Spread» — можно поменять одно правило из действующих в регионе на одно из тех, по кото-

можно увеличить до максимума (250), тем самым умножив силу удара в 3,5 раза! Особо могут радоваться и потирать руки счастливые обладатели «Dual Shock»-ов с «Turbo-функцией...»

5. Старайтесь не допускать распространения навороченных карточных правил. Лучше всего играть по простейшей «Open»/«One» схеме — не так азартно, зато надежно.

6. НИКОГДА не начинайте свой первый ход в картах с центрального поля! Это вам не «крестики-нолики»... Наилучшие позиции для первого хода — угловые поля, так как найти карту с двумя сильными сторонами не так трудно.

7. Ну и конечно — сохраняйтесь перед каждой партией в «Триаду», как бы это ни было муторно. Везение — штука непостоянная, так что пара минут на сохранение в любом случае лучше того времени, что вы потратите на отыгрывание потерянных после сверх-неудачной партии карт.

8. Старайтесь достичь максимально возможного статуса наемника, отвечая на вопросы теста. Это потом деньги можно будет грести лопатой повышенной площади, а в начале они еще как пригодятся.

9. Если вам даже при наличии такой забавы, как «Boost» Хранителей, все равно нечего делать во время боя, можете заняться «ловлей момента»: если вы успеете нажать кнопку «R1» в момент замаха героя

перед опусканием оружия на голову противника, то наносимый урон удвоится. «Happy timing!», как говорят наши англоязычные друзья...

10. В последнее время набирает силу модная теория о том, что чем меньше уровней вы накопите в начале/середине игры, тем круче ваши герои получатся к ее концу. Обосновано это тем, что на поздних уровнях своего развития

рым шла партия.

Вот такая вот простенькая мини-игра. В Японии был даже выпущен компакт-диск для PC, с помощью которого можно устраивать карточные баталии в «Триаду» посредством локальной сети или Интернет, собирая свою колоду мечты, выигрывая карты у противников или меняясь с ними. До нас, конечно, данная прелесть не дошла...

#### СОВЕТЫ ПЕРЕД БОЕМ

1. Максимальное внимание уделяйте поиску новой магии. Далеко не всю магию можно подвергнуть Соединению, так что не занимайтесь хранением ни на что негодных заклинаний — помните, что ваша задача не поразить врага россыпью бессмысленных фейерверков, а любой ценой повысить характеристики героя.

2. По мере использования героем

Хранителя растет такой

важный



параметр, как их совместимость (Compatibility). Он влияет на скорость призыва Хранителя в бой, а это вам не рыбий зонтик! При максимальной совместимости вся процедура призыва будет занимать чуть больше секунды, так что делайте выводы и избегайте частой перетасовки.

3. Еще один момент в отношениях с Хранителями: зарабатывать за бой опыт делится между всеми Хранителями поровну, так что, привязав их на героя штук 10, вы особого прироста не заметите. Время от времени подтягивайте слаборазвитых Хранителей до общего уровня.

4. Еще со времен седьмой части «Final Fantasy» было слышно ворчание о том, что, несмотря на красоту сцен призыва Хранителей, процесс ожидания их окончания жутко скучен. Для этого в FF8 введена система «Boost». Выучите это умение (в первую очередь, оно того стоит!), а потом в момент призыва Хранителя нажмите «Select» и обратите внимание на изображение треугольника в нижнем правом углу. Именно эту кнопку на джойстике вам и надо нажимать в те периоды, пока она не перечеркнута крестом — этим вы увеличиваете силу Хранителя. По умолчанию она стоит на 75, и при наличии сноровки ее

Хранители получают способности, которые при получении героем уровня прибавляют ему единицу выбранной характеристики. И, стало быть, если правильно этим воспользоваться, можно накрутить к концу третьего диска всех героев до небывалых высот. Появились даже немалого объема инструкции на тему «Как пройти до третьего диска, не накопив ни одного уровня». Нужно ли это — вопрос сугубо персональный, но, на мой взгляд, это все блажь. Игру можно пройти без особых проблем и при нормальном ходе вещей, ну а если хочется, чтобы последний босс отнимал у вас своей атакой пару хит-пойнтов — включите «Game Shark». Право слово, быстрее выйдет.

Lord Hanta



Полное прохождение.  
Окончание.  
Начало в предыдущем  
номере.

«Was I dreaming? Where am I?  
«was I dreaming? Where am I?  
Господи, зачем же я так надрался?»  
Господи, зачем же я так надрался?»

H. Mason  
H. Mason

# SILENT HILL

или хроники повального алкоголизма в отдельно взятом городе

SILENT HILL

Около небольшой трансформаторной будки на северной стороне моста на бочке лежит еще один пузырек с выпивкой (Health Drinks), а на южной стороне, на обвалившихся ступеньках, можно подобрать коробку патронов для пистолета (Box of Bullets). Теперь, если вы не забыли, ваш путь лежит к городской больнице (Alchemilla Hospital), вход в которую располагается на Куэнц стрит (Koontz St). Попав во двор, входите в дверь справа, где в приемном покое можете сохранить игру. Далее идите в первую дверь слева и знакомьтесь с доктором Майклом Кауфманом (Dr. Kaufmann), который поделится с вами своими соображениями по поводу происходящего, а точнее, полным их отсутствием. Теперь через правую дверь пройдите за стойку приемного покоя и возьмите аптечку (First Aid Kit) и схему больницы, возвращайтесь обратно и выходите в коридор через вторую дверь. В офисе доктора (Doctor's Office) заберите карту подвала и направляйтесь в конференц-зал (Conference Room). Здесь можно найти ключ от подвала (Basement Key), а на кухне взять пластиковую бутылку (Plastic Bottle) и пузырек с выпивкой (Health Drinks). Наполнив бутылку странной жидкостью в офисе директора, спускайтесь в подвал и включайте генератор. Покатайтесь на заработавшем лифте по всем трем этажам и, не встретив нигде должного гостеприимства, вернитесь обратно в кабину лифта, в которой теперь появилась кнопка еще одного, четвертого, этажа. Поднявшись туда, вы попадете в новую инкарнацию больницы.

Особенно большого выбора у вас не будет, здесь в каждом коридоре только одна дверь, которую можно открыть. Поэтому, пройдя через все незапертые двери, спускайтесь по лестнице на третий этаж. В палате 302, где стоит старенький телевизор, можно сохраниться и пополнить запасы патронов для берданки. В палате 304 лежит пузырек с выпивкой, а в 306-ой — желтая плата (Plate of «Cat»). Еще одну плату (Plate of «Turtle») возьмите в мужской уборной. Осталось подобрать в складском помещении (Storage Room) аптечку, патроны и пакет с кровью (Blood Pack). Теперь спускайтесь на лифте на первый этаж. В автомате для газировки, а точнее в том, во что он превратился, можно

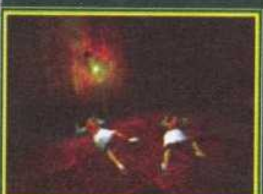
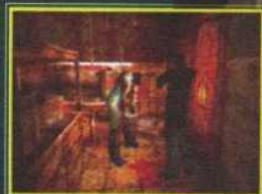
разжиться сразу несколькими пузырями с выпивкой. Пройдите в кабинет директора и возьмите красную плату (Plate of «Queen»), сохранитесь. В кухне лежит очередной пузырек, а в офисе патроны для пистолета. Собрав все это богатство, отправляйтесь по лестнице на вто-

рой этаж. В палате 201 возьмите зажигалку (Lighter), затем в 204-ой используйте пакет крови, чтобы отвлечь жадное до человечинки чудовище и добраться до зеленой платы (Plate of «Hatter»). Теперь идите в комнату медсестер (Nurse Center), где есть очередная, написанная, естественно, кровью, подсказка к загадке о платах. Если вы не поняли, то надо вставить в дверь найденные вами платы в следующем порядке (слева направо): красная, синяя в верхний ряд, желтая, зеленая — в нижний. Когда дверь откроется, вы сможете пройти во вторую часть коридора. Идите в операционную (Operating Room), где на столе лежит ключ от подвальных складских помещений (Basement Storeroom). Забрав его, направляйтесь в палату для тяжелобольных (Intensive Care Unit Room) и возьмите бутылку спирта (Disinfecting Alcohol). Теперь, захватив в 206-ой палате аптечку, спускайтесь на лифте в подвал. Перед тем как пополнить свой арсенал молотом (Hammer), находящимся в комнате с генератором (Generator Room), можно немного помародерствовать в морге (Morgue Room), забрав у покойников ампулу и само собой разумеющуюся бутылочку с выпивкой, с которой некоторые бывшие жители Сайлент Хилла не пожелали расстаться даже после смерти.

Далее направляйтесь на склад (Storeroom), где на стеллажах есть немного патронов и для пистолета, и для берданки. Вообще, специфика любого склада в любой стране такова, что всегда в складском помещении найдется какая-нибудь секретная комната. Обязательно. Иначе, где же кладовщику прятать неучтенный в накладных товар? Этот склад не исключение. Отодвиньте шкаф в углу, и вот вам потайное помещение!

«Разбить? Пол-литру?!  
Вдребезги?! Да я тебе!!!»

В потайной комнате на полу вы увидите решетку, заросшую виноградными лозами. Скрепя сердце, выложите на пол всю бутылку спирта и подожгите! Что, рука не поднимается? Но ведь вы сами хотели ужасов, садясь за эту игру, так что теперь не хныкать о нерациональном использовании горюче-смазоч-



PLAYSTATION





ных материалов! После душераздирающей сцены горения, спускайтесь вниз. Осмотревшись, вы поймете, что, по-хорошему, здесь вам доступны только две двери. В первой вы найдете видео кассету (Video Tape), а во второй очередной ключ (Examination Room Key). Видео можно посмотреть в палате 302, но ни оператор, ни звукорежиссер явно не собирались выступать номинантами на «Оскара».

А найденный вами ключ поможет открыть испытательную лабораторию (Examination Room) на первом этаже. Здесь вы встретите медсестру Лизу Гарленд, а затем, когда больница вновь изменится, на смену медсестре явится Далия Гиллеспи. Никак не хочет эта назойливая старушенция оставить вас в покое. Надо ей, чтобы вы непременно заглянули в тайную культовую церковь в антикварном магазине (Antique Green Lion) на краю города, и все тут! Так что берите оставленный для вас ключ (Antique Shop Key) и — вперед. Только перед выходом из больницы загляните в телефонный справочник, лежащий под телефоном-автоматом, и уточните, где именно находится антикварный магазин.

Выйдя на улицу, пройдите немного по Кунц стрит (Koontz St), затем на север по Симмонс стрит (Simmons St) до места, обозначенного на карте. Кстати, по дороге можно пополнить свой инвентарь патронами и еще одним пузырьком, если в середине Кунц стрит свернуть в маленький проулочек, отходящий к югу. Но вернемся к антикварному магазину.

Используйте имеющийся ключ, чтобы попасть внутрь. Вновь перед вами подозрительный шкаф. Правда, теперь вы знаете, что с ним делать. Разумеется, отодвигать. За шкафом, разумеется, скрытый проход. К моменту вашего проникновения внутрь подоспеет Сибил и расскажет, что видела Шерилл, расхаживающую по воздуху неподалеку от озера. Несмотря ни на что, Гарри все равно первым делом направляется в потайное помещение, которое заканчивается комнатой с алтарем. Просто, чтобы не уходить с пустыми руками, есть смысл забрать себе в качестве сувенира хотя бы ритуальный топор (Axe) со стены. После непродолжительной, но бурной реакции, вы вновь попадете в больницу, где медсестра Лиза поведала вам о чудовищном религиозном культе, распространившемся не задолго до этого в городе. И вновь вы оказываетесь в подвале антикварного магазина, только теперь это опять другая инкарнация, причем уже не только одного магазина, а всего города!

Сохранитесь, выходите на улицу и направляйтесь в городской центр (Town Center). Попав в здание, поднимайтесь вверх по эскалатору и сворачивайте налево. В ювелирном магазинчике, его дверь будет прямо перед вами, заберите две коробки с патронами к охотничьему ружью (Rifle Shells), аптечку и возвращайтесь обратно. Недалеко от двери вы увидите труп, на котором кормятся странные личинки. Подойдя к нему, вы провалитесь в комнату, где обитает второй босс — Ужасный Червяк.



«Рожденный ползать, летать не может?»

Прежде чем уделить достаточно внимания «рожденному ползать», подберите у противоположной стены мощное охотничье ружье (Rifle), патроны для которого вы нашли чуть раньше. Только тратить их на такого червяка было бы непростительной роскошью, да и немного позже они вам будут нужнее. Поэтому переключитесь обратно на старую добрую берданку и стреляйте в тот момент, когда босс вылезает на поверхность. Повторив несколько раз данную процедуру, вы увидите, как червячок сначала свернется в клубочек, а потом и вовсе покинет вас, потому что...

«Не вынесла душа поэта позора мелочных обид!»

Одному делать здесь больше нечего, посему выходите через образовавшийся пролом на улицу и направляйтесь в городскую больницу, где вы вновь встретите медсестру Лизу. Она расскажет, что к озеру, где Сибил якобы видела Шерилл, можно попасть через коллектор очистных сооружений, вход в который расположен недалеко от школы. Вернувшись на улицу, поднимайтесь на крышу почтового отделения. Здесь вас опять поджидает босс. Это уже знакомый нам «рожденный ползать». Он очень неплохо перенес разлуку и даже умудрился

в столь короткий срок переродиться в огромную жирную лоснящуюся моль, всеми своими действиями опровергающую утверждение — «летать не может». Вот теперь самое время опробовать на деле новенькое охотничье ружье, благо что босс крепкий — постреляете вы вволю. Когда вы окончательно разделаете этого переростка, окружающему миру вновь, как и после смерти первого босса, станет ощутимо легче. Теперь вам надо добраться до входа в коллектор очистных сооружений (Waterworks). По дороге загляните в полицейский участок. Здесь можно сохраниться и запастись патронами. Потом на пересечении Кунц (Koontz) и Симмонс (Simmons) стрит в летнем кафе возьмите пузырек с выпивкой. Только учтите, что им тоже не прочь полакомиться ошивающийся поблизости упырь, так что сначала избавьтесь от незваного собутыльника.

Добравшись до ворот коллектора, ломайте замок стальной трубой (Steel Pipe) и спускайтесь вниз. Когда достигнете развилки, сначала сверните налево, в сторону C3, и в тупиках по обеим сторонам канала соберите пузырек и патроны для пистолета, дробовика, винтовки. Затем возвращайтесь обратно и идите направо, в сторону C2. Перейдите на противоположный берег — там будет незапертая дверь на левой стороне канала.



Направляйтесь дальше, и за следующей дверью с надписью «Не входить!» вы найдете карту канализационных туннелей (Sewer Map), ключ (Sewer Key) и сможете сохраниться. Выходите из этого помещения и двигайтесь по туннелю на юг. Открыв найденным ключом дверь перед лестницей, поднимайтесь на верхний ярус. Свернув направо, вы найдете аптечку, а вернувшись назад и пройдя до тупика — патроны и пузырь с выпивкой. Теперь направляйтесь на юг до следующего туннеля, по которому идите на запад. В самом конце в тупике напротив запертой двери есть ключ от выхода (Sewer Exit Key), охраняемый тремя тварями, сидящими на потолке. Убив их, возвращайтесь к выходу, сохраняйтесь и поднимайтесь на поверхность. Вы попали в курортную часть города. В развалинах дома, рядом с которым вы выбрались наружу, можно подобрать патроны для пистолета и винтовки, а также аптечку. Затем, выйдя на дорогу, вы увидите справа доску объявлений, с которой можно отклеить карту курорта (Resort Map). Двигаясь вниз по Бэчман стрит (Bachman St), вы скоро достигните бара Энни (Annie's Bar).

**Это один из ключевых моментов игры. Оттого, как вы здесь себя поведете, будет напрямую зависеть вся дальнейшая сюжетная линия, финальный босс и, соответственно, концовка. Поэтому убедитесь, что у вас есть самый ближний «канализационный» сейв. Хорошо запомните, где на карте памяти находится столь важная ячейка, чтобы ненароком не записать поверх нее какой-нибудь безделицы. Подобные предосторожности имеют смысл, естественно, только тогда, когда у вас есть намерение пройти игру «от» и «до», со всеми возможными финалами.**



Итак, вы перед дверями бара. У вас есть выбор. Либо, проявив милосердие, зайти внутрь и тем самым спасти доктора Кауфмана, либо, наплевав на «телячьи нежности», отправиться сразу к маяку (Lighthouse), бросив доктора на растерзание упырям. Если вы выбрали второе, то пропускайте несколько последующих абзацев в которых мы рассмотрим развитие сюжета с живым «айболитом».

Обследовав место происшествия, вы найдете квитанцию с цифрами (Receipt) и ключ (Kaufman's Key) от гостиницы «Бегущий индеец» (Indian Runner Hotel). Перед тем как покинуть бар, сохранитесь и заберите выпивку. Когда вы доберетесь до «Бегущего индейца», откройте кодовый замок, набрав цифры, написанные на квитанции «0473». Внутри, сохранившись, собрав патроны для винтовки и пузырь с выпивкой, поройтесь в бумагах. Так вы узнаете новую комбинацию для кодового замка «0886». Пройдя вниз по Уивер стрит (Weaver St), вы скоро окажетесь перед мотелем «Харбей» (Haerbey Inn).

Дверь, ведущая внутрь, имеет кодовый замок с клавиатурой. Ключом являются цифры «0886». Попав в служебное строение, возьмите валяющийся на диване магнит (Magnet), сохранитесь в приемной и, осмотрев в гараже мотоцикл, соберите патроны для берданки и выпивку. Затем выходите во внутренний двор мотеля. Вас интересует комната Майкла Кауфмана. Это бунгало под номером «3». Отперев дверь ключом (Kaufman's Key), тщательно переройте от ковров до люстры скромное жилище местного конова-



ла. Здесь можно обнаружить пузырь с выпивкой в ванной комнате и некий предмет в тайнике за отодвигающимся шкафом. На поверку этот предмет оказывается ключом от мотоцикла (Motorcycle Key), если вы, конечно, догадаетесь извлечь его из щели магнитом. Вернувшись с этим добром в гараж к мотоциклу доктора, вы получите некий стеклянный сосуд. Жидкость в нем как две капли похожа на ту, что вы набрали в больнице. Правда, этот сосуд тут же отберет неожиданно появившийся хозяин и, погрозив вам пальчиком, уне-

сет с собой. Тайнственный и непредсказуемый мужик этот Кауфманн. И ведет себя как-то странно! Гарри всего лишь обчистил его квартиру, а теперь просто потрошил его нычку в гараже, а он (нет, вы только подумайте, каков нахал!) прямо из рук выхватывает найденное! Очень позорительный тип.

Поскорбив об утрате и бормоча себе под нос: «Что же это, совсем нет правды в жизни!», отправляйтесь на запад по Сэндфорд стрит (Sandford St). По пути к озеру недалеко от пересечения с Бэчман стрит (Bachman St) можно немного утешиться пузырем и коробкой патронов, лежащими на обломанной лестнице. Ступив на мост, вы вновь окажетесь в иной инкарнации города. На пристани вы увидите пришвартованную яхту.

**Обязательно запомните это место! Оно вам пригодится при последующих прохождениях игры (Next Fear).**

Войдя в каюту, вы встретитесь с Сибил и Далией Гиллеспи. Бойкая старушенция тут же найдет для вас с девушкой крайне неотложные поручения и деловито отправит вас на их выполнение. Ваша задача заключается в том, чтобы вскарабкаться на самую верхушку маяка и там что есть силы вертеть треугольным кубиком-рубиком. Во, как толково придумано! Так что берите неизменный пузырь, патроны для винтовки и пистолета и вперед, к маяку (Lighthouse).

**Обязательно запомните это место! Оно вам пригодится при последующих прохождениях игры (Next Fear).**

Когда же, наконец, вы будете во всех смыслах слова на высоте, окажется, что зрители разбежались и семафорить вам некому. Терзаясь смутными подозрениями, спускайтесь обратно к яхте. Оказывается, Сибил, отправившаяся в лунный парк, все еще не вернулась!

- Слышь, пельмень, типа у меня, кажется, есть идея.
- Да, да, идея это круто!
- По-моему, это подстава.
- Точно! Точно! Это самая большая подстава, которую я только видел!

Делать нечего, надо выручать подругу. Идите на запад по Сэндфорд стрит (Sandford St) и спускайтесь в канализационный люк. Возьмите карту туннелей и направляйтесь в самый нижний левый тупик. Здесь лежат патроны для пистолета и пузырь с выпивкой. Теперь направ-



ляйтесь к лестнице и поднимайтесь наверх. Вы в парке развлечений (Amusement Park). Побродив среди одичавших аттракционов, найдите палатку с мороженым и сохранитесь. Недалеко от палатки есть карусель с лошадками. Там вас поджидает очередной босс.

- И ты, Брут?!
- И я, Цезарь.
- Не ожидал.
- СЮРПРИЗ!!!

**Это один из ключевых моментов игры. От того, как вы здесь себя поведете, будет напрямую зависеть вся дальнейшая сюжетная линия и финал игры.**

Вот вы и нашли Сибил. О, как она изменилась! Теперь у нее нетвердая походка, безвольно склонившаяся набок голова и застывшие глаза помидорного цвета. Но не это главное. Теперь у нее в руках табельный полицейский пистолет. Уже после первого попадания вы падаете на землю, после второго вовсе не поднимаетесь. Поэтому будьте предельно осторожны.

Вновь у вас есть выбор. Теперь — как поступить с девушкой. Можно попросту пристрелить ее, а можно попытаться спасти. Если вы выбрали первое, то особенных трудностей у вас не будет — ходите вокруг нее да стреляйте.

Как говорится — «мочи, я отсижу».

А вот второй вариант воплотить в жизнь много труднее. Перебегая с места на место, прячась за деревянными конями, надо дожидаться, пока эта красавица израсходует весь свой магазин. Затем

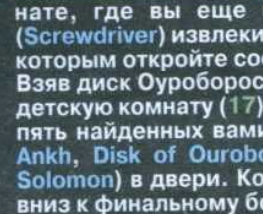
она пойдет в рукопашную, и вам удастся приблизиться к ней достаточно близко, чтобы использовать странную жидкость, собранную в больнице (Plastic Bottle of Liquid). Ваши действия произведут необходимый эффект, Сибил вновь станет человеком.

Оставьте ее немного отдохнуть, а сами поговорите с Аллесой и Далией Гиллеспи (Dahlia Gillespie). Выяснится, что эта шустрая бабка просто-напросто использовала вас в своих дьявольских целях! После столь содержательного разговора вы вновь очнетесь в больнице в компании Лизы Гарленд. Прокатившись на лифте, вы окажетесь в странном мире, содержащем в одном месте элементы практически всех мест, где вы побывали. Причем карта здесь отсутствует, поэтому пользуйтесь нашими (все необходимые комнаты отмечены на картах и в тексте цифрами). Итак, выйдя из лифта (1), заберите патроны в комнате с птичьей клеткой (2). Затем, сохранившись, собрав патроны и аптечку в комнате напротив дверей лифта (3-комната антикварного магазина), спускайтесь в школьный класс по лестнице в конце коридора (4).

В следующей комнате есть отвертка (Screwdriver) и плоскогубцы (Pliers). С их помощью на предыдущем этаже (5) можно получить ключ (Key of «Ophiel»). В свою очередь, этим ключом можно открыть дверь, расположенную правее лестницы и помеченную как «Ophiel» (6). Войдя, вы попадаете в новый коридор. Найдите вторую комнату слева, помеченную как «Загадки созвездий» (7 - Constellation Puzzle), и решите там следующую загадку. Под названием созвездия надо зажать количество конечностей, имеющееся у того или иного члена зодиакального круга. Итак, Стрелец (Sagittarius) = 6, Телец (Taurus) = 4, Близнецы (Gemini) = 8. За ваши познания в области астрономии, биологии и устного счета вы удостоитесь Камня Времени (Stone of Time). Теперь идите в самую восточную комнату, помеченную как «Стена загадок» (8 - Wall Puzzle). Здесь, расставив людей в предложенном списке по возрасту, получите из их инициалов слово A.L.E.R.T. Вводите его на клавиатуре и входите внутрь. Прежде чем вернуться обратно, надо раздобыть амулет Соломона (Amulet of Solomon) в морге. На обратном пути вы встретитесь с Лизой. Помочь ей уже нельзя никак, так что вам останется лишь прочесть ее дневник, после чего несколько прояснится роль доктора Кауфмана во всей этой истории.

Далее, поднявшись в «антикварную» комнату (3), используйте на часах Камень Времени. Теперь у вас есть ключ-подгузник Хагис (Key of «Hagith»), которым можно открыть самую северную дверь (9). Затем, поднимайтесь на лифте на второй этаж, где в третьей слева комнате (10) возьмите гребень Меркурия (Crest of Mercury), патроны для винтовки и обручальное кольцо (Ring of Contract). Выйдя обратно и пройдя через двустворчатую дверь, вы попадете в другой коридор. В единственной комнате справа возьмите фотоаппарат (Camera), патроны и, вернувшись, отперите желтую дверь и поднимайтесь на третий этаж. Там, в комнате с алтарем сфотографируйте картины на стенах, тогда вы поймете, какие кнопки надо нажать, чтобы открылись обе двери. В левой двери возьмите ключ от клетки (Bird Cage Key), а в правой — выпивку и медицинскую книгу о наркотическом воздействии. Теперь вернитесь в комнату с птичьей клеткой (2) и, открыв ее, получите ключ Фалли (Key of «Phalli»), которым можно отпереть соответствующую комнату (11). В новом коридоре, в первой двери справа (12), почините цепь с помощью найденного кольца (Ring of Contract) (любая оплошность при ремонте смертельна).





Сделав это, спокойно берите кинжал (Dagger of Melchior) и отправляйтесь на склад, вторая дверь слева (13). Здесь, среди конфет и коробок с патронами лежит ключ (Key of «Bethor»). В соседней комнатке можно посмотреть ранее найденную видеокассету, теперь уже безо всяких помех, и узнать немного больше о материнских чувствах Далии Гиллеспи, о ее заживо сожженной дочери по имени Аллеса и еще кое-что про доктора Кауфмана. Самый натуральный компромат. После того как вы подберете в комнате напротив (14) Анх (Ankh), направляйтесь в дверь с надписью «Bethor» (15). Отключите генератор, спускайтесь на второй этаж через двустворчатую дверь и в единственной комнате, где вы еще не были, с помощью отвертки (Screwdriver) извлеките ключ Аратрон (Key of «Aratron»), которым откройте соответствующую дверь (16). Взяв диск Оуробороса (Disk of Ouroboros), перейдите в детскую комнату (17) напротив. Здесь надо разместить пять найденных вами артефактов (Dagger of Melchior, Ankh, Disk of Ouroboros, Crest of Mercury, Amulet of Solomon) в двери. Когда дверь откроется, спускайтесь вниз к финальному боссу.

«Кони бежали по кругу. Раз! Два! Три!»

В зависимости от того спасли ли вы доктора Кауфмана или нет, боссом будет либо еще Аллеса и Шерилл, либо уже демон Самаэл (тот самый, которого всю игру вызывала Далия Гиллеспи и чьими пентаграммами разрисовано полгорода). Если босс еще ребенок, то особенных сложностей возникнуть не должно, босс довольно-таки безобиден. Если же босс — взрослый демон, то тут придется изрядно попотеть. Убойная сила его молний превосходит даже пистолет Сибил, поэтому ни в коем случае не стойте на месте, когда у него на груди вспыхнет свет. Носитесь по кругу. Так ему попасть в вас будет весьма затруднительно. Затем останавливайтесь, стреляйте из охотничьей винтовки и вновь на пробежку. Все что от вас требуется, это повторить подобную операцию несколько раз. Напомню, это последний враг, поэтому не жалейте на него патронов, а на себя аптечек. Когда поле боя останется за Гарри, вам останется только посмотреть финальные ролики, повествующие о различных вариантах дальнейшей судьбы героев, и — может быть — сесть играть заново?



«Федя! Еще по 150 шампанского и — всё!»

Немного о секретах игры

**Дополнительное меню.** Во время игры сначала вызовите свой инвентарь, затем оттуда заберитесь в опции, где надо зажать одновременно все шифты R1, R2, L1 и L2. Если все выполнено правильно, то у вас появится еще одно меню, где можно отключить автонаводку, изменить цвет крови, поменять управление и т.д.

**Секретная концовка.** Если ваш рейтинг в конце игры не ниже 3/10, то в универмаге (Convenience Store) вы найдете камень (Channeling Stone). Начав игру заново (Next Fear), используйте этот камушек в следующих местах: на крыше школы, перед воротами больницы до встречи с боссом, перед номерами мотеля «Харбей» (Haerbey Inn), на яхте и на крыше маяка. Своими действиями вы вызовете летающую тарелку (во, как закрутили!), которая заберет Гарри к себе на борт. Промыв мозги и вручив на память гипербластер (Hyperblaster), инопланетяне высадят писателя в кафе «52». Кстати, судя по содержанию подарка, это был первый тесный контакт землян и строггов. При следующей встрече наших цивилизаций (Quake II), дети Строггоса познакомят нас с рэйлганом и БФГ. Но это будет уже совсем другая история.

Помимо гипербластера в игре есть и другое секретное оружие.

**Катана (Katana).** Чтобы завладеть этим предметом, надо закончить игру с рейтингом не ниже 3/10 и «good»-финалом. После этого самурайский меч будет доступен в домике с собачьей конурой.

**Канистра с бензином (Gasoline Tank).** Найти ее можно в гараже недалеко от заправочной станции. Нужна она затем, чтобы подобрать один из нижеозначенных предметов.

**Бензопила (Chainsaw).** Ее можно вытащить из разбитой витрины магазинчика в западном конце Блоч стрит недалеко от провала. Бензопиле обязательно нужна заправка (Gasoline Tank).

**Отбойный молоток (Rock Drill).** Он лежит на первом этаже диспетчерской кабинки около моста. Ему, так же как и бензопиле, обязательно нужна заправка (Gasoline Tank).



Имя	Сила	Скорость	Выносливость	Здоровье	Сила	Скорость	Выносливость	Здоровье
Сила	100	100	100	100	100	100	100	100
Скорость	100	100	100	100	100	100	100	100
Выносливость	100	100	100	100	100	100	100	100
Здоровье	100	100	100	100	100	100	100	100



Ему, так же как и бензопиле, обязательно нужна заправка (Gasoline Tank).



Теперь рассмотрим все возможные концовки игры.



**РЕЙТИНГ «BAD».** Вы не спасли доктора Кауфмана в баре и убили Сибил.

В этом случае финальный босс будет Аллеса, а в конце вам покажут Гарри Мейсона, погибшего в автомобильной катастрофе неподалеку от маленького курортного городка Сайлент Хилл... Выходит, весь этот кошмар всего лишь секундный образ в агонизирующем мозгу писателя?! Или нет?

**РЕЙТИНГ «BAD+».** Вы бросили доктора Кауфмана на произвол судьбы, но спасли Сибил. В конце вам также придется сражаться с Аллесой,



победив которую вы услышите голос Шерилл: «Папа! Спасибо, папа. Прощай!» Душа девочки осталась чистой, а безутешное отцовское горе попытается скрасить Сибил.

**РЕЙТИНГ «GOOD».** Вы выручили доктора, но убили Сибил. Последним боссом в этом случае будет взрослый демон Самаэл. Когда вы убьете его, умирающая Аллеса вручит вам другого ребенка вместо Шерилл. Вот только интересно, что будет, когда новое чадо Гарри достигнет семи лет, и они вновь отправятся на каникулы в какой-нибудь крошечный провинциальный городок?

**РЕЙТИНГ «GOOD+».** Вы спасли и Кауфмана, и Сибил. Финальный босс — демон Самаэл. Отцу также вручают ребенка, только теперь в живых осталась Сибил, по всей видимости претендующая на роль приемной матери ребенка и жены Гарри. Вот он — классический голливудский хэппи энд!

Special thank's to: A. Cooper and Firefox.

=Ex=

## Music. Music Creation for the PlayStation

Знаете ли вы, что на PSX есть программа, позволяющая владельцам 32-биток от Sony сочинять электронную музыку?!

Загрузив «Music», вы получаете полноценный музыкальный редактор, содержащий в себе все необходимое для написания качественных треков. Хотите сделать видеоклип на свою лучшую композицию? Пожалуйста! В «Music» находится великолепная видеомастерская, включающая в себя различные 3D-эффекты и световые вспышки. Остановимся подробнее на музыкальном редакторе.

Творить можно в 5 стилях: Ambient, Drum'n'bass, House, Techno и Trip-hop. Каждый стиль имеет более 100 «готовых к употреблению» сэмплов, то есть отрезков музыкальных тем. Вам остается лишь забыть этими «кубиками» каналы рабочего поля (их 16 плюс регулятор темпа BPM (beat per minute) и затем наслаждаться композицией, порожденной вашим собственным дарованием.

Вам доступен встроенный редактор сэмплов.

С его помощью вы сами можете делать сэмплы, используя обширную библиотеку звуков сей программы.

Это и ударные темы, и ведущие мелодии, и басовое сопровождение. В левом нижнем углу экрана находится масса дополнительных настроек, которые можно применять ко всем без исключения звукам. Здесь есть регуляторы громкости (левый/правый каналы) и реверберации, регулятор эха, возможность выбрать уровень и скорость вибрации (vibrato), установить высоту тона, ускорение (pitch), количество повторений и смещение (offset) сэмпла, смикшировать с выбранным звуком несколько дополнительных эффектов. Некоторые из перечисленных настроек также работают и с видео-редактором, отличающимся от музыкального только тем, что вместо звуковых в нем содержатся видео-сэмплы.

Похоже, что сочинять популярную в наше время электронную музыку теперь может каждый. И, возможно, что с появлением в вашей коллекции диска «Music», музыкальная общность пополнится еще одним «модным» исполнителем или DJ-ем.

G. Funk aka Groove Gangster



### Управление к Music

**START+SELECT** – выход в главное меню

**START** – проиграть композицию

**SELECT** – выделение «кубиков» на рабочем поле (границы выделенной области изменяются стрелками джойстика)

**L1** – открыть библиотеку звуков или эффектов

**L2** – перейти из музыкального в видео-редактор и обратно

**R1** – в музыкальном редакторе - корректировать выбранный сэмпл, в видео - понравившийся отрывок

**R2** – полноэкранный режим (используйте для просмотра сделанного видео на полном экране)

**X** - копировать выделенные «кубики»

**□** - удалить выделенные «кубики»

**○** - убрать громкость (функция mute)

**△** - отмена предыдущего действия (функция undo)

Игра эта была преподнесена фирмой Сарсом весьма неожиданно, практически без предварительной большой рекламы, в отличие от игры "Resident Evil" ("Biohazard" в Японии) как снег на голову. Геймеры, в том числе и я, стали эту новинку проходить. Результат? "Это не игра, а сплошной ребус, столько загадок!", — воскликнул один мой знакомый. Раньше геймеры ворчали, что в "Resident Evil 2", в отличие от первой части, меньше загадок, и сама она полегче. Похоже, фирму Сарсом слишком это ворчание достало, и она решила таким образом отомстить. Так или иначе игру надо пройти, и ваш покорный слуга предлагает готовое решение. Но прежде в "Options" в "Key Config" выставьте управление "С". В игре вам понадобятся коды для компьютеров и сейфов. Будьте внимательны: в скобках приведены коды англоязычной версии игры, а снаружи — для японской.

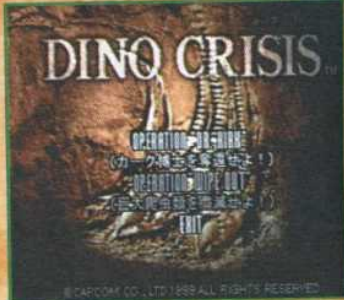
Из сообщения агента Тома: на секретном заводе на острове им обнаружен считавшийся погибшим доктор Кирк, занимающийся опытами с новыми видами энергии. Вам предстоит выяснить, что творится на острове и захватить Кирка.

После заставки вы попадаете на территорию базы, участок 1. Подойдите к Гейблу, поговорите с ним, после пройдите в



склад, находящийся рядом. На полке возьмите ключ, а отодвинув коробку, аптечку. Идите к калитке, через которую отряд вошел на территорию. Рик, хакер и шутник со смешной прической, пожалуются на отсутствие электроэнергии в "Control Room". Пройдите на территорию II, а оттуда на территорию III. Обыскав труп, идите в комнату 2. Выставьте предохранители так, чтобы они соответствовали цветам рычагов на стене: красный, синий, зеленый, белый. Поверните рычаги. Выйдите из комнаты. После заставки на вас нападет

# DINO CRISIS™



велoceraptor. Совет: не тратьте патроны, бегите на территорию I. В коридоре 3 воспользуйтесь люком. Добежав до следующего люка, спуститесь в коридор 4. Оттуда в

"Control Room". После беседы Рик предложит исследовать территорию, а сам займется разблокированием системы охраны. Идите в комнату "SA". Справа от противоположной двери поверните выключатель и тщательно обыщите комнату. Трофеи: M.O. диск DDK H, предохранитель от настенных ящиков, заменивших сундуки игры "Resident Evil", пластина с надписью "LEO". Код сейфа — (0426) 0375. В нем ключ и круглая коробочка. Выйдите через дверь с выключателем. Рик отключит блокировку лазерной защиты. Забегите за лазерный барьер, под его защи-



той не спеша расстреляйте динозавра. В комнате 6 возьмите еще одну дискету DDK. Дальше в холл 7, а оттуда на территорию IV. Подберите патроны и DDK N. При помощи опции MIX смешайте круглые коробочки для получения усыпляющих дротиков и новых аптечек. Одни аптечки лечат, другие перевязывают рваные, кровоте-

чащие раны. По лестнице в холле 7 в комнату 8. Зарядив дробовик дротиком (не слабее зеленого раствора), усыпите динозавра. Забрав патроны, идите в бар 9. Еще дротик в другого динозавра. Шифр к сейфу: (8159) 7687. Сделайте апгрейд пистолета и идите в комнату 29. Пролистайте журнал, где вас учат расшифровывать символы после применения DDK на дверях.  
Code: первое сочетание букв.

Key: второе сочетание букв.



Вычеркнув из первого сочетания буквы, которые были во втором, получаем пароль.

Идем к двери, ведущей в комнату 10. Слева от двери автоматически при наличии примените нужные DDK. Пароль: HEAD. Зарядите дробовик патронами и вперед. Раненый ученый даст вторую

пластину с надписью "SOL". Подберите DDK N, правее обнаружите сейф, для которого нужны эти пластины. Прежде чем вставить их, внимательно эти пластины рассмотрите. Эге! На них вверх тормами цифра. Число: 705037. В сейфе спецкарта с пометкой L. Полундра!!! В окно просовывает морду T-REX, и умершего от ран ученого ему мало. Залпы из дробовика!

Теперь к двери комнаты 11. Пароль: NEWCOMER. Взяв из красного ящика на стене второй предохранитель, откройте ящик (если



сохранили первый предохранитель).

Сдвиньте тумбу у трупа, под ней патроны. После в коридор 12. Там на вас нападут с двух сторон велоцерапторы. Вы будете стоять у зеленой кнопки. Нажмите ее и пробегайте. Таких кнопок в коридоре две. Подберите с трупа предохранитель. В комнате 13 возьмите ключ "B1", после вас сшибет с ног динозавр. Нажимайте на джойстик и кнопки стрельбы и действия, чтобы отбиться и встать. После в комнату "Control Room". Оттуда на территорию I к запертой двери участка V. Ключ автоматически активирован. Вам в люк в "Generator Room".



Возьмите красный предохранитель из ниши в стене, засуньте его к другим предохранителям. Когда запустите генератор, снова в "Control Room". После препирательств Рика и Гейбла

выберите нижнюю опцию и на территорию II, а там в правую дверь. Держите наготове дробовик с дротиками. На территории VII вас атакует птеродонт. Вырвитесь и расстреляйте его из пистолета, перебегая с места на место. В комнате 19 получите DDK L у Тома, вторую DDK — со стола. Через территорию VIII в комнату 20. Подобрать с пола CONTROL CARD, понажимайте кнопки на пультах:

1) снизу слева красная, 2) сверху справа красная, 3) в центре слева зеленая, 4) в центре справа зеленая, 5) снизу справа синяя, 6) сверху слева синяя. Система функционирует. На территории VIII вас захватит птеродонт. Нажимайте часто джойстик ВВЕРХ и кнопку "X", иначе ухнете в вентилятор. Идите на территорию VIII на грузовой лифт. Активируйте его, вернитесь к Рiku с Томом.

Вместе вы спуститесь на территорию 21. Залезьте по лесенке к управлению краном, активируйте ключом B1. Уберите с прохода ящики, идите в коридор 17, а оттуда в комнату S1. Не трогайте по дороге маленьких завриков, они почти безвредны.



Обыщите комнату. Трофеи: ID-карточка, аптечки, мелкий предохранитель.

Вам в комнату 18. Возьмите со стола DDK L, компьютер с идентификатором отпечатка руки. В комнате 11 примените компьютер с отпечатком на трупе на полу. В комнате 14 примените ID-карточку к компьютеру на столе. Введите сначала код (57036) 47812, после код (58104) 46907. Вам в лифт в комнате 11.

Теперь вы в комнате 16. На столе подсказка к пас-

сворду двери. Буквы заменены цифрами. Пароль: LABORATORY. В комнате 25 возьмите DDK E. В комнате S2 на стуле заберите устройство, похожее на дрель. Введите в компьютер код (7248) 5037.



461 ПАКЕТ

DINO CRISIS



PLAYSTATION

27



После в комнате 26 отключите ядовитые газы в барокамере и заберите у ученого спецкарту. Разобравшись с динозавром, обыщите ученого и заберите ключ. В комнате 23 используйте спецкарту на компьютере в стене, код (3695) 3695. Выставив ячейки в системе, подходим к стеллажу, светящемуся зеленым. При помощи спецкарты получаем спецкарту с пометкой R. В комнате S2 вставьте карту L у двери в комнату 27.

Придет Гебл и поможет вам. Пассворд: ENERGY. Догадайтесь, как его получить. В комнате введите у стола символы: j, b, l. Сдвиньте шкаф у стены и апгрейдите шотган. Когда выйдете из комнаты, доктор Кирк устроит вам шухер. Активируйте дрель на щите слева от двери в коридор 23. Вращая джойстиком квадраты, положите их так, чтобы получилась такая же линия, как на схеме сбоку снизу. После разговора выберите вторую опцию, иначе вам придется прорываться сквозь кучи велоцераторов.

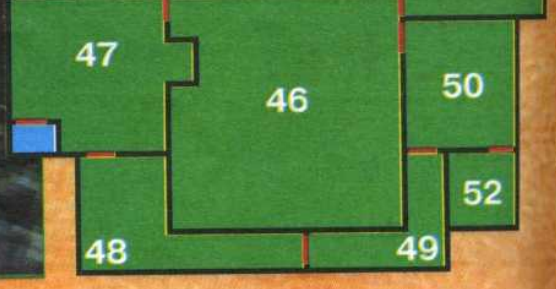
В комнате 27 дальше шкафа, под которым был приклад для шотгана, есть аварийный люк, а справа от него монитор. Сядьте за него, и Рик будет передавать вам буквы кода доступа, одну за другой. Если несколько букв открылись сразу, то нужная закроется чуть позже остальных. После первой поимки Кирка пройдете в S1. Около кровати на шкафчиках обнаружите два ящика. Используйте на одной из них ключ, взятый в барокамере. После в "Control Room", а там в лифт, и теперь вы в комнате 28.

Около двери в ящичке на стене возьмите DRIVE KEY. Используйте его в отверстии в комнате 29, где надпись EMERGENCY. Экипируйтесь дробовиком с патронами помощнее. Выйдя из комнаты, бегите к двери в комнату 28, разворачивайтесь к ней спиной вплотную и стреляйте в T-REXа, пока Рик не разблокирует дверь, а после пуль в комнату 28. Теперь на территорию IV перед главным входом.

Выйдя через ворота рядом с трупом, бегите в помещение 30. В нем пройдите прямо от входа к лестнице, поднимитесь и пробегите до конца. Вы найдете гранатомет и патроны к нему. Спуститесь и дойдете до двух ящиков, преграждающих путь. Сдвиньте верхний ящик вперед, нижний вверх, пройдите дальше к другим ящикам: нижний вперед, другой вверх. У двери возьмите еще гранаты, и на пло-

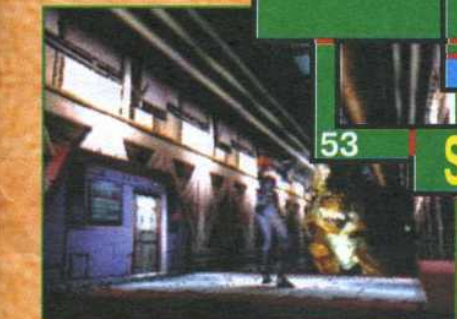
щадку.

После сцены с проголодавшимся REX-ом побегайте по площадке, прячьтесь за недоеденным вертолетом от расшалавшегося ящера, пока Рик вас не позовет к двери. Быстро туда, но лифт застрянет. Из лифта в коридор 31. Не обращая внимания на хоро-вод завриков, в лифт 33. У Рико что-то не ладится. Зайдите в комнату 32, подберите EV-карту, обыщите труп и снимите на компьютере отпечаток руки. Снова в лифт. После заставок вы в помещении 42. Один из больших предохранителей разбит. В комнате 34 возьмите белый предохранитель, вернитесь и замените им разбитый. Идите в S3, заберите CONTROL CARD от этого этажа (на столе и рядом с Риком). Пройдите на территорию 35. Разобравшись с проблемами в лице двух здоровых образин-птерозавров, в коридор, где возьмите ключ и третью карту CONTROL CARD. Вернитесь в комнату 35, заберитесь по лестнице в кран и очистите проход к трупу. Последний ящик можно оставить на крюке. Заберите DDK W. Идите в помещение 42. Пройдите в коридор 37. Обыскав труп в комнате 38,



зайдите в коридор 39, поднимитесь по лестнице. Воспользуйтесь люком в потолке, пройдите в коридор 59. Подберите спецкарту "С". В комнате 41 порадуйтесь живому Гейблу, общитесь комнату. Выйдя, пройдите в комнату 40. Заберите DDK W. Вернитесь через люк в коридор с лестницей 58. Пройдите в комнату 55. Отключите на мониторах тревогу и заберите DDK S и спецкарту около труп (B2-I). В комнате 38 используйте DDK W на двери S4. Пароль: WATER WAY.

Поговорив в комнате с Риком и забрав со стола спецкарту с написанным на ней паролем (0392) 0392, бегите в помещение 42. Не плачьте над телом T-REXа, он к вам еще вернется. Выньте из-за стекла белый предохранитель и в помещении 34 вставьте туда, откуда его раньше забрали. Теперь зайдите в грузовой лифт. Трофеи: карта P.O.R.T; DDK D, предохранитель от ящика.



Обыскав комнату 36, идем в S4, оттуда в коридор 53. Подобрав DDK S, вернитесь в S5. Справа от мониторов на стене используйте на устройстве спецкарты, потом наберите пароль, бывший на одной из них 0392. Выставьте слоты, как указано на схеме внизу. У двери, ведущей в помещение 43, кроссворд получится, если провести параллели от цифр к буквам: STABILIZER.

Снова вы в коридоре 59. Теперь в комнату 44. Обыск: DDK D, предохранитель. Шифр сейфа (1281) 1281. Агрейд шотгана. К двери в коридор 45. Цифра — порядковый номер буквы в алфавите. Пароль: DOCTORKIRK. Активизировав спецкарты, попадаем в зал 46. Включив панель на стене, делаем проход к энергоблоку. В помещении 47 сразу спускаемся вниз. Берем спецкарту доступа "B" и вверх. Проходим комнату 48. Справа от раненого ученого активизируем энергосистему. У двери полная карта уровня. Выйдя снова в комнату 47, активируем компьютер. Сзади раздается выстрел. Вбежав, обнаруживаем убитого ученого. Одна панель сбоку снята. Прощупав это место и автоматически сняв отпечатки, бежим следом за убийцей. Это Кирк. Поймав его, получаем спецкарту допуска "A".



Теперь надо активировать энергоблок. Нужные части в комнате 44.

По дороге в помещение 43 заходим в отделение за дверью "A". Отодвинув шкаф, берем предохранитель и жмем выключатель. Прослушав разного тона звуки, подходим к пульту, активируем полученный лазерный диск. Подбираем на слух код (367204)

367204. Забираем детали энергоемкостей, забегаем в S5, активируем на компьютере ID-карточку. Пароль: (31415) 78814. Компьютер требует идентификатор с отпечатком, автоматически проверяет. GATE-система включена.

Выйдете в коридор 58, воспользуйтесь люком в потолке. Вы спускаетесь в коридоре 59. Оттуда в комнату 44. В ней идете в недоступную ранее дверь, при помощи диска забираете третью деталь энергоемкости. После в комнату 40, на компьютере введите код (0204) 0204. На большом компьютере за зеленым столом при помощи диска введите 0367. Взяв последнюю деталь, снова в комнату 44 к огромному агрегату. Активируйте в нем деталь I-A, после, поворачивая джойстиком, совмещайте детали, чтобы они соединились друг с другом. Таким об-

разом соберете STABILIZER, INITIALIZER. Бегом в помещение 46, а оттуда в 47 к компьютеру, за которым вы услышали выстрел. Активируйте, на этот раз все запустится.

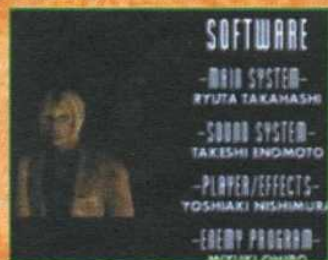
В помещении 46 спуститесь на подъемнике вниз. Нажмите зеленую кнопку, вставьте INITIALIZER (синий). Чуть пройдя, активируйте монитор. Поднимитесь. Наверху, нажав зеленый выключатель, вставьте STABILIZER (белый). Активируйте монитор слева. После заставки — в комнату 52.

Гейбл посадит на удирающего Кирка жуточ, вам отдаст прибор слежения. После спора Рика с Гейблом у вас выбор: 1) согласиться с Гейблом, тот доставит Кирка, но сам погибнет; 2) согласиться с Риком. В этом случае можно бежать со всеми в помещение 55 или при помощи устройства слежения ловить Кирка, находящегося в помещении 57. Решать вам. Если вы пройдете все три концовки с минимальными затратами времени, откроете секретные костюмы героини, бонус-игру и получите гранатомет с бесконечным зарядом. GOOD LUCK!

## Firefox, г. Москва

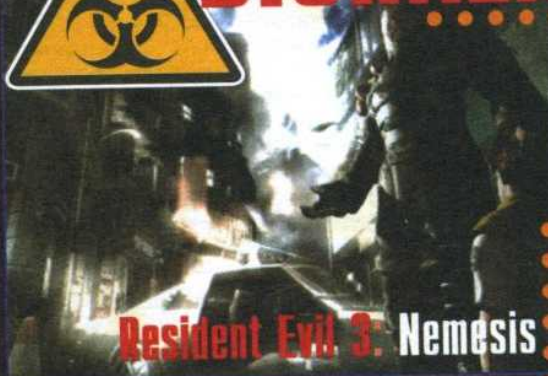
При описании очень помогли Агент Купер, Александр Щукин, G.Funk, мой брат Михаил и Антон. Всем большое спасибо.

Секреты: если завриков-компи не трогать, в этих местах не будет крупных динозавров. Если шокированному током T-REXу выпустить в пасть все дробовые красные патроны, при последней встрече с ним потребуются меньше зарядов гранатомета, чтобы он отстал.





# BIOHAZARD 3: Last Escape



## Resident Evil 3: Nemesis

### Джилл Валентайн (Jill Valentine)

**Занятие:** член полицейского подразделения S.T.A.R.S.

**Информация к размышлению:** большую часть игры вы управляете именно Джилл. Закаленная в боях девушка страсть как любит разгуливать по темным подворотням, постреливая из тяжелой артиллерии.

### Карлос Оливьера (Carlos Oliveira)

**Занятие:** наёмник.  
**Информация к размышлению:** латинский хахаль, которым можно управлять в нескольких ключевых эпизодах игры. Охот до женского общества.

### Михаил Виктор (Mikhail Victor)

**Занятие:** наёмник.  
**Информация к размышлению:** коротает время, лёжа без сознания.

### Николай Зиновьев (Nikolai Zinoviev)

**Занятие:** наёмник, наблюдатель.  
**Информация к размышлению:** работа Николая заключается в том, чтобы убивать ни в чем не повинных людей в комнатах, куда вот-вот должна зайти Джилл. Так и продвигается сюжет (шутка).

### Брад Вокерс (Brad Vickers)

**Занятие:** член подразделения S.T.A.R.S.  
**Информация к размышлению:** пилот вертолета из первой части игры. Цель его появления — пробуждение в игроках острого чувства ностальгии.

### Толстяк

**Занятие:** паникёр.  
**Информация к размышлению:** появляется в начале игры, выкидывает идиотский фортель и исчезает навсегда.

### Немезис (Nemesis)

**Занятие:** растёт над собой.  
**Информация к размышлению:** преследует молоденькую девушку, считающую его непривлекательным из-за некоторых индивидуальных особенностей общения.



### Кухня молодого бойца: смешивание пороха и растений

**!** Скорее рано, чем поздно, вы наткнетесь на баночки с порошком. Красным отныне присваиваем категорию А, желтым — В. Используя прибор, одновременно напоминающий миксер и домкрат (он с вами с самого начала игры), мешайте порошки. В результате будут получаться Bomben und Granaten, за которые Madchen так lieben всех без исключения Zoldaten. Если смешать порох категорий А и В, выйдет порох марки С. Вот список комбинаций, позволяющих салхимичить различные боеприпасы (последняя цифра — убойная сила патронов по 50-бальной шкале):

- Порох А — 30 патронов для пистолета (Handgun Bullets) — 11
- Порох В — 14 патронов для дробовика (Shotgun Shells) — 25
- Порох С — 20 разрывных патронов (Grenade Rounds) — 31
- Порох А+С — 20 зажигательных патронов (Fire Rounds) — 42
- Порох В+С — 20 патронов с кислотой (Acid Rounds) — 36
- Порох С+С — 20 замораживающих патронов (Cold Rounds) — 50
- Порох С+С+С — 48 патронов для магнума (Magnum Rounds) — 36

**Примечание 1:** в режиме Heavy Mode количество получаемых патронов уменьшается вполтину.

**Примечание 2:** если подряд смешать 8 единиц пороха А, на восьмой раз вам предоставится возможность сделать "специальные" патроны для пистолета (убойная сила 18). То же самое относится к пороху В, из него выходят спецпатроны для дробовика с силой 36.

Там и сям на улицах и в зданиях Ракун-сити аккуратно расставлены горшочки с произрастающими в них экземплярами местной флоры. Поедать их можно как в чистом виде, так и в качестве порошков, смешанных из разных видов травок.

- Зеленое растение (З)** — восполняет 25% здоровья.
- Синее (С)** — выводит из организма яд.
- Красное (К)** — усиливает воздействие зеленого растения.

- Смесь **З+З** — восполняет 50% здоровья.
- Смесь **З+С** — восполняет 25% здоровья и выводит яд.
- Смеси **З+К** и **З+З+З** — восполняют 75% здоровья.
- Смесь **З+С+К**: восполняет 75% здоровья и выводит яд.
- За здоровьем Джилл удобно следить по кардиографу, расположенному на экране инвентаря.
- Кардиограмма "fine": 76-100% здоровья.
- Кардиограмма "caution": 51-75% здоровья.
- Кардиограмма "caution": 26-50% здоровья.
- Кардиограмма "danger": 1-25% здоровья.

### Противник и стратегии борьбы с ним

**!** **Примечание:** практически все враги имеют тенденцию, приблизившись, хватать вашего персонажа и тянуть из нее/него все соки. Чтобы такой произвол места не имел, освобождайтесь из цепких объятий, нажимая кнопки L и R.

**Зомби**  
Безнаказанно шляются повсюду. Не оставим сей факт без внимания и займемся планомерным сокращением их поголовья. Если у вас дробовик, имеет смысл поджидать, пока золух прищандыбают поближе, вздернуть ствол повыше и снести несчастному крышу. Ходить после этого он, конечно, немножко походит, но опасность для общества утратит. Иногда трупки любят прикидываться совсем мертвыми, тихо-мирно лежа без движения. Не верьте. Распластаный на земле зомби списывается со счетов, только если под ним расплылось кровавое пятно. В остальных случаях негодяй обязательно вцепится зубами в нежную женскую ножку. Избегайте.

**Собаки**  
Быстро носятся за вами, но и мрут от двух-трех попаданий из пистолета. В сбитую наземь псину стрелять нет смысла (в асфальт она, что ли, зарывается?), зато о каждой новой атаке зверушка будет радостно предупреждать, подавая голос. Сражаясь со сворой собак, старайтесь держать их всех на одной стороне — не будет необходимости прикрывать задн... спину. Иногда, кстати, псы вообще не будут нападать на вас, если мимо них медленно пройти, не трогая.



**Вороны**

Назойливы как мухи. Заклевать до смерти могут только при большом ватном на то желании и сопротивлении процессу. Сидящие на земле не опасны, если вокруг них гопака не плясать и хоромы не водить. Расстреливаются обычными пулями из пистолета.

**Гигантские пауки**

Их обычная атака здоровья почти не отнимает, да и мрут они от одного-двух попаданий из берданки. Опасность заключается в их умении плевать ядом. Будучи отравленным, ваш персонаж еле-еле волочит ноги и постоянно теряет здоровье. Ситуация исправляется приемом

внутри синей травки.

**Маленькие пауки**

Замочив гигантского паука, будете иметь дело с его отпрысками, обычно с пятью-семью. Не столь опасными, чтобы заниматься их планомерным уничтожением, но слишком прилипучими, чтобы их игнорировать.

**Drain Deimos**

Скрюченные гуманоидные мутанты, ползающие на четырех ногах наподобие пауков. Несмотря на высокую скорость передвижения, легко ложатся к вашим ногам, будучи успокоенными парой выстрелов из дробовика.

**Высасыватель мозгов**

Изрядно походит на Drain Deimos'a за исключением того, что, нападая, встает на задние лапы и хватает вашу голову. Пользуйтесь магнумом или дробовиком.

**Охотник В**

Первый раз, когда вы встретите подобное страшилище, оно налету снесет голову одному из мутантов. В бою с ним обычно выручает дробовик.

**Охотник Y**

Здоровящие жабоподобные зверюги. Впервые встречаются в прозрачных колбах в больнице. Уничтожаются так же, как предыдущие Охотники. Не подпускайте такую лягу близко, может заглотнуть целиком и не выплюнуть.

**Червь-поползун**

Обычно скорее мешается под ногами, нежели причиняет какой-то ущерб, хотя при большом скоплении червяки таки вынудят вас обратить на них свое внимание. Вернее, опустить ствол пониже и нажать на курок несколько раз, расчищая путь. Если червячина ухватилась за Джилла, накручивайте круги на джойстике, и девушка сама сбросит совершающего поползновения гада. Бегайте от них зигзагами.

**Гигантский могильный червь**

Огромный червяк, встречающийся два раза за игру. При условии, что вы вертитесь в центре помещения, он до вас не достанет.

**Немезис**

Вокруг него бегают. Носитесь по всему экрану как ошпаренный, выдерживая дистанцию. Если у побратима Немезиды имеется в наличии ракетница, тем более не стойте на месте — вы не в танке. Супостат считается полностью поверженным, когда под ним растекалась фиолетовая лужа.

**Прохождение игры****Часть 1. За 24 часа до событий, описанных в Resident Evil 2 (Biohazard 2).**

наткнетесь на дверь справа. При попытке открыть, дверь сама распахнется, и из нее выскочит солдат, а за ним удивленные зомби. Растолкав врагов, зайдите и спуститесь вниз.

Берите с полки **баллончик для заправки зажигалок**, а с холодного трупа полицейского — **дробовик (shotgun)**. Поднимитесь обратно и идите вперед по аллее.

На улице наводненного зомби Ракунсити раздаётся взрыв, в облаке дыма, копоти и ошметков от нехвата подвернувшихся врагов появляется Джилл Валентайн, наша героиня.

**I. Верхний город (Uptown)**

Бегите вперед. Если хотите, можете потренироваться в отстреле шатающихся по улице зомби. Посмотрите заставки. Вернув себе контроль над персонажем, у западной стены найдите **спрей первой помощи (First Aid Spray)**, а в тупичке заберите **патроны для пистолета**. Поднявшись по лестнице, сверните вправо, взберитесь еще выше, заходите в комнату. Справа возьмите блестящий **ключ**. Открыв экран меню, "прочитайте" **синюю и красную книжки-инструкции**, добавляя их в графу File. В ящике возьмите **ленту для печатной машинки** и с ее помощью сохраните игру, если хотите.



В шкафчике заберите **баночки с порохом**. Покинув комнату, спуститесь по лестнице, отпирите найденным ключом дверь с горящей над ней зеленой лампочкой. Пройдя через нее, сверните влево и, миновав еще одну дверь, идите прямо, пока не

телефонного аппарата подберите **зажигалку**, а за барной стойкой — **открытку** с видом на башню с часами. В кассовом аппарате лежат **патроны для пистолета**. Выходите через ту же дверь, через которую пришли. В следующей комнате отпирите дверь в северной стене (хотя можно сделать то же самое с дверью на юго-западе). Здесь зомби опрокинут баррикаду и, если подождать, пока кровожадная толпа подползет поближе, а потом выстрелить в красный бочонок с горючим, одним махом можно избавиться почти от всех мертвяков.





Заправьте зажигалку и подожгите веревки, обматывающие дверь в правой стене. Когда они выгорят, идите внутрь. В комнатке слева можно сохраниться и подобрать пороховые компоненты для патронов. Пройдите по коридору, сверните влево и бегите к зданию участка.

**II. Полицейский участок (Police Station)**  
После небольшой заставочки про то, как Брэд отдает концы при дельном участии Немезиса, вам будут предложены следующие варианты действий:

а) остаться и принять бой;  
б) спастись бегством.

Тактика боя такая: бегайте вокруг врага, периодически постреливая. Если Немезис вас схватил, вырывайтесь, нажимая крестовину и кнопку стрельбы. Иначе разделите участь Брэда. Из врага при тяжелом уровне сложности (Heavy Mode) выскочит кейс с частями пистолета "Eagle." Выходите через северные ворота, не забыв при этом обыскать хладное тело Брэда на предмет наличия карточки S.T.A.R.S. Попав внутрь участка, можете сохраниться. Рядом с компьютерным терминалом в дежурке подберите патроны для пистолета. Если вы взяли карточку Брэда, пользуйтесь вариантом действий а). В противном случае проходите через дверь в западной

стене. Попав в комнатку-офис, проверьте труп офицера, там лежит записка. Следуйте дальше на север. На складе вещественных доказательств из шкафа с красной лампочкой заберите драгоценный камень (jewel), а со стола в зале для брифингов — карточку Джилл (в прилегающей комнатке в камине вас ждут патроны для дробовика). Возвращайтесь в главный холл участка.

**Вариант а).**  
Запустив компьютер на столе дежурного, выберите первую опцию. Получив код (меняющийся от игры к игре), идите в комнатку вещдоков. Здесь введите этот код в электронный замок шкафчика. Отпершись, он расстанется с ключом. Дойдя до комнаты за лестницей (к ней прилегал фотолaborатория), сохранитесь. Поднимитесь на второй этаж, миновав холл со статуей, откройте дверь в офис команды S.T.A.R.S. На собственном столе Джилл найдет свою знаменитую отмычку (lockpick), у правой стены в коробках спря-

тался спрей первой помощи, у левой — патроны. Возьмите лист из факсимильного аппарата, стоящего у двери. Из шкафа рядом с радиостанцией заберите оружие (гранатомет или магнум) и покидайте участок. На пятачке перед лестницей вас снова атакует Немезис; будьте крайне внимательны, на этот раз у него ракетница (rocket launcher). Успокоив врага, подберите кейс и соберите пистолет "Eagle". Новинка скорострельна и умеет запросто разносить зомби головы.

**III. Центр города (Downtown)**  
Выйдя с территории полицейского участка, дойдите до конца улочки и, свернув влево, отпирите отмычкой дверь. У следующего поворота исследуйте карманы трупа в поисках патронов для пистолета и записки. Поворот налево, два синих растения, дверь, поворот направо. С одной из машин в гараже снимите провод, подключенный к искрящему аккумулятору. Пройдя еще немного вперед, сможете сохраниться в дежурке. Здесь же на столе запаситесь патронами. Выйдя из гаража, переберитесь через улицу мимо автобуса, пробирайтесь внутрь складского помещения. С левой стены снимите карту. Двигайтесь вперед, на встречу с двумя монстрами. В принципе можно, хорошо прицелившись, сбить с потолка ящик, который пришибет одного из нападающих.

Разобравшись с врагами, отправляйтесь в дверь слева. Сверните направо, потом налево. Миновав неработающий кинотеатр, почтите присутствием ресторанички (1) или редакцию местной газеты (2).

(1) Ресторан. Захватив со стола (нет, не меню!) путеводитель по городу, следуйте на кухню. Рядом с дверью стоит запертый шкафчик, легко расстасющийся со своим содержимым — палкой (crowbar) — при минимальном воздействии отмычкой. Подойдите к люку и откройте его этой самой палкой. Откуда ни возьмись появится Немезис...

**Выбор:**  
а) спуститься по лестнице;  
б) взорвать газ, выходящий из баллонов. При этом подберите кейс со спреями.

Когда закончится сюжетный ролик, выбегайте через дверь рядом со шкафчиком, где лежала палка. Сверните влево, после — направо. По правую сторону находится сейв-комната, где нужно пожить коленчатой ручкой (crank), весело подмигивающей с пола. В шкафу лежат патроны для дробовика. Вернитесь на аллею, разберитесь с Немезисом (если он затруднит себя появлением) и за-

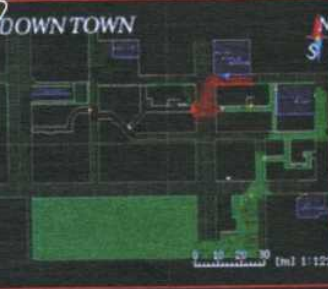


ходите в дверь в конце аллеи. На улице сверните направо, пройдите мимо пожарной машины и заходите в первую попавшуюся дверь (редакция). Заполучив спрей первой помощи со стола, слева рядом с телефонным аппаратом подберите фотографию В (picture В). Пододвинув стремяночку к западной стене и повернув выключатель, спуститесь и откройте жалюзи, скрывающие лестничный пролет. Миновав два этажа, зайдите в офис, рядом с дверью подберите сверкающий драгоценный камень (jewel). Общитесь комнату в поисках записки. Покидая офис, вы столкнетесь с кем? Правильно, дочка, с Немезисом. Убегайте читать пункт (3).

(2) Редакция газеты. Зайдя сразу в редакцию, зайдите в офис, поговорите с Карлосом. Вскоре заявится ваш общий приятель в коже и с ракетницей.

**Выбор:**  
а) выпрыгнуть из окна;  
б) спрятаться от Немезиса.

Ежели решили проверить мусорный бак







внизу на прочность и десантировались из окна, добежите до конца улицы и прячьтесь за дверь. Если спрятались, Немезис отвлечется, и вы сможете сбежать из офиса, попутно подобрав с пола кейс со спреями. Покинув редакцию, идите в ресторан. Спуститесь в ресторане в канализацию, заберите у мертвого парня драгоценный камень (jewel). Теперь вам нужно поспешить к городской ратуше, вход на прилегающую к ней территорию расположен недалеко от поворота, куда не вписалась пожарная машина.

(3) Ратуша (City Hall). Оба драгоценных камешка (синий и зеленый) поместите в соответствующие ячейки на панели перед воротами, ведущими к ратуше, отчего те, собственно говоря, и отопрутсЯ. Пройдя прямо, сверните левее, захватите на аллее зеленые растения и на следующем экране подорвите толпу зомбов, расстреляв красную бочку с горючесмазочными материалами. Забирайтесь внутрь трамвая, смотрите беседу между героями, после чего берите

с сидения гаечный ключ (wrench).

### IIIa. Трамвай (Cable Car)

На бензоколонке, находящейся в противоположной от трамвайной остановки стороне, подействуйте сначала коленчатой ручкой, потом гаечным ключом на панель рядом с дверью в офис. Попав внутрь, с полки заберите спрей первой помощи и обращайтесь свое драгоценное внимание на консоль слева. Фокус в том, чтобы, манипулируя кнопками, зажечь огонек, относящийся к подсвеченной букве. К примеру, если горит буква А, оставьте зажженной лампочку только над ней. Наградой станет канистра с маслом. Как только окружающая действительность начнет взрываться, унесите ноги с заправки. Около входа на территорию ратуши зомби постараются напугать вас, вывалившись из ранее запертой двери. Перешелкайте врагов, заходите во дворик, жмите на кнопку в постаменте статуи — вам в руки свалится каменная книга.

На улице, ведущей к ресторану (как раз напротив кинотеатра), установите полученную только что книгу в соответствующую ячейку в стене, а из другой ячейки, наоборот, заберите бронзовую пластину. Отдайте её статуе вместо нагло похищенной книжки, в благодарность получите электробатарею для подъемника. Оную батарею установите в подъемник, расположенный в ответвлении склада (где под потолком висел ящик), и спустившись на нем, маршируйте к электростанции. Оказавшись внутри, нажав на выключатель с красной лампочкой, займитесь устройством слева от дверей, закрытых жалюзи. Чтобы отпереть первую комнату управления, необходимо установить напряжение между 115 и 125 вольтами, для второй напряжение должно быть между 15 и 25 вольтами. Таким образом, сначала жмите на пульте вниз-вверх-вниз-вверх, потом вверх-вниз-вниз-вниз. В ближней комнатке шкаф расстанется в вашу пользу с предохранителем (fuse), после чего пожалует толпа мертвяков.

Выбор:



- а) убежать через дверь;
- б) переключить рубильник. Получится покорн "а-ля Ракурн".

Убежать не желательно, так как за Джилл увяжется прилипчивый Немезис. Во второй комнатке тоже стоит шкаф, скрывающий в своих недрах магнум или миномет. Прощание с электростанцией будет неполным без парочки захваченных собой красных растений. Возвращайтесь в Верхний город. Миновав пару дверей, в тупичке с помощью гаечного ключа освободите шланг. Дотащите его до следующей аллеи и, воткнув в пожарный гидрант в стене, потушите пожар, пройдите туда, где только что бушевало пламя. Около двери поройтесь в мешках — обнаружите еще одну коленчатую ручку. Зайдите в торговый офис (Sales Office), в шкафчике рядом с трупом возьмите факс, а в шкафчике у окна — спрей первой помощи. Рядом с пультом дистанционного управления телевизором лежит листок бумаги. Прикарманьте его и включайте телевизор. Запомнив название рекламируемого средства, введите его в стоящий неподалеку компьютер — это пароль, отпирающий дверь. Внутри небольшого подсобного помещения захватите масленку и приготовьтесь отбиваться от толпы зомби (в бою с ними лучше стрелять по трубам отопления, проложенным на стенах: мертвяки хорошо пролипаются, а Джилл сэкономит боеприпасы). Снова направьте свои стопы к трамваю. Осторожно, по дороге вам встретится Немезис — теперь он бродит там, где вы погасили пожар (кейс с дета-



лями шотгана). Если имеет место недостаток разрывных патронов, на маленьком складе за баром откройте коленчатой ручкой жалюзи и восполните их количество. Если и этого мало, сходите к контейнеру, в котором в начале игры спрятался толстяк, найдете порох. Когда Джилл будет проходить через гараж, пол затрясется и начнет обваливаться...

Выбор:

- а) попытаться забраться вверх;
- б) свалиться вниз.

При условии, что девушка упала, просто дойдите по канализации до лестницы и взберитесь по ней. Вы окажетесь там же, где и начинали, то есть перед гаражом. Продолжайте двигаться по направлению к трамвайным вагончикам. Еще встреча с Немезисом. При забивании оного возьмите остальные части дробовика "Western Custom M37" (высокая скорострельность и большая убийность). Через некоторое время вы рухнете под землю вторично, на этот раз с более ощутимыми последствиями. От вас требуется всего ничего: опустить лестницу, переключив два рубильника. Но проблема в том, что рубильники находятся в непосредственной близости от дыр, через которые до Джилл пытается добраться гигантский могильный червь. Хорошо хоть, чудовище предваряет свое появление богатырским пописком, от которого земля начинает дрожать, так что вы всегда будете знать, в какой момент надо расстреливать монстряка из всех доступных стволов. Замочив червяка и поднявшись, забирайтесь внутрь трамвая. Слейте содержимое масленки в канистру, используйте вышедшую смесь плюс предохранитель и провада, чтобы привести трамвайный двигатель в рабочее состояние. Переговорите с Карлосом. Трамвай двинется. Казалось бы, ноги успешно унесены, а концы благополучно утоплены, но не тут-то было: Немезис просто так вас не отпустит.

Выбор:

- а) выпрыгнуть из окна;
- б) воспользоваться аварийным тормозом.

IV. Часовая башня (Clock Tower)

Вовремя тормоэнув трамвай, вы очутитесь прямо перед большой готической башней с часами. Постреляв во врагов и затарившись разноцветными травками, проникните внутрь здания через единственную незапертую дверь.



Миновал еще одну дверь, Джилл окажется в миниатюрной часовне, где можно сохранить и перебрать вещи в ящике. Из сундука заберите **ключ**, выйдите и укладывайте батальон зомби. Отоприте дверь, переключитесь парой словечек с Карлосом, около следующей двери заберите с тела **патроны** для дробовика и **записку** (в режиме Heavy тело охотно расстается с **минометом**). На столе возьмите **карту** и **спрей** первой помощи. Выйдя через восточную дверь, найдите



**фотографию**. Проследуйте на юг, в сейв-комнату, оттуда снова на юг, заберите из тайника за картиной **ключ**. Теперь поднимитесь на второй этаж по лестнице, расположенной в главном холле. Вставьте золотой ключ в золотую панель в центре балкона. Заберитесь выше. Справа от вас в шкафу серебряная шестерня, а слева находится головоломка, решить которую жизненно необходимо. Вам необходимо заставить музыкальную шкатулку дважды проиграть одну и ту же мелодию. Если вам в детстве на ухо медведь не наступал, особых проблем с данной головоломкой возникнуть не должно. Забирайте тепленький **ключик** и соединяйте его вместе с тем, что уже есть в инвентаре. На сцене появляется Немезис.

**Выбор:**  
 а) включить свет;  
 б) сунуть электрокабели в воду.  
 От яркого света громила свалится с башни вниз, электрический ток заставит его на время потерять сознание (трофей — **кейс со спреями**). Вернитесь в главный холл. Пройдите к зеленой двери и отоприте ее своим комбинированным ключом. Миновал холл, возьмите у людей, лежащих в углу, **документ**. Вытащите три камня из трех статуй. Теперь вам необходимо установить камни под часами так, чтобы центральный циферблат показал **12:00**. Стрелки часов каждый раз расположены в случайном порядке, поэтому мы расскажем, что делает каждый камень, будучи помещенным под конкретный циферблат, и приведем все четыре варианта положения стрелок и ваших манипуляций с камнями. Картина слева — богиня прошлого, в центре — настоящего, богиня справа символизирует будущее.

Золотой камень: прошлое — 3, настоящее +3, будущее +6.  
 Черный камень: прошлое — 2, настоящее +2, будущее +4.  
 Серебряный камень: прошлое — 1, настоящее +1, будущее +2.

**А вот и решение:**  
 Если часы показывают-прошлое-настоящее-будущее

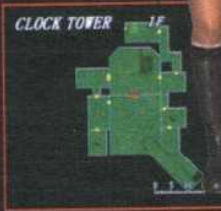
- 7:00-черный-серебряный-золотой
- 11:00-золотой-черный-серебряный
- 9:00-черный-золотой-серебряный
- 5:00-серебряный-черный-золотой

Хватайте выпавшую **золотую шестерню** и соединяйте ее с ранее полученной **серебряной**. Снова поднимитесь в башню и вставьте шестерни в машину, стоящую в комнате с музыкальной шкатулкой. Сохранитесь. Спускайтесь и убивайте Немезиса в очередной раз.



## Часть 2. Спустя 24 часа после событий, описанных в Resident Evil 2 (Biohazard 2).

**I. Карлос (Carlos)**  
 Джилл отравлена вирусом, и Карлосу (то бишь вам) уготована участь ее спасителя. Поиски противоядия вы начинаете из часовенки. Идите в комнату с тремя часами, зайдите за статуи и сдвиньте с места закрывающий проход колокол. Пройдя по улице прямо, сверните налево — окажетесь в городской больнице. Миновал еще две двери, возьмите **записку** с тела доктора, распластанного на диване. Здесь же неподалеку подберите **диктофон**. В шкафчике за трупом лежат **патроны** для пистолета, а на стене висит **карта больницы**. Подойдя к лифту, проверьте панель на стене. Включите диктофон доктора, действуйте им на голосовой замок, забирайтесь в кабину лифта.



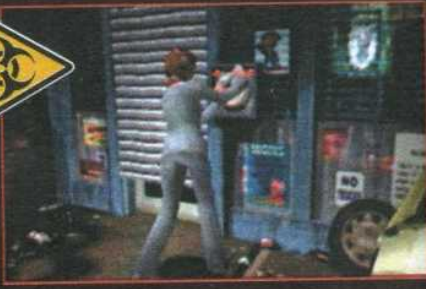
**Этаж ВЗ.** Миновал дверь за лифтом, поучаствуйте в сюжетном ролике и двигайтесь дальше. Слева стоит шкаф с блестящей **колбой**, которую надо прикарманить. Из ящика стола с лампой в середине комнаты возьмите **записку**. Колбу установите в машину между резервуарами с Охотниками Y. Осмотрите аппарат вторично и выберите первый вариант действий. Всего у вас пять опций: первые три меняют положение рычажков, четвертый опускает строку вниз, чтобы можно было использовать нижние рычажки, пятый отменяет действия. Ваша задача в том, чтобы стрелками уравнять положение двух светящихся граф. Решив головоломку, заберите пучок **красной вакцины** и идите в лифт.

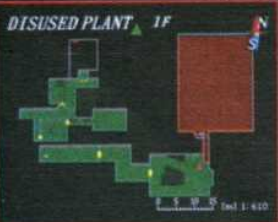
**Этаж 4F.** Свернув налево, зайдите в первую комнату, осмотрите доктора и запишите пароль (**531, 325, 104** или **253**). Теперь направляйтесь к двери, противоположной входу в кабину лифта. Подойдя к дальней стене, подберите со столика **фотографию** и **ключ**. На белом столе около двери поживитесь **патронами**. Выходите, следуйте в дальний конец коридора к запертой двери, откройте ее новым ключом. На полу стоит маленькая тумбочка, которую надо подвинуть на плиту в одном из четырех углов палаты. На какую плиту стоит ее двигать, зависит от пароля: если это цифры **531**, тащите тумбочку в верхний левый угол, если **325** — в нижний левый, если **104** — в верхний правый, а если выпало число **253** — в нижний правый (чтобы тумбочка вернулась в начальное положение, выйдите и снова войдите в палату).

Справившись с данной загадкой, введите пароль доктора в сейф и получите **вакцину синего цвета**. Смешайте ее с красной вакциной, добытой в подвале. Торопливо покидайте больницу: в режиме Normal для этого отведено 20 секунд, в режиме Heavy — всего семь. Вернитесь в часовенку для того, чтобы ввести вакцину Джилл. По дороге пробегайте мимо Немезиса. Вернув контроль над Джилл, будьте осторожны, иначе Немезис использует вас вместо кнута. Трофей последний в игре — **неограниченный боезапас** (в бою рекомендуется миномет).

**II. Парк (Park)**  
 Бегите в сторону взорванной больницы. Дверь напротив черного входа в часовую башню вскройте отмычкой. Со щитка для ключей снимите **ключ** от парковых ворот. После чего необходимо отыскать эти самые ворота, находящиеся неподалеку. Войдя в парк, следуйте по восточной лестнице вниз. Миновал док, найдите у трупов **ключ**, **записку**, упаковку **патронов** для магнума. Вернувшись на главную парковую аллею, пройдите в западные ворота. Слева от панели управления водонапором спуститесь в бассейн, посмотрите на

пример установки шестерней, вернитесь к упомянутой панели и расставьте шестеренки указанным способом. Когда бассейн будет осушен, спуститесь по лестнице в канализацию и доберитесь до городского кладбища. Там отоприте дверь в домик справа и дальней стены. Из кладовки возьмите **трубу** (pipe), при помощи зажигалки разведите огонь в камине. Трубой расковыряйте кладку и протискивайтесь в соседнее помещение. На большом столе лежат **записка** и **ключ**, на книжной полке — **патроны** с кассетой. Покиньте комнату (Джилл произведет небольшой радиоперехват), сохранитесь и запаситесь **патронами**: предстоит новое сражение с громадным червем-могильщиком. Разобравшись с ним раз и навсегда, забирайтесь вверх по рухнувшим загородкам. Оказавшись в парковой аллее, еще раз спуститесь по восточной лестнице, дойдите до того места, где обыскивали тело солдата, и





**образец.** Спуститесь по лестнице и установите образец в компьютер. Вот вам и еще одна головоломка, не особо трудная, но времени ее разгадка может занять достаточно. Вам необходимо, двигая ряды со стилизованным изображением амплитуд звука, совместить их так, чтобы повторить мелодию,



отоприте загородку. Заходите на мост, где на Джилл по традиции нападут.

**Выбор:**

- а) столкнуться с Немезисом с моста;
- б) спрыгнуть с моста.

Если вы сбросили врага вниз, читайте пункт III (завод). В случае, если спрыгнули сами, заберитесь внутрь дренажной трубы. Добравшись до загородки, взберитесь по лестнице. Заберитесь еще выше и правее и заходите в дверь — читать главу IIIa.

**III. Заброшенный химический завод (Disused Chemical Plant)**

Сохранившись в специально отведенной комнатке, поговорите с Карлосом. Рядом с пишущей машинкой возьмите **рапорт**, рядом с ящиком — **медицинский спрей**, а в шкафу слева от ящика — **ключ** (если вы пришли сюда после прыжка с моста, этот ключ подойдет к ящику рядом с головоломкой на нижнем этаже). Идите в следующую комнату. Переключите первый рубильник, находящийся справа от Джилл, затем — следующие два (большой и маленький), вернитесь к двери и снова переключите первый рубильник. Подойдите к другой стороне огороженного перилами квадрата, дерните сначала за дальний (большой) рубильник, потом за ближний (маленький). Вернувшись на правую сторону, снова переключите первый большой рычаг и, наконец, переключите последний маленький. Подойдите к компьютеру, подход к которому блокировали струи пара, и с его помощью приоткройте дверь в противоположной стене. Вернитесь через сейв-комнату в коридор.

Ототрите первую дверь слева. Пошарив за средней консолью, найдите **системный диск**. Со стены рядом с северной дверью снимите **карту**. В углу Джилл дожидаются три **зеленых растения**. На лифте спуститесь на нижний этаж, справа от компьютера возьмите **патроны** для дробовика. В следующей комнате заберите со стенда с тремя синими **лампами**

проигрываемую в начале. Заметьте, что каждый из трех рядов (А, В, С) плюсуется по высоте: если в эталонной записи нужен звук "толщиной" в три ячейки, все три ряда в этом месте должны наложиться друг поверх друга. Слегка повозившись, вы получите **ключ**. Если вы пришли с первого этажа, он откроет дверь на втором, а если со второго, установите его в машину справа, чтобы получить еще один **ключ**.

**IIIa. Заброшенный химический завод (Disused Chemical Plant)**

Заберите у панели с тремя синими лампами **образец (sample)**. Спуститесь по лестнице и установите его в компьютер, решите головоломку, отперев этим дверь. Вернитесь снова в канализацию и следуйте в другую дверь. Рядом с компьютером заполучите две коробки **патронов** для дробовика, поднимитесь на лифте на второй этаж. У средней панели возьмите **системный диск**, ототрите северную дверь. Пройдя на север, в сейв-комнате заберите с книжной полки рядом с ящиком **ключ**, у пишущей машинки прочтите **инструкцию**. Идите в следующую комнату. Теперь сделайте все действия с рубильниками, как это описано в пункте III, и зайдите в открывшуюся дверь (справа от лифта на карте). Вернитесь на второй этаж. Пройдите через ранее открытую дверь (слева от лифта). В следующей комнате вставьте системный диск в дверной замок.

**IV. Атака (Attack)**

Завалив Немезиса, хватайте **карточку Umbrella** с трупа ученого, открывайте ей дверь. Вернитесь в комнату с паром и переключателями (не беспокойтесь о старте ракет: отчет не начнется, пока Джилл не достигнет определенного места). Воздействуйте карточкой ученого на подъемник, спуститесь. Слева от вас лежат разрывные **патроны**. Домаршировав до конца коридора, ототрите дверь, чтобы получить **ракетницу (rocket launcher)**. Миновав сейв-комнату, откройте все той же карточкой решетку. Пройдя вперед, в авиадиспетчерской возьмите со стола **радар**. В вертолете, если он еще не погиб, может оказаться Николай.

**Выбор:**

- а) поговорить с Николаем;
- б) вступить в бой (потребуется всего одна ракета из ракетницы).

В коробке рядом с дверью должны лежать несколько **патронов** для маг-

нума, а в шкафу слева (от Джилл) — **спрей** первой помощи. Посмотрев сюжетную вставку, постарайтесь от старте ракеты и необходимости всеобщей эвакуации. Итак, если не торопиться, на Джилл (ну и на весь город, конечно) свалится ядерная боеголовка. У вас есть **десять минут...**

Около подножия лестницы стоит ящик с инвентарем, обязательно прибрахлитесь нужными вещами. Пройдите через коридор, слева от дальней двери захватите **патроны** для дробовика. Миновав еще одну дверь, подберите с пола **фотографию**. В следующем помещении осмотрите компьютер (кстати, узнали парня, ударившегося о стену? А как насчет лежащей рядом с ним капсулы с надписью "T-00"?). Задвиньте серую **батарею 1** внутрь устройства, чтобы начать подготовку лучевой пушки к работе. Стену проломит Немезис, и тут вам как нельзя лучше пригодится ракетница. Дождав-шись, когда расстрелянный Немезис начнет отползать, вставьте в пазы **батареи 2 и 3**, активируя пушку. Теперь просто хладнокровно смотрите, как пушка дважды выстрелит по вашему обидчику.

**Выбор:**

- а) сразиться с Немезисом;
- б) выбежать через дверь.

Что бы вы ни выбрали, в итоге придется бежать к лифту, спускаться на нем и смотреть финальный видеоролик. От судьбы не уберешься. **Поздравляем, вы прошли игру!**

**Агент Купер**

и помогавший ему **Firefox (г. Москва)**



Одной из последних игр, вышедших на "Super Nintendo" в 1996 году, была RPG под названием "Star Ocean", которая, кроме гигантского объема картриджа (48 Мбит!!!), отличалась еще и прекрасной развитой ролевой системой, послужившей примером для многих японских геймдизайнеров. Увы, игра так и не была переведена на английский язык, и эта потеря стоит наравне с "Final Fantasy V"... Однако, когда "tri-Ace" (создатель "Star Ocean" и еще одной удачной RPG на SNES — "Tales of Phantasia") с помощью "Namco" выпустила "Tales of Destiny", мгновенно ставшую хитом, судьба сиквела SO была решена — английской версии быть!



Что и свершилось после почти года работ по локализации (даты выхода — 1997 и 1999, в Японии и США соответственно). Сюжет SO2 начинается через двадцать лет после окончания первой части игры. После того как команда героев под предводительством Ратикса уничтожила космического монстра Жи Реворса (Jie Revors), во вселенной наступил относительный мир. Один из соратников Ратикса — Рониксис Кенни был назначен Командором космического флота Земли, в промежутках между экспедициями женился и стал отцом. Его сын Клод (Claude) пошел по стопам папаша, и, несмотря на отвращение к учебе и армии, вскоре стал помощником Рониксиса на его флагманском крейсере "Кальнус". И вот в одной из дол-



愛と勇気のRPG、ここに誕生。  
スターオーシャン セカンドストーリー

STAR OCEAN THE SECOND STORY

Star Ocean THE SECOND STORY

гих экспедиций они обнаружили неоткрытую еще планету с признаками жизни и странной устойчивостью к лучам сканеров. Вспомнив боевую молодость, Рониксис собирает десантную команду и, взяв в воспитательных целях сына, отправляется на поверхность планеты. Там они находят странное приспособление, которое, несмотря на все предостережения, Клод решает опробовать в действии. Девайс оказался примитивным, но работающим



ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА ПИНКОМ – 2

Клод Кенни (Claude Kenni)



Возраст: 19 лет  
Дата рождения: 23 января  
Планета: Земля  
Рост: 175 см.  
Вес: 68 кг.

Клод, сын Рониксиса Кенни (Ronixis Kenni), одного из героев первой части "Star Ocean", значился помощником командира на отцовском крейсере "Кальнус" (Calnus), когда произошел инцидент с телепортацией... Один из двух главных героев игры, он олицетворяет собой стандартного ролевого "простого парня". Добрый, чуть туповатый и безумно талантливый в плане рукопашного боя. С первых минут знакомства с Диасом заревновал его к Рене, чем доставил всем кучу напрягов... Боевые Качества: лучший боец в игре. Использует длинные мечи и броню без ограничений. С самого начала он на несколько уровней выше остальных, а это часто будет определять состав вашей "штормовой" команды... Единственный недостаток — "proficiency" копится безумно долго!

Рена Лэнфорд (Rena Lanford)



Возраст: 17 лет  
Дата рождения: 13 мая  
Планета: Экспел (на самом деле — Нада)  
Рост: 161 см.  
Вес: 45 кг.

Родом из небольшой деревеньки Арлия (Arlia) Рена убежит оттуда одним солнечным днем в близлежащий лес Шинго, чтобы встретить там Клода... После знакомства они решают отправиться на поиски каждый своего — Клод ищет пути вернуться домой, Рена — своих потерянных родителей... Боевые Качества: большую половину игры вам без этой девушки просто не выжить. Потому что она будет единственным магом в команде, способным лечить других. Так что следите за ней, как за зеницей ока — такие бойцы должны гибнуть в последнюю очередь! В ближнем бою по идее должна больно бить вражьи кастетом, но лучше таких экспериментов не допускать...

Селин Жюль (Celine Jules)



Возраст: 23 года  
Дата рождения: 18 сентября  
Планета: Экспел  
Рост: 167 см.  
Вес: 50 кг.

Искательница сокровищ и приключений, сверх-талантливый Геральдический Маг, Селин предложит Клоду и Рене свои услуги, после того как они сначала помогут ей найти ценный клад в пещере Кросс, а потом освободить ее родную деревню. Обожает называть всех "дорогуши", а также говорить шокирующую (особенно для Клода) правду. На фоне остальных героев SO2 смотрится островком цивилизации. Боевые Качества: на мой взгляд (многие не согласны), Селин — лучший атакующий маг во всей игре, особенно к ее концу, когда станут доступными самые мощные заклинания. Но чтобы действительно раскрыть ее потенциал, Селин надо экипировать спец. предметами для сохранения МР и оберегать, как пушинку — гибнет магичка даже быстрее, чем Рена...



телепортатором, и унес младшего Кенни в неизвестность... Честно скажу, мне сценарий SO2 очень понравился. Не став тратить время на изобретение сверх-оригинальных идей, планировщики из "tri-Ace" сумели из штампов и небольшого количества

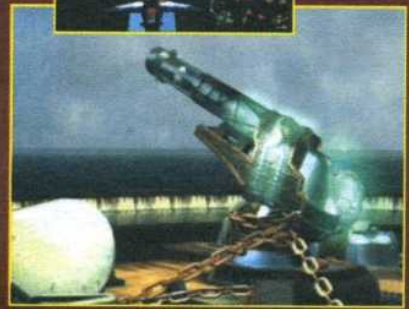


"replayability") "Star Ocean 2", похоже, перебивает все доселе вышедшее. Чтобы действительно сказать: "Я вытащил из

фантазии вылепить сюжет, который держит игрока до самого конца, прочно ведя его по всем задуманным точкам и изредка удивляя неожиданными поворотами. К тому же в начале игры вам предстоит выбрать одного из двух главных героев — Клода Кенни или инопланетную девушку Рену Лэнфорд. И хотя прохождения за каждого из них отличаются несильно, получить две разных игры вместо одной это уже неплохо! Вообще по части элементов, заставляющих проходить любимую игру еще и еще (так называемая



игры все!", вам придется пройти ее около 100 (ста) раз!! И это минимум. Мало того, что вы можете выбрать одного из двух героев, плюс на трех уровнях сложности (режимы "Galaxy" и "Universe" доступны на повторном старте при условии ваших хороших успехов в первом прохождении), так еще в конце вас ждет одна из 88 (восемидесяти восьми, если кто не верит цифрам) конечных заставок!!! Но сценарий — пожалуй самое слабое место во всей игре. Качество технического исполнения просто потрясает! Графика, сделанная по подобию "Sa\*Ga Frontier" (силиконовые бэкграунды и спрайтовые герои) вызывает самые добрые и радостные чувства. Окружающий мир прорисован с тщательностью, сравнимой только с "Final Fantasy VIII", а фигурки героев прекрасно анимированы, при том что уровень пикселизации на порядок ниже, чем в "Xenogears". После блеклой "Tales of Destiny" я такого от "tri-Ace" не ожидал! Правда аниме-ролики были заменены на силиконовые чудеса от известнейшей в Японии студии компьютерной графики "LINKS", но я ни разу об этом не пожалел. Заставки в SO2 являются почти что самоценным



## ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА ПИНКОМ - 2



### Эштон Анкорс (Ashton Anchors)

Возраст: 20 лет  
 Дата рождения: 28 сентября  
 Планета: Экспел  
 Рост: 180 см.  
 Вес: 80 кг.

Эштон, невезучий охотник за головами монстров, во многом по вине вашей команды оказался жертвой двух драконов — Гуро и Урууна (Guoro & Uruun), которые после долгого боя заняли место на его спине (зрелище не для слабонервных!). И хотя поначалу Эштон отправится в Святой Поход За Экзорсизмом, в итоге он обретет в драконьих головах своих друзей... Во всех отношениях слезоточивая история. Боевые Качества: второй по качеству боец после Клода, если не жалеть денег на его экипировку. Вооружен "ларой" — двумя короткими мечами, поэтому его Спец. Приемы почти всегда состоят из нескольких быстрых ударов. Недостаток всего лишь один — потрясающая неудачливость. Пункт "Luck" без помощи специальных предметов не поднимется выше 18.

### Опера Вектра (Opera Vectra)

Возраст: 23 года  
 Дата рождения: 24 августа  
 Планета: Тетрагенез  
 Рост: 160 см.  
 Вес: 50 кг.



Исследуя вселенную в качестве научной миссии, Опера вместе со своим коллегой Эрнестом попали в кораблекрушение, в результате которого их разбросало по поверхности Экспела. Будучи военным офицером высокого ранга, Опера привыкла решать все вопросы либо повышением командирского голоса, либо своей любимой пушкой, называемой "Калейдоскоп". Серьезная женщина. Боевые Качества: особенно положительными сторонами у мисс Вектра маловато, пожалуй только радиус действия ее винтовки. В остальном же — обычный боец среднего звена, к тому же без возможности использовать лучшие типы брони.



### Эрнест Равьеде (Ernest Raviede)

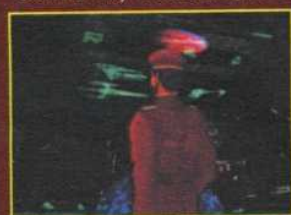
Возраст: 35 лет  
 Дата рождения: 31 августа  
 Планета: Тетрагенез  
 Рост: 190 см.  
 Вес: 90 кг.

Профессиональный археолог, путешествовавший с мисс Вектра до момента их кораблекрушения. Серьезный и рассудительный, чем и завоевал любовь Оперы. Во всем ищет научный интерес и, что самое удивительное — часто его находит... Боевые Качества: весьма неплохие. Мистер Равьеде вооружен кнутами (а-ля Индиана Джонс) различных типов и мастерски ими владеет, что особенно актуально в боях с летающими противниками. Также использует самое минимальное количество МР, меньше чем Боуман. Недостаток, пожалуй, один — скорость атак и Спец. Приемов ужасно маленькая.





произведением искусства! Тем более что все фанаты аниме без подарка не останутся — дизайнером героев занимался Минато Койо (Minato Koio), видимо известный в стране Восходящего Солнца художник. Имя безвестного рисовальщика не поместили бы аж в начальном меню... В написании саундтрека особо ярких имен не значилось, но это вероятно только пошло ему на пользу. Безымянный композитор трудился от души и сумел сделать действительно атмосферный и красивый музыкальный фон. Но особенно порадовала озвучка. SCEA не пожалела денег на наём профессиональных актёров (а не локальных продавцов попкорна), которые записали ни много ни мало 1278 сэмплов, звучащих во время сражений. Кстати, о сражениях. После ошеломляющего успеха в США боевой системы "Tales of Destiny", полностью протекающей в реальном времени, японцы решили не изобретать нечто новое, пойдя по пути улучшений и доработок. К числу оных можно отнести трёхмерность, различные опасности на поле боя (падающие колонны, вагонетки и т.п.) и еще много других фишек. В начале игры у вас будет выбор — "Manual": вы назначаете противника сами, "Auto": ваш герой бьет ближайшего к себе врага и "Semi-Auto": в чем ее отличие, я так и не понял... Управлять вы будете только одним из четырех персонажей, состоящих в



боевой команде (всего вы можете взять восемь героев), остальные будут управляться компьютером по заранее выбранной вами тактике. И хотя особым тактическим умением ваши автоматизированные братья по оружию отличаться не будут, помощь от них не малая. К тому же в любой момент можно переключить "лидерство" на другого члена команды, что я особо рекомендую в трудных боях — компьютер хорош в рубилове (он, например, выбирает максимально эффективные приемы), но по части тонкого применения магии слаб...

Увы, не обошлось и без чувствительных недостатков... Самый главный из них — контроль за качеством удара. Поясню. При любой выбранной системе бой будет происходить по такой схеме — вы нажимаете кнопку удара и смотрите, как герой бежит к врагу и больно бьет его в череп. НО! Компьютер должен быть уверен, что вы ПОПАЛИ в выбранного противника! Поэтому, если вражина решит избежать удара и быстро поползет в противоположном направлении, ваш герой АВТОМАТИЧЕСКИ побежит за ним!!! Худшее в якобы "реальном времени" придумать сложно... Почему? Да по всему! Например, если противник быстрее вашего героя, то он может легко бегать от него пару минут, пока его коллеги отрывают ноги у ваших магов... Сколько я сказал нехороших слов в такие моменты, не поддается подсчету даже на самых новейших компьютерах... Графически же бои реализованы на твердую "четверку". Вполне приятные бэкграунды (с немалым количеством всяких интересных вещей типа зеркал), неплохая анимация сражающихся, оригинальное исполнение заклинаний, хотя они и не избежали "синдрома FF" —



## ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА ПИНКОМ — 2

### Прецис Ньюман (Precis F. Neuman)

Возраст: 16 лет  
Дата рождения: 29 февраля  
Планета: Экспел  
Рост: 155 см.  
Вес: 43 кг.

Дочка изобретателя из "академгородка" Линга. Из-за ее любви к всякого рода механике (что на Экспеле считается верхом дикости) обходится без друзей. И в их поиске попадает в команду к Клоду, поначалу даже пытаясь ему понравиться, чем часто вводит в прорагию Рену. Повсюду таскает за собой Бобота (Bobot), странную механическую игрушку. Боевые Качества: поскольку магии Прецис не обучена, а боец из нее не очень хороший (не может использовать лучшие виды брони), то ценность ее сомнительна. Но если вы все-таки решили выделить ей место в партии, то получите в утешение несколько очень сильных Спец. Приемов...



### Боуман Джин (Bowman Jean)

Возраст: 27 лет  
Дата рождения: 24 августа  
Планета: Экспел

Рост: неизвестен  
Вес: неизвестен  
Молодой, но подававший большие надежды профессор Лингвистического Университета, по таинственным причинам внезапно оставивший блестящую научную карьеру, и открывший обычную аптеку... После помощи команде Клода во встрече с доктором Кейтом, лучшим лингвистом Экспела попросится к вам в бригаду, несмотря на наличие жены и довольно успешного бизнеса... Боевые Качества: мягко скажем, плохие. Используя только собственные руки и ноги, Джин не составит особой конкуренции монстрам схватки — Клоду, Эштону и другим. Отметить можно только очень маленькую стоимость в MP его Спец. Приемов, а следовательно и прекрасную возможность использовать "Link Combo Ring"...



### Диас Флак (Dias Flac)

ПРИМЕЧАНИЕ: Диас доступен только в сценарии для Рены

Возраст: 25 лет  
Дата рождения: 5 августа  
Планета: Экспел  
Рост: 192 см.  
Вес: 82 кг.

Молчаливый и полный пафоса фехтовальщик, в начале игры просто разъяривший Клода своим влиянием на Рену. Только потом станет известна история о том, что семья Диаса два года назад вырезали бандиты, и Флак поклялся себе стать лучшим бойцом в мире, чтобы не повторился тот кошмар. А Рена была лучшей подругой его сестры, и поэтому Диас зовет ее "младшей сестрой"...

Боевые Качества: поначалу Флак будет наголову выше всех, но со временем его преимущество сойдет на нет. Но все равно он останется первым кандидатам в ряды вашей лучшей команды, особенно если вы решили не брать Эштона. Кроме того, самый быстрый герой в игре, несмотря на то, что вооружен еще более длинным мечом, чем Клод. Настоящий Мастер фехтования!





и ближе к концу игры могут длиться почти минуту! Все могло бы быть прекраснее, но тут уж я зарываюсь. Все хорошо быть в нашей жизни не может... Но, кроме увлекательного процесса отлова и убийства монстров, претендующей на статус хита RPG должна быть еще и интересная ролевая часть. Тут SO2 превосходит самые смелые ожидания! Каждое новое прохождение будет принести вам новые, доселе не виданные моменты! Хотя меня это не особенно порадовало — я люблю проходить такие игры по максимуму, выжимая из них все возможное, а тут, видимо, это не сделать никогда... Кроме обычных очков Опыта, ваши герои будут получать еще и очки Умения (SP, Skill Points). На них вы можете развивать любое из великого числа Умений, чтобы потом использовать их на своем пути. Хотите стать великим музыкантом? Легко! Учите музыкальные Умения, покупайте любой инструмент и вперед! Хотите быть квалифицированным поваром/писателем/механиком и еще черт знает кем — пожалуйста, такие возможности тоже есть. Даже для любителей Темной Силы есть свои пути — например, воровство или подделывание документов. Другой момент, что все ваши действия будут отражаться на внутриккомандных отношениях. Посмотреть их показа-



тель в игре нельзя, но они есть, и именно они отвечают за то, какую финальную заставку вы посмотрите. Понятное дело, если вы провели большую часть времени, воруя у своих же товарищей или подделывая различные авизо, в итоге вы будете сидеть в куче награбленного и гордом одиночестве... Самый эффективный способ влиять на отношения ваших соратников — это "Private Action" (Частные Действия). Данная функция активизируется по нажатию на "Квадрат" при приближении к более-менее населенному участку местности и позволяет ходить в него не всей командой, а поодиночке. И находясь в различных частях городов и поселков своих отдыхающих компаньонов, можно иногда открывать небольшие сюжетные сценки, выбор в которых и будет влиять показатели любви и дружбы... Нелинейность ролевого процесса коснулась даже выбора героев в вашей команде. Тут вы волны поступать по собственному усмотрению (наконец-то!). При максимальном уровне мизантропии вы даже можете пройти игру минимальным составом — вдвоем, хотя на практике это невозможно.

В общем, после пары первых часов за игрой я усомнился в своих глазах и полез посмотреть упаковку — нет ли там знакомой надписи "Squaresoft"... И сильно удивился, когда ее не обнаружил. Да, "Star Ocean 2" при всех его достоинствах еще пока не "Final Fantasy". Но очень близок! На моей памяти ближе был только "Xenogears"... Звание лучшей RPG 1999 года априори принадлежит FF8 (если только не сбудутся многочисленные предсказания о Конце Света в этом году), но пока что "Star Ocean 2: Second Story" выглядит достойным кандидатом на второе место!

Lord Hanta



## ТЕ, КТО ПРИШЕЛ ЗА ПИНКОМ - 2



### Леон Гист (Leon Geeste)

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Леон доступен только в сценарии для Клода

Возраст: 12 лет  
Дата рождения: 25 ноября  
Планета: Фелпул  
Рост: 135 см.  
Вес: 36 кг.

Сын двух королевских ученых из Лакура (Lacour), унаследовавший их самые лучшие качества. Необыкновенно талантлив, особенно в вопросах смешения магии и механики. Также обычно преуспевает в увеселении вашей команды, постоянно забывая о своем возрасте... Сильно переживая гибель родителей во время кораблекрушения, попросился к "большому брату" Кенни в команду. Боевые Качества: честно говоря, Леон — персонаж на любителя. Использует по большей части атаковую магию Темной и Водной стихий, толстые книги "с привидениями" в качестве оружия ближнего боя и, как водится у магов, может одевать самую похабную броню. Правда является вторым по скорости (после Диаса) героем...



### Нозль Чэндлер (Noel Chandler)

Возраст: 24 года  
Дата рождения: 2 февраля  
Планета: Нэдэ  
Рост: 173 см.  
Вес: 74 кг.

Хранитель (лесник с правом на убийство туристов) заповедника на планете Нэдэ. По просьбе мэра Центрального Города помогает Клоду найти последнего дикого Сайнарда, но в процессе обнаруживает, что Десять Мудрецов лишили даже животного разума всех его любимых зверушек, и решает отомстить... Из-за постоянной близости к природе не понимает многих простейших вещей (например, любви...), чем часто агоняет Клода с друзьями в смущение... Боевые Качества: тоже не ахти какие... Использует магию Земли и некоторые медицинские заклинания, в ближнем бою рубится кастетами и прочими "мирными" вещами. Единственная причина, по которой Нозль может занять свое место в ваших штурмовых рядах — если вы не любите Рену, а лечиться хочещ...



### Тисато Мэдисон (Chisato Madison)

Возраст: 22 года  
Дата рождения: 22 октября  
Планета: Нэдэ  
Рост: 164 см.  
Вес: 52 кг.

Репортер газеты Центрального Города, приставленная следить за подвигами Клода и его подельников. Восхищенный тем, что эта с виду хрупкая девушка смогла в одиночку пробираться там, где даже команда закаленных бойцов испытывала проблемы, Клод предложил Чисато вступить в его дружину... Иметь человека с сотовым телефоном под рукой всегда полезно! Боевые Качества: трудно определить. Если вы такой большой любитель женского общества (или просто криворукий настолько, чтобы прощляпить остальных бойцов в игре) Чисато после нескольких часов прокатики вполне вам подойдет. Хорошая скорость и сильные Спец. Приемы сделают ее неплохой напарницей Клоду...

**Внимание!**

- 1) Все супер-приемы даны для игрока, чей персонаж находится слева (Player 1).
- 2) Все персонажи при нажатии кнопки SELECT "задирают нос" перед противником.
- 3) DFP-супер-удары, выполняются в режиме DF-Power. Режимы выставляются при выборе бойца. Удары, ничем не отмеченные, работают и в "D.F. Charge" и "D.F. Power"-режимах.
- 4) DFP-X-супер-удары, выполняются в режиме DF-Power, но после того, как вы делаете "Dark Force"-удар (L2 или R2).
- 5) Приемы, выделенные **желтым** цветом, выполняются, когда заполнен один уровень супер-линейки.
- 6) Приемы, выделенные **красным** цветом, выполняются, когда заполнено два уровня супер-линейки.
- 7) Приемы, выделенные **голубым** цветом, выполняются, когда заполнено три уровня супер-линейки.



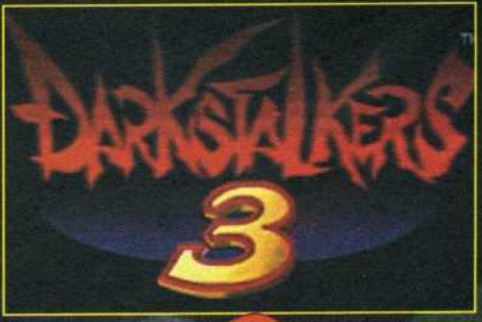
**Anakaris**

Саркофаг с неба: ↓, ↓ + P или H (можно в воздухе).  
 Шаловливые ручки: ↓, ↘, → + P.  
 Проглотить летящий файерболл (ракету): ↓, ↙, ← + H (можно в воздухе).  
 Выплюнуть поглощенный файерболл (ракету): ↓, ↘, → + H (можно в воздухе).  
 "Кобра": ←, → + P.

Напустить демонов: ↓, ↘, → + P (в прыжке).  
 Танцующие ноги: держа Rх3, нажать SELECT.  
 Яма в ад: ←, ↙, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н.  
 Яма в ад (DFP-X): ←, ↙, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н.  
 Супер-шаловливые ручки: →, ↓, ↘ + Сл.Р + Ср.Р.  
 Супер-атака: Ср.Н, Сл.Р, ↓, Сл.Н, Ср.Р (быстро, можно в воздухе).  
 Раздвоение (DFP): Сл.Р, Сл.Р, ↓, Сл.Н, Сил.Н (быстро, можно в воздухе).  
 Танцующие саркофаги: Сил.Н, Ср.Р, ↓, Ср.Н, Сил.Р (быстро, можно в воздухе).  
 Превращение в девушку: Сил.Н, Ср.Р, Сл.Н, ↓, Сл.Р, Ср.Н, Сил.Р (быстро, можно в воздухе).

**Управление.**

Сл.Р — слабый удар рукой.  
 Ср.Р — средний удар рукой.  
 Сил.Р — сильный удар рукой.  
 Сл.Н — слабый удар ногой.  
 Ср.Н — средний удар ногой.  
 Сил.Н — сильный удар ногой.  
 Р — любой удар рукой.  
 Н — любой удар ногой.  
 Rх3 — нажать все удары рукой одновременно.  
 Нх3 — нажать все удары ногой одновременно.  
 ←, ↑, →, ↓ — стрелки джойстика.



**Baby Bonnie Hood**



Ракета: ↙ (держать 5 сек.), → + P.  
 Ракета понизу: ↙ (держать 5 сек.), → + H.  
 Ракета сверху: ↙ (держать 5 сек.), ↑ + P.  
 "Брызги шампанского": →, ↓, ↘ + P.  
 Огреть корзинкой: ↓, ↙, ← + P (после выполнения зажмите P, чтобы увеличить силу удара).  
 Вихрь: →, ↘, ↓, ↙, ← + P (вплотную).  
 Подкат: держа ↓, нажмите Rх3.  
 Яблочко с сюрпризом: →, ↘, ↓, ↙, ← + Сл.Н + Ср.Н (вплотную).  
 Много яблок с сюрпризом (DFP-X): →, ↘, ↓, ↙, ← + Сл.Н + Ср.Н.  
 "Отряд спасения": ←, ↙, ↓, ↘, → + Сл.Р + Ср.Р.  
 "В память о бабушке": ←, ↙, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н.  
 "Неваляшка" (DFP): ←, ↓, ↙ + Сл.Н + Ср.Н.





## Bishamon



Напустить злых духов: ←, ↓, ↘, → + P (можно в воздухе).  
 "Скользкий самурай": после выполнения приема "Напустить злых духов" нажать ↓, ↘, → + P.  
 Притянуть врага: после выполнения приема "Напустить злых духов" нажать ← + P.  
 Атака мечом вверх: после выполнения приема "Притянуть врага" нажать →, ↓, ↘ + P.  
 Круговой удар мечом: ↘ (держать 5 сек.), → + P.  
 Круговой удар мечом понизу: ↘ (держать 5 сек.), → + H.  
 Комбо мечом: →, ↘, ↓, ↘, ←, ↘, ↑ + P (вплотную).

**Пригвоздить мечом к земле:** когда противник упал на землю, быстро нажать ↓, ↓ + Сл.Р + Ср.Р.

**Пригвоздить мечом к земле (DFP-X):** когда противник упал на землю, быстро нажать ↓, ↓ + Сл.Р + Ср.Р.

**Кулак Бишамона:** →, ↘, ↓, ↘, ← + Сл.Р + Ср.Р.

**Сбросить на врага три железобетонные плиты:** ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н.

## Demitri Maximov



Файерболл: ↓, ↘, → + P (можно в воздухе).  
 Атака вверх: →, ↓, ↘ + P.  
 Атака вверх по диагонали: сделав рывок к противнику (→, →), нажать ↓, ↘, → + P.  
 Буравчик: ↓, ↘, ← + H (можно в воздухе).  
 Пригвоздить к земле: 360° по часовой стрелке + P.  
 Стая летучих мышек: ↓, →, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.  
 "Демон" (DFP-X): ↓, →, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.  
 Опасное превращение: ↓, →, ↘ + Сл.Р + Ср.Р.

**Вызвать летучих мышек (DFP):** ←, ↓, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.  
**Супер-комбо:** Сл.Р, Ср.Р, →, Ср.Н, Ср.Н.



## Felicia



Клубок: ↓, ↘, → + P.  
 Выпад с ударом: после выполнения приема "Клубок" нажать P.  
 Кинуть мячик: →, ↓, ↘ + P.  
 Пикирующая атака: →, ↓, ↘ + H.  
 Обвиться вокруг противника и бросить: →, ↘, ↓, ↘, ← + Ср.Н или Сил.Н (вплотную).  
 Добить противника: ↓, ↓ + P (когда противник упал на землю).

**Ощетиниться:** ↓, ↓ + Сл.Н + Ср.Н (зажмите Сл.Н + Ср.Н на 3 секунды).

**Сидеть на голове оппонента:** прыгнуть на противника и балансировать на его голове.

**Скользить по стене:** зажать ↘ (↘), когда прыгаете на стенку.

**Супер-комбо:** ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Р + Ср.Р.

**Супер-комбо (DFP-X):** ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Р + Ср.Р.

**"Дружная семья":** ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н.

**Вызвать помощницу (DFP):** ←, ↓, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.



## Donovan Baine



Воткнуть меч в землю: ↓, ↘, ← + H.  
 Кинуть меч: после выполнения приема "Воткнуть меч в землю" нажать ↓, ↘, ← + H.  
 Гром-меч: после выполнения приема "Воткнуть меч в землю" нажать ↓, ↘, ← + P.  
 Гигантская нога: ←, ↘, ↓, ↘, → + H.  
 Гром-магия: ←, ↓, ↘ + P, затем быстро нажмите P.

**Ледяная магия:** ←, ↘, ↓, ↘, → + P.

**Огненная магия:** →, ↓, ↘ + P.

**Бросок:** →, ↘, ↓, ↘, ← + Ср.Р или Сил.Р (вплотную).

**Превращение в демона:** Ср.Р, Сл.Р, ←, Сл.Н, Ср.Н (быстро).

**Супер-гигантская нога (DFP-X):** ←, ↘, ↓, ↘, → + H.

**Вертящийся меч (DFP):** ←, ↘, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.



## Hsien-Ko



Темная артиллерия: ↓, ↘, → + P.  
 Зов вампира: ↓, ↘, ← + P (можно в воздухе).  
 Вращающиеся лезвия: →, ↓, ↘ + P (можно в воздухе).  
 Центрифуга: →, ↘, ↓, ↘, ← + Ср.Р или Сил.Р (вплотную).

**Часовая бомба:** ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Р + Ср.Р.

**Две часовых бомбы (DFP-X):** ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Р + Ср.Р.

**Ножи из земли:** ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н.

**Дождь из булав:** Сл.Н, Сил.Н, Ср.Р, Ср.Р, ↑ (быстро).



## Huitzil



Замораживающий луч: ↓, ↘, → + P.  
 Замораживающий луч понизу: ↓, ↘, → + H.  
 Ракеты: ↓, ↘, ← + P (можно в воздухе).  
 Электро-мина: ↓, ↘, ← + H (в прыжке).  
 Раскрутить и бросить об землю: →, ↘, ↓, ↘, ← + Ср.Р или Сил.Р (вплотную).  
 Лазерный луч: ←, ↓, ↘ + P.  
 Нападение: →, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н.  
 Супер-нападение (DFP-X): →, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н.  
 Летящие бомбы: ←, ↓, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.

**Растроение (DFP):** ↓, →, ↘ + Сл.Р + Ср.Р.

## Jedah



Крутящееся лезвие: ↓, ↘, → + P (можно в воздухе).  
 Острые когти: ↓, ↘, ← + P.  
 "Нож": →, ↘, ↓, ↘, ← + H (в прыжке).  
 "Циркулярка": →, ↘, ↓, ↘, ← + H, затем быстро нажать P (в прыжке).

**Накачать противника взрывчатым веществом:** →, ↘, ↓, ↘, ← + Ср.Н или Сил.Н (вплотную).

**Рука правосудия:** ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н, затем быстро нажать H.

**Супер-рука правосудия (DFP-X):** ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н, затем быстро нажать H.

**Затянуть под землю:** ↓, ↓ + Сл.Р + Ср.Р.

**Левитация (DFP):** ←, ↓, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.





## John Talbain

Комета: ↓, ↘, → + P. После выполнения приема нажмите → (↑ или ←) + P, чтобы полететь в соответствующем направлении (можно в воздухе).  
 Комета вверх по диагонали: →, ↓, ↘ + P. После выполнения приема нажмите → (↑ или ←) + P, чтобы полететь в соответствующем направлении.  
 Удар ногой вверх: ↓, ↑ + H.  
 Удары нунчаками: ↓, ↘, ← + P, затем быстро нажать P.  
 Пригвоздить к земле: →, ↘, ↓, ↘, ← + Ср.Н или Сил.Н (вплотную).  
 Короткий прыжок: ↓ + Pх3.  
 Острый коготь: Сл.Р, Ср.Р, →, Сл.Н, Ср.Н (быстро).

Избить когтями (DFP-X): Сл.Р, Ср.Р, →, Сл.Н, Ср.Н (быстро).  
 "Огненные волки": ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н.  
 "Огненные волки" (DFP): ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Р + Ср.Р.  
 "Тень оборотня" (DFP): ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н.



## Lord Raptor

"Лопаста вертолета": ↓, ↘, ← + Н (можно в воздухе).  
 Танец смерти: ↓, ↑ + Н (можно в воздухе).  
 Пригвоздить к земле: →, ↘, ↓, ↘, ← + Ср.Р или Сил.Р (вплотную).  
 Телепортация: ←, ↘, ↓, ↘, → + Ср.Н.  
 Телепортация: →, ←, ↘, ↓, ↘, → + Сил.Н.  
 Телепортация: ←, ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Н.  
 Полет: →, → или ←, ← (в прыжке).

Лезвие смерти: →, ← + Сл.Р + Ср.Р.  
 Лезвие смерти (DFP-X): →, ← + Сл.Р + Ср.Р.  
 Электрический вихрь: →, ↘, ↓, ↘, ← + Сл.Р + Ср.Р.  
 Превратить врага в баскетбольный мяч и забить его в кольцо: →, ↓, ↘ + Сл.Р + Ср.Р.  
 Достать бензопилу (DFP): ←, ↓, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.



## Morrigan Aensland

Летучая мышка: ↓, ↘, → + P (можно в воздухе).  
 Атака вверх: →, ↓, ↘, ← + P.  
 Вертикальное ускорение: ↓, ↑ (быстро).  
 Поднять противника в воздух и ударить о землю: →, ↘, ↓, ↘, ← + Ср.Р или Сил.Р (вплотную).

Темная иллюзия: Сл.Р, Сл.Р, →, Сл.Н, Сил.Р (быстро, в прыжке).  
 Темная иллюзия (DFP-X): Сл.Р, Сл.Р, →, Сл.Н, Сил.Р (быстро, в прыжке).  
 "Дрель": →, ↘, ↓, ↘, ← + Н, затем быстро нажать Н или Р (можно в воздухе).  
 Расстрелять ракетами: Сл.Р, Сл.Р, ←, Сл.Н, Сл.Н (быстро).  
 Высосать энергию: →, Сил.Р, Ср.Р, Сл.Р, → (быстро).  
 Раздвоение (DFP): Сл.Р, Сл.Р, →, Сл.Н, Сил.Р (быстро).



## Lilith

Летучая мышка: ↓, ↘, → + P (можно в воздухе).  
 Атака вверх: →, ↓, ↘ + P.  
 "Вертушка": ↓, ↘, ← + Н.  
 "Лук и стрела": →, ↘, ↓, ↘, ← + P.  
 Высокий прыжок: ↓, ↑ (быстро).  
 Немножко хентая: →, ↓, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.  
 Немножко хентая (DFP-X): →, ↓, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.  
 Супер-комбо: Сл.Р, Сл.Р, →, Сл.Н, Сил.Р (быстро).  
 Раздвоение (DFP): Сл.Р, Сл.Р, →, Ср.Р, Сил.Р (быстро).  
 Танцы до упаду: ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н.



## Q-Bee

Пронзить жалом: ←, ↘, ↓, ↘, → + P (можно в воздухе).  
 Атака жалом: →, ↘, ↓, ↘, ← + Н (можно в воздухе).  
 Турбо- жало: часто нажимать Н (можно в воздухе).  
 Гигантское жало: →, ↘, ↓, ↘, ← + Ср.Р или Сил.Р (вплотную).  
 Комок воска: →, ↓, ↘ + Сл.Р + Ср.Р (можно в воздухе).  
 Огромный улей: →, ↘, ↓, ↘, ← + Сл.Н + Ср.Н (можно в воздухе).  
 Полет (DFP): ←, ↓, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.



## Pyron

Файерболл: ↓, ↘, → + P.  
 "Циркулярка": →, ↓, ↘ + P.  
 Плазменное облако: →, ↘, ↓, ↘, ← + Ср.Р или Сил.Р (вплотную).  
 Телепортация: ←, ↓, ← + Н.  
 Телепортация вверх: ←, ↓, ↘, ← + P.  
 Бросить бомбочки: ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Р + Ср.Р, затем 5 секунд держать Сл.Р + Ср.Р.  
 Бросить бомбочки в конец экрана: ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н, затем 5 секунд держать Сл.Н + Ср.Н.  
 Бросить бомбочки (DFP-X): ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Р + Ср.Р, затем 5 секунд держать Сл.Р + Ср.Р.  
 Бросить бомбочки в конец экрана (DFP-X): ←, ↘, ↓, ↘, → + Сл.Н + Ср.Н, затем 5 секунд держать Сл.Н + Ср.Н.  
 Огненный столб (DFP, в прыжке): →, ↓, ↘ + Сл.Н + Ср.Н.  
 Раздвоение (DFP): ↓, →, ↓ + Сл.Р + Ср.Р.



# Victor von Gerdenheim



Мега-кулак:  $\swarrow$  (держать 5 сек.),  $\uparrow$  + P.  
 Атака головой:  $\swarrow$  (держать 5 сек.),  $\rightarrow$  + P.  
 Атака коленом:  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + H.  
 Вертушка:  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\leftarrow$  + P.  
 Электро-кулак:  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + H.  
 Супер-бросок: 360° по часовой стрелке + P.  
 Короткий прыжок:  $\downarrow$  + R x 3.  
 Атака кулаками:  $\swarrow$  (держать 5 сек.),  $\uparrow$  + Сл.Н + Ср.Н.  
 Удар "пятой точкой": 720° по часовой стрелке + Сл.Н + Ср.Н.  
 Супер-атака вперед (DFP):  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + Сл.Р + Ср.Р.



# Rikuo



Магические кольца:  $\swarrow$  (держать 5 сек.),  $\rightarrow$  + P.  
 Магический газ:  $\swarrow$  (держать 5 сек.),  $\rightarrow$  + H.  
 Выпад ногами: сделав рывок от противника ( $\leftarrow$ ,  $\leftarrow$ ), нажать H.  
 Выпад ногами:  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + H.  
 Бросок в воздухе:  $\rightarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\leftarrow$  + Ср.Р или Сил.Р (вплотную).  
 Расстрелять жемчужинами:  $\rightarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\leftarrow$  + Ср.Н или Сил.Н (вплотную).  
 Водяной столб:  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + Сл.Р + Ср.Р или Сл.Н + Ср.Н. Затем 5 секунд держать Сл.Р + Ср.Р или Сл.Н + Ср.Н.  
 Два водяных столба (DFP-X):  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + Сл.Р + Ср.Р или Сл.Н + Ср.Н. Затем 5 секунд держать Сл.Р + Ср.Р или Сл.Н + Ср.Н.  
 Ярость моря:  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + Сл.Р + Ср.Р.  
 Водяной шар:  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + Сл.Р + Ср.Р.  
 Клешня краба:  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + Сл.Р + Ср.Р (работает только при условии, что Рикую одет в костюм "оригинального" цвета — получить его можно, нажав на экране выбора персонажей ■).



# Sasquatch



Ледяное дыхание:  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + P.  
 Супер-удар:  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + P, затем 5 секунд держать P.  
 "Сверло":  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + H.  
 "Ледяной лес":  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + P.  
 Проглотить и заморозить:  $\rightarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\leftarrow$  + P.  
 Раскрутить и бросить: 360° по часовой стрелке + H.  
 Ледяная лужа:  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + Сл.Н + Ср.Н.  
 Ледяная лужа (DFP-X):  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + Сл.Н + Ср.Н.  
 "Бешеные гонки": 720° по часовой стрелке + Сл.Н + Ср.Н.  
 Мега-луч:  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + Сл.Р + Ср.Р.  
 Банановая кожа:  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + SELECT.  
 Пингины (DFP):  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + Сл.Н + Ср.Н.

## СЕКРЕТЫ

EX Option, DX Option и полная картинная галерея

1) Зайдя в меню "Original Character", создайте персонажа (опция Edit).

2) Зарабатывайте очки опыта (Experience points), играя в "1P Battle".

3) Получив определенное количество EXP-ы, вам станут доступны скрытые опции и картинки из галереи, представленной на диске (посмотреть картинку можно и без накопления очков опыта, вставив диск с игрой в CD-Rom компьютера).

Играть за Мерцающего Talbain-a

Подсветив на экране выбора персонажей Talbain-a, зажмите SELECT и нажмите Сл.Р + Ср.Р. Этот персонаж использует все супер-приемы стандартного Talbain-a.

Играть за Oboro

Подсветив на экране выбора персонажей Bishamon-a, зажмите SELECT и нажмите P.

Играть за Тень

Подсветите на экране выбора персонажей иконку "?" и, нажав SELECT 5 раз, зажмите кнопку. Теперь давите любую кнопку, за исключением START-a.



Играть за Марионетку

Подсветите на экране выбора персонажей иконку "?" и, нажав SELECT 7 раз, зажмите кнопку. Теперь давите любую кнопку, за исключением START-a.

Вселяясь в стандартного персонажа игры, Тень и Марионетка, используют его супер-удары.

G.Funk

Special thanks to Firefox



# Oboro



Круговой удар мечом:  $\swarrow$  (держать 5 сек.),  $\rightarrow$  + P.  
 Круговой удар мечом понизу:  $\swarrow$  (держать 5 сек.),  $\rightarrow$  + H.  
 "Танец с лезвиями":  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + P.  
 Атака мечом вверх:  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + P.  
 Заклятье:  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + H.  
 Кувырок с ударом мечом:  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$  + P.  
 Кувырок с последующим броском:  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$  + P (шаг от противника).  
 Пригвоздить мечом к земле: когда противник упал на землю, быстро нажать  $\downarrow$ ,  $\downarrow$  + Сл.Р + Ср.Р.  
 Пригвоздить мечом к земле (DFP-X): когда противник упал на землю, быстро нажать  $\downarrow$ ,  $\downarrow$  + Сл.Р + Ср.Р.  
 Кулак Оборо:  $\rightarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\leftarrow$  + Сл.Р + Ср.Р.  
 Сбросить на врага три железобетонные плиты:  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\rightarrow$  + Сл.Н + Ср.Н.  
 Удар духа (DFP):  $\leftarrow$ ,  $\swarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\swarrow$  + Сл.Н + Ср.Н.



главные роли исполняют \* главные роли исполняют \* главные роли исполняют

### Алекс (Alex)



Возраст — 15.  
Рост — 165 см.  
Вес — 64 кг.

Юноша, мечтающий пойти по стопам Дайна, великого Повелителя Драконов. Уроженец захолустной деревушки Барг. Кроме умения управляться с мечом, владеет магией, что делает его очень сильным бойцом.



### Льюна (Luna)



Возраст — 15.  
Рост — 163 см.  
Вес — 60 кг.



Льюна — подруга Алекса. Росла вместе с ним. Ее бесподобный вокал способен не только порадовать слушателя, но и обладает магическими свойствами. В бою, в основном, лечит.

### Нэлл (Nall)



Возраст — неизвестен.  
Рост — 27 см.  
Вес — 5 кг.

Маленький говорящий дракончик. Бесшумный спутник Алекса с самого его рождения. В битвах не участвует, лишь изредка подбадривает бойцов.

### Рамус (Ramus)



Возраст — 17.  
Рост — 167 см.  
Вес — 102 кг.

Сын главы деревни Барг. Веселый, но жутко трусливый паренек. Его заветная мечта — стать миллионером. В бою он не особо полезен: магией не владеет, да и силой не отличается.

## НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ

Итак, все начинается у монумента Великого Повелителя Драконов, Дайна, где Алекс в очередной раз предается мечтаниям. Вскоре к Алексу присоединится Нэлл. Как только управление перейдет в ваши руки, идите вниз. Случится неболь-



шое землетрясение, после чего прибежит сын главы деревни Барг, весельчак Рамус, чтобы предложить вместе отправиться на поиски Драконьего Бриллианта, что хранится в пещере Белого Дракона. Он отправится к себе домой, чтобы сделать некоторые приготовления, а вы двигайтесь дальше и попадете в саму деревню. По мосту переберитесь на другой берег реки и, пройдя немного на восток, перейдите еще один мост. Вы окажетесь у истока реки, где к вам примкнет подруга Алекса Луна. Теперь идите к себе домой (дом на севере деревни, около моста) и поговорите со своими, то есть Алекса, родителями.



Отец одарит вас сразу тремя предметами: "Flame Ring", "Sling" и "Dagger". Спус-



кайтесь в подвал и в сундуках возьмите "Herb", "Star Light", "Angel's Tear" и "Dragonfly Wing". Сразу же экипируйте героев полученной амуницией и идите к выходу из деревни на западе. Там подберите Рамуса и, выйдя из деревни, окажетесь на карте мира.

Двигаясь на север, обогните горы на востоке и заходите в пещеру. Вы попадете в ледяное подземелье.

**Встречающиеся в сундуках предметы:**

- "Herb" (4)
- "Star Light" (1)
- "Dragon Ring" (1)
- 250 монет (1)

Из врагов особую опасность представляют снежные люди и ожившие сосульки.

Двигайтесь на юг и среди глыб льда найдете проход. Заходите туда и попадете в логово Белого Дракона по имени Куарк. В обмен на бриллиант тот попросит найти затерянное где-то в подземелье Драконье Кольцо и, заодно, восстановит вам HP и MP. Выходите из логова. Окажется, что преграждавшая до-



рогу снежная насыпь слева исчезла. Идите налево и заходите в проход наверху. Пройдите ряд помещений и в последнем, за глыбами льда, в сундуке найдете кольцо (используйте снежных людей, чтобы разбивать лед). Теперь идите обратно к Дракону и получите бриллиант (да и кольцо останется у вас). Вернитесь в Барг и подойдите к статуе Алтены в центре деревни, она полностью восстановит HP и MP (такая статуя есть практически в каждом поселении).



Теперь заходите в магазин на юге деревни, чтобы попытаться продать бриллиант. У продавца не хватит на него денег, но он уверит вас, что бриллиант удастся продать в заморском городе Марибии. И на полпути домой, когда Луна уйдет, Алекс с Рамусом решают отправиться в Марибию одни, никому ничего не сказав.



Выходите из деревни и идите в лес на юге. В лесу сильный туман, Рамус пугается, и приходится возвращаться обратно в Барг. Идите к себе домой и поговорите с Луной. Потом поговорите с родителями: Мать даст вам 1000 монет. Опять поговорите с Луной. Она согласится пойти с вами. Решено отложить дело до утра.

### МАРИБИЯ, МЫ ЕДЕМ

Утром снова идите в лес. Луна своим пением разгонит туман и можно будет пройти.

**Встречающиеся в сундуках предметы:**

- "Antidote" (6)
- "Herb" (4)

Враги здесь гораздо опаснее, чем в подземелье.

главные роли исполняют \* главные роли исполняют \* главные роли исполняют

### Нэш (Nash)

Возраст — 17.  
Рост — 170 см.  
Вес — 70 кг.

Молодой, не в меру хвастливый маг. Один из лучших учеников великого мага Галеона. Нэш не особенно силен физически, но зато владеет мощными заклятиями.



### Миа (Mia)

Возраст — 16.  
Рост — 162 см.  
Вес — 55 кг.

Дочь предводительницы Гильдии Магов Лемии Аузы, одной из четверки величайших героев. Приятная в общении девушка. Подружка Нэша. Как и Нэш, обладает крайне полезной магией.



### Джессика (Jessica)

Возраст — 16.  
Рост — 170 см.  
Вес — 62 кг.

Дочь одного из четырех величайших героев, Мела. От отца унаследовала крутой нрав и боевые навыки. В свое время училась магии в храме богини Алтены. В бою не только лечит, но и калечит врагов.



### Кайл (Kyle)

Возраст — 18.  
Рост — 177 см.  
Вес — 92 кг.

Кайл — лидер деревни Нанледоваля крутой нрав и в свободное время не прочь выпить, прошвырнуться и все такое. Очень сильный боец, да к тому же владеет магией.



Двигайтесь на север. На поляне на вас нападет стадо монстров. Придет человек в красном берете и предложит свою помощь. Не вздумайте отказать, в одиночку вам с монстрами не сладить! С помощью этого здоровяка, которого, кстати, зовут Лэйк, вы с легкостью всех перебьете. Настала ночь. Лэйк поможет развести костер, а утром его уже не будет. Пройдя немного на запад, выходите из леса на карту мира. Идите на юг к прибрежному городу Сайту.

вы выберете, все равно проиграете, ведь он жульничает. Сообразительный Рамус заметит это и пригрозит разоблачить мошенника, если тот не вернет карту. Но, как выяснилось, карты у него нет. Брет обменял ее на "Fortune Cane" у старухи, которая живет в лесу к северо-западу от Сайта. Деньги он вернет вместе с "Fortune Cane". Выходите из города и идите в вышеупомянутый лес.



**Встречающиеся в сундуках предметы:**  
"Herb" (3)  
"Star Light" (1)  
400 монет (1)  
Монстры (4)  
Враги тут обитают крайне сильные, имейте это в виду.



Двигайтесь строго на юг, и вскоре вас окликнет чей-то голос. Оказывается, кто-то угодил в одну из расставленных по округе ловушек. Это темпераментный молодой маг по имени Нэш. Освободите его, и он примкнет к вашей компании. Заходите в находящийся неподалеку дом. Здесь живет та самая старушенция. Пройдите в соседнюю комнату и поговорите с ней. Она согласится обменять карту на принадлежащий Нэшу "Water Cane". Поддавшись на уговоры Луны, Нэш с радостью согласится на сделку. Теперь экипируйте Нэша полученным ранее "Fortune Cane" и возвращайтесь в Сайт. Снова зайдите в синий дом у пристани и поговорите с капитаном. Оказывается, пока вы отсутствовали, на экипаж корабля напал свирепый монстр, и капитан попросит вас с ним разобраться. Иными словами, придется сразиться с боссом.

**БОСС "Saline Slimer".** Жуткая тварь! Кроме внушительного количества HP, этот слизняк имеет привычку постоянно регенерировать. За раз он может восстановить себе около 100 HP. К тому же будет частенько окутывать ваших героев слизью, на время лишая возможности двигаться. Чтобы его забыть, ваша команда должна быть минимум 11-го уровня. При этом бейте его самой сильной магией и регулярно лечитесь. За избавление от монстра капитан согласится довести вас до Марибии совершенно бесплатно! Внезапно Луна передумает плыть с вами, но на следующее утро, во время отплытия Алексу все же удастся ее уговорить. На корабле спуститесь в трюм. Поговорите с Нэшем и Рамусом, а затем с Луной. Поднимайтесь на палубу. Последует дивной красоты мультик, после чего Алекс снова отправится спать. Проснувшись утром, поднимайтесь на палубу и идите к носовой части корабля.



### ЗНАКОМСТВО С МЕЛОМ И ПОХИЩЕНИЕ БРИЛЛИАНТА



Высадившись в Марибии, Рамус отправится продавать бриллиант, а Нэш пойдет навестить знакомых магов. Идите в особняк губернатора Марибии и одного из четырех величайших героев, Мела, расположенный на севере города. Мел захочет испытать вашу силу, и придется с ним подраться. В принципе, побеждать не обязательно, но коль вам все-таки хочется получить лишние очки опыта, следует заполнить инвентарь Алекса (в сражении участвуют только он и Мел) как можно большим количеством "Herb". Также стоит экипировать его самым лучшим вооружением.



Зайдите в синий дом у пристани. Поговорите там с человеком у противоположного выхода (это капитан корабля, на котором планировалось плыть в Марибию), а потом с человеком за стойкой. Оказывается, капитан проиграл морскую карту человеку по имени Брет. А без карты плыть невозможно. Брет сидит в баре (синий дом чуть севернее). Поговорите с ним, и он предложит сыграть на деньги (вы должны иметь как минимум 200 монет). В случае вашего выигрыша он обязуется отдать карту. Соглашайтесь. Игра типа "орел — решка". Неважно, что

**БОСС** "Master Mel". Вначале битвы используйте магию "Vigor", чтобы увеличить силу атаки. Бейте Мела, что есть мочи, и не забывайте лечиться. Атаки у Мела не очень сильные, но вот живучесть редкостная.



Вне зависимости от исхода битвы Мел оценит ваш потенциал и пожелает удачи. Теперь отправляйтесь на улицу Черной Розы (Black Rose Street), что на западе Марибии. Именно там тусуются все маги. Заходите в дом в конце улицы. Там вы найдете Нэша, разговаривающего с молодой гадалкой по имени Роис. Поболтав по душам, уходите с улицы и заходите в магазинчик неподалеку. Там поговорите с Рамусом, который все это время пытался всучить продавцу бриллиант. Продавец предложит за него 20000 монет. Соглашайтесь.



Получив бриллиант, он пойдет в другую комнату якобы за деньгами. Идите за ним. Окажется, что он сбежал через потайной ход, ведущий в канализацию. Отправляйте туда же.

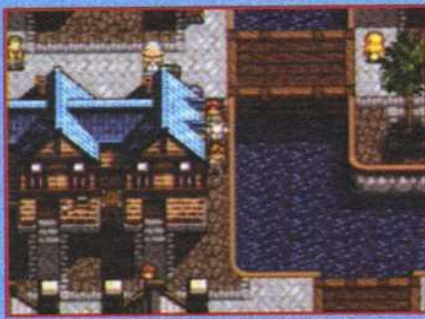
**Встречающиеся в сундуках предметы:**  
 "Star Light" (3)  
 "Herb" (1)  
 "Antidote" (2)  
 250 монет (2)

Враги здесь не очень опасные, но Экр'ы дают много.

Нажмите кнопки на стенах, чтобы опустился мостик. Идите дальше до нескольких мостиков с прыгающими через них рыбами. Пройдите сначала по второму слева. Опустите два мостика. Возвращайтесь обратно и идите по пятому мостику слева. Заходите в находящийся неподалеку проход и двигайтесь на север. Зайдя в очередной проход, вы увидите продавца. Прежде чем приняться за него, выпотрошите находящиеся рядом сундуки. Затем подходите к загнанному в угол мошеннику. Тот натравит на вас своего дракончика.



**БОСС** "Water Dragon". Чтобы победить этого ящера, ваши герои должны быть как минимум на 14 уровне (и при этом экипированы самым крутым оружием). Обязательно воспользуйтесь магией "Vigor" у Алекса и "Cascade Song" у Луны, чтобы увеличить силу атак (применяйте эту магию впоследствии ВСЕГДА при



битвах с боссами). Монстр обладает мощными атаками, поэтому лечитесь как можно чаще.

После смерти своего питомца испуганный продавец отдаст вам бриллиант, 500 монет, а также подарит свой магазин почему-то Рамусу. Последний сразу же побежит осматривать свои новые владения. А вы... выбирайтесь из канализации в город. В магазине вас встретит Нэш и предложит отправиться вместе с ним в летающий город волшебников, Вейн, чтобы познакомиться с одним из четырех героев Галеоном. Ну, кто же упустит такой шанс?



## ВИЗИТ В ВЕЙН И ЗНАКОМСТВО С ГАЛЕОНОМ



Выходите из города (выход расположен чуть левее особняка Мела)

и идите на восток, а потом на юг. Подойдите к кругу с нарисованной на нем звездой. Это "Spirling of Transmission", только с его помощью можно попасть в летающий город. Поговорите с человеком чуть ниже звезды. Он откажется отправить в Вейн Алекса и Луну, так как они чужаки. Идите в храм Алтены чуть западнее и поговорите там с Фасией, представившейся настоятельницей храма. Она даст вам разрешение. Предъявите его человеку у "Spirling of Transmission", и он позволит вам телепортироваться. Но прежде, чем вас допустят в сам город, придется пройти небольшой тест. Встаньте в центр звезды и попадете в подземелье.



**Встречающиеся в сундуках предметы:**  
 "Healing Ring" (1)  
 250 монет (3)

Ваша цель найти выход отсюда. В принципе, искать ничего не надо, поскольку заблудиться тут практически невозможно. Да и враги здесь живут не особенно сильные. Проблема лишь в том, что нельзя пользоваться предметами. Не брезгуйте разговаривать с находящимися в подземелье людьми, некоторые из них восстанавливают вам HP/MP.

Выход из подземелья преграждает огромный хищный гриб.

**БОСС** "Truffle Trouble". Не очень опасный враг, особенно если у вас достаточно MP. Единственное, что может доставить неприятности, это его противная магия, временно парализующая героев, и то, что вас всего трое. Покончив с монстром, выходите из подземелья в город.



Идите на северо-восток и зайдите в здание Гильдии Магов. Луна захочет отдохнуть с дороги, и Нэш проводит ее в свободную комнату. Услышав музыку, Луна выйдет в сад, где встретит таинственного эльфа. В это время Алекс решит осмотреть здание. По лестнице слева поднимайтесь на второй этаж и в одной из комнат найдете девушку по имени



Миа. После непродолжительного разговора прибежит Нэш и потребует поторопиться, потому что Галеон ждет. Спускайтесь на первый этаж и поднимитесь по лестнице справа. В коридоре поговорите с Луной. Вся компания войдет в комнату, и окажется, что Галеон это тот самый эльф, которого Луна встретила в саду. Узнав о том, что Алекс собирается стать Повелителем Драконов, Галеон сообщит о слухах, что в деревушке под названием Ланн уже объявился один такой. Он попросит вас отправиться в эту деревню, чтобы это проверить.

## ФАЛЬШИВЫЙ ПОВЕЛИТЕЛЬ ДРАКОНОВ

Выходите из здания Гильдии и идите на юг. Встаньте в центр звезды, чтобы телепортироваться на землю. На карте мира идите на юго-запад к ущелью.



**Встречающиеся  
в сундуках предметы:**  
"Herb" (2)  
50 монет (2)  
Монстры (2)

Враги тут довольно-таки опасные.

В ущелье двигайтесь на запад. Вскоре вы доберетесь до небольшого поселения Нанза. Поговорите с человеком рядом с воротами, и он впустит вас внутрь. Идите к противоположным воротам на западе и поговорите там с



еще одним охранником. Он откажется вас пропустить без разрешения мэра Нанзы Кайла. Заходите в башню в центре деревни и по лестнице поднимайтесь на второй ярус. Выйдите из башни и поговорите с человеком у северной границы. Тот скажет, что видел Кайла в восточной башне. Идите туда и на последнем этаже поговорите с девочкой у окна. По ее словам Кайл был здесь, но ушел в подземную часть деревни, чтобы перекусить. Не выходя из башни, спустайтесь под землю. В закусочной поговорите с девицей у левого стола. Она посоветует поискать Кайла в его комнате, расположенной чуть севернее закусочной. Поговорите с парнем в комнате Кайла, и он сообщит, что "в стельку" пьяного мэра отнесли в тюрьму. Идите на запад

и в одной из камер, наконец-то, найдете Кайла. Начальник тюрьмы скажет, что вам незачем беспокоить мэра, поскольку он уже распорядился, чтобы вас выпустили. Поднимайтесь на поверхность и снова поговорите с охранником у западных ворот. Тот позволит вам пройти, и вы опять попадете в ущелье.

**Встречающиеся  
в сундуках предметы:**  
"Star Light" (1)  
Монстры (1)



Вновь идите на запад и выходите на карту мира. Двигайтесь на север и вскоре наткнетесь на расположенную у берега деревню Ланн. В деревушке зайдите в дом чуть левее ста-



ту Алтены. Внутри вы встретите начинающую колдунью Джессика. Выяснится, что этот, так называемый



Повелитель Драконов, терроризирует всю деревню. Узнав, что вы собираетесь его побить, Джессика захочет к вам присоединиться. Соглашайтесь. Самозванец засел на расположенном неподалеку острове. Выходите на улицу и поговорите с человеком на пристани рядом с лодкой. После непродолжительных препираний он согласится одолжить вам лодку, на которой вы и поплывете на остров. Высадившись на сушу, идите на север.

**Встречающиеся  
в сундуках предметы:**  
"Fresh Ring" (1)  
"Tri-Ring" (1)  
300 монет (2)  
500 монет (1)  
Сундуки, временно  
искажающие  
управление (5)

Врагов старайтесь избегать — поберегите силы для босса. Не вздумайте ходить по кислотным лужам, это прилично отнимает здоровья.

Вскоре вы увидите небольшую палатку и стоящего рядом самозванца по имени Зок. Биться с вами в одиночку ему, естественно, слабо. Поэтому приготовьтесь поздороваться с его монстром.

**БОСС** "Dragon Master Zoc". Эта гигантская лягушка представляет опасность исключительно за счет огромного количества HP. Но раз в вашей команде теперь есть Джессика, которая умеет лечить не хуже Лұны, побить эту амфибию будет несложно. Поверженный Зок охотно покается и убежит домой. Последуйте его примеру и возвращайтесь в Ланн. На пристани

вас встретит Фасия. Она здесь, чтобы разузнать побольше о Повелителе Драконов. Узнав, что он оказался фальшивым, она уйдет. Джессика, которая какое-то время училась магии в Храме Алтены, оказывается, никогда раньше Фасию не видела. Она покинет вас, чтобы во всем разобраться, а вы, тем временем, возвращайтесь в Вейн.

## ДИВЕРСИЯ В ВЕЙНЕ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО ГАЛЕОНА

Заходите в здание Гильдии и входите в зал с красным ковром. Здесь ожидается появление предводительницы Гильдии Магов и матери Мии, Лемии Аузы. Поговорите с Мией и Галеоном, после чего придет Лемия и ни с того ни с сего прикажет арестовать Алекса и увести Лұну. В тюрьме вы пробудете недолго, придет Миа и освободит вас. Теперь остается вызволить Лұну, которую Лемия держит на вершине Кристальной Башни. Узница в соседней камере начнет что-то лепетать. Миа, заметив, что на ней надета маска, блокирующая память, сжалится и возьмет ее с собой (в битвах она не участвует, а просто ходит за вами по пятам). Выходите из тюрьмы и идите к синей двери правее зала, где вы встречались с Лемией. К вам присоединится Нэш.

Зайдя в дверь, вы окажетесь в Кристальной Башне. Чтобы пройти дальше, вам придется убрать у всех героев оружие (просто снять с экипировки), поскольку это место заколдовано. Все, что от вас требуется, это пройти несколько помещений.

Добравшись до Звездной Палаты, вы увидите начерченную на земле звезду и Лұну, стоящую в центре. Вокруг стоят Лемия, Роис, Фасия и Галеон. Миа воспользуется зеркалом Алтены, чтобы добиться истины. Вспышка света прояснит память незнакомки, которая окажется настоящей Лемией, в то время как та — самозванка, лишь замаскировавшаяся под Лемию колдунья по имени Ксенобия. А Роис и Фасия — ее сообщницы. Галеон, который, оказывается, был не в курсе, вступит за вас. Но с монстрами, которых накастуют девчонки, придется драться вам самим. Благо, Лұна снова с вами.

Враги в башне обитают не особенно опасные, но поскольку вам нельзя пользоваться оружием, да и лечить вас теперь некому, это может стать настоящим испытанием.

**Встречающиеся  
в сундуках предметы:**  
"Angel Ring" (1)  
"Star Light" (1)  
500 монет (1)  
750 монет (1)  
250 монет (1)

Враги в башне обитают не особенно опасные, но поскольку вам нельзя пользоваться оружием, да и лечить вас теперь некому, это может стать настоящим испытанием.

Добравшись до Звездной Палаты, вы увидите начерченную на земле звезду и Лұну, стоящую в центре. Вокруг стоят Лемия, Роис, Фасия и Галеон. Миа воспользуется зеркалом Алтены, чтобы добиться истины. Вспышка света прояснит память незнакомки, которая окажется настоящей Лемией, в то время как та — самозванка, лишь замаскировавшаяся под Лемию колдунья по имени Ксенобия. А Роис и Фасия — ее сообщницы. Галеон, который, оказывается, был не в курсе, вступит за вас. Но с монстрами, которых накастуют девчонки, придется драться вам самим. Благо, Лұна снова с вами.

Враги в башне обитают не особенно опасные, но поскольку вам нельзя пользоваться оружием, да и лечить вас теперь некому, это может стать настоящим испытанием.

**БОСС** "Ultragoyle" (4). Эти четыре горные неприятности, если вы в начале битвы специальными заклятиями не усилите защиту и атаки ваших героев (такими заклятиями владеют Алекс, Миа и Луна). В противном случае шансы на победу будут крайне низкими. Миа особенно полезна, поскольку владеет крайне мощными заклятиями. Колдуньи исчезнут, но причина их визита так и останется невыясненной. Единственное, что известно, что за всем этим стоит некий Магический Император.



Галеон захочет спуститься на землю, чтобы самому выяснить, в чем дело. Он попросит вас проводить его к Куарку, а сам поспешит в Марибию, чтобы договориться с Мелом относительно переправки в Сайт. Отправляйтесь в Марибию и зайдите в особняк губернатора. Там поговорите с Мелом, Джессикой и Галеоном. Джессика отведет вас в свою комнату. Поговорите там с ней, после чего она уйдет, и все лягут спать. Утром, поговорив с Мелом, идите на пристань



можно мгновенно перемещаться в любую ранее посещенную локацию. Перемещайтесь в Марибию. Город атакован монстрами Галеона. Помогите Джессике сладить с нападшими на нее супостатами и идите в особняк Мела. Путь преграждают ящики. Используйте гоблинов, чтобы разбивать их. В особняке идите в спортивный зал на втором этаже. Там вы найдете дочь, Мел будет обращен в камень. Ксенобия снова исчезнет. С помощью "Dragon Wing" переместитесь в Вейн. В центре города засел босс, и Нэш с Мией усиленно от него отбиваются. Помогите им!



на востоке города. Там побеседуйте с Галеоном и на корабле отправляйтесь в Сайт. Из Сайта привычной дорогой идите в Пещеру Белого Дракона (причем великий маг будет в вашей команде). Поговорив с Куарком, Галеон неожиданно превратится в Магического Императора и, заключив дракона в крошечную сферу, оглушит Алекса с Нэллом и похитит Луну. Друзья очнутся дома, в Барге. По словам отца, их принес Лэйк. Идите к монументу Дайна и поговорите там с Лэйком. Он даст крайне полезный предмет — "Dragon Wings". С его помощью можно мгновенно перемещаться в любую ранее посещенную локацию. Перемещайтесь в Марибию. Город атакован монстрами Галеона. Помогите Джессике сладить с нападшими на нее супостатами и идите в особняк Мела. Путь преграждают ящики. Используйте гоблинов, чтобы разбивать их. В особняке идите в спортивный зал на втором этаже. Там вы найдете дочь, Мел будет обращен в камень. Ксенобия снова исчезнет. С помощью "Dragon Wing" переместитесь в Вейн. В центре города засел босс, и Нэш с Мией усиленно от него отбиваются. Помогите им!



**БОСС** "Vile Crustacean". Этот монстр обладает очень крепкой броней и мощными ударами. К тому же умеет стрелять лучом, отнимающим более половины здоровья сразу у всех ваших героев. Поэтому примените всю доступную магию, улучшающую их характеристики. При этом желательно иметь несколько "Angel's Tear", чтобы воскрешать погибших героев. После гибели монстра, вы окажетесь в зале с Лемией, Мией и Нэшем. Поговорите с ними. Лемия скажет, что для того, чтобы остановить Галеона, желающего захватить власть над миром, необходим Повелитель Драконов. Им может стать только тот, кто встретился со всеми четырьмя Драконами. Так как Алекс — единственный, претендующий на эту должность — ему и водить. Одного дракона он уже повидал, остальние еще три. Лемия знает местонахождение только одного из них: Красный Дракон живет в вулкане, южнее Нанзы.



Mac Fank

Окончание в следующем номере

Наконец-то появилась возможность опробовать в действии Gran Turismo 2. Хотя это только и демоверсия, но она дает определенное представление о будущем. В игру запихнуто около 500 машин (с учетом раскраски) от 36 производителей со всего мира. И вдогонку обещано 20 трасс. Но что, кроме этого нам показала демка?

Хочу обрадовать, основные режимы сохранились. В Replay Theatry и Options пока не пускают. Да и в самой лакомой части игры, режиме GT, взглянуть возможно только на четыре города, названных в честь сторон света. Там располагаются автокорпорации. Но это так, для пробуждения аппетита. Все остальные иконки, количество которых существенно прибавилось, закрыты (closed). Зато в Arcade находится

одна трасса с асфальтным покрытием и три игральные автомобили. Под управление можно взять: Ford Mustang, Mitsubishi Lancer и Fiat Coupe. У них уже сейчас различные характеристики, что довольно заметно при управлении. Оставьте свои следы позволено на трассе, расположенной в Риме (Rome). Заезд происходит в дневное время суток, что не создает законченного впечатления о световых эффектах. Текстуры, что на автомобилях, что на окружающих объектах, немного смазаны. Во время реплея, пикселей в полнебосвода замечено не было (попрятались). Несмотря на это, город далек от идеала (причем, очень). Да и общая графика еле-еле дотягивает до уровня первого GT. Но будем надеяться, только пока. Появились экраны грузингов. Нам вас, родные, до полного счастья только и не хватало. На них будут демонстрироваться фотографии машин, выбранных и перекрашенных вами. Помимо всего прочего, должны появиться довольно раритетные автомобили, где-то 60-70 годов.



## Gran Turismo 2 DEMO

Почему при представлении римской трассы я сделал ударение на асфальте? Ответ прост. Наравне с заездами по обычному кольцу появятся состязания и на грунтовой дороге. Как будет это реализовано, пока не совсем понятно

(опробовать не дают). Ведь GT является Real Driving Simulator, запихнуть в одну игру две физические модели может быть не просто. В роликах, приложенных к демке, все смотрится, как в ралли. Красивая пыль, управляемые заносы, да и спуски с подъемами имеются. В общем, пока впечатляет. Кстати, о роликах. Есть еще несколько. Там действия происходят в городах. В одном из них (вроде Нью-Йорк), пейзажи могут поспорить даже с RRT4. Остались тайной погодные условия, и как они будут влиять на поведение машины. Охота увидеть раскисшие грунтовые трассы и утопающие в грязи автомобили. Именно по этой причине становится интересна возможность автоматой. Но это не главное. Главная интрига GT2 будет заключаться во включении в чемпионат классических машин и раллийных состязаний. Если Off-road будет только маленькой частью игры (наибольшей ос-танется асфальт), то получится лишь косметически подкрашенный сиквел. А удастся уравновесить оба стиля, то возможно появится нечто новое в жанре. Но чтобы разобраться во всем подробней, придется ждать выхода полной версии (14 декабря) и очередного номера Дракона. Где и будут поставлены все точки над "i". Так что ждем-с....

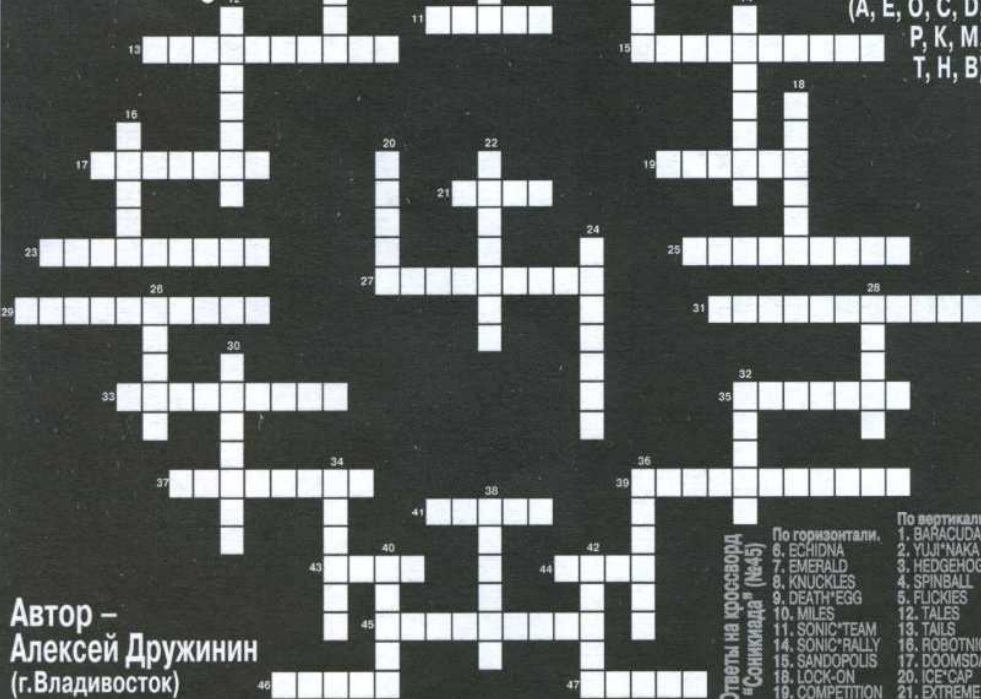
C.J.C.





# КРОССВОРД

## Final Fantasy VII



**Ответы на русском и английском языках.**  
**Английские и русские слова могут пересекаться только по буквам ОДИНАКОВОГО НАПИСАНИЯ**  
**(А, Е, О, С, D, P, K, M, T, H, V)**

**Автор — Алексей Дружинин (г. Владивосток)**

- По горизонтали.**  
 1. SHIRAZ  
 2. YUJINAKA  
 3. HEDGEHOG  
 4. SPINBALL  
 5. FLICKIES  
 6. ESCHIDNA  
 7. EMERALD  
 8. KNUCKLES  
 9. DEATH EGG  
 10. MILES  
 11. SONIC TEAM  
 12. SONIC RALLY  
 13. SANDOPLUS  
 14. LOCK ON  
 15. COMPETITION
- По вертикали.**  
 1. BARACUDA  
 2. YUJINAKA  
 3. HEDGEHOG  
 4. SPINBALL  
 5. FLICKIES  
 6. ESCHIDNA  
 7. EMERALD  
 8. KNUCKLES  
 9. DEATH EGG  
 10. MILES  
 11. SONIC TEAM  
 12. SONIC RALLY  
 13. SANDOPLUS  
 14. LOCK ON  
 15. COMPETITION

**По горизонтали:** 1. Террористическая группа, борющаяся против "Шинры" (англ.). 3. Однополочник Клауда во время службы в "Soldier", за которого он себя выдавал в своих рассказах о прошлом (англ.). 5. Оружие Aeris (русск.). 7. Бригиттоловый член "Turks" (русск.). 9. Всадник с копьем и мечом из Summon-материи (англ.). 11. Ледяная богиня из Summon-материи (англ.). 13. Фирма-разработчик FF-серии, признанный мастер RPG и видеороликов (англ.). 15. Один из мечей Клауда, который можно взять в Ancient Forest (англ.). 17. Кто помогает Клауду пробраться на военно-морскую базу в городе Junon (русск.). 19. Компания, контролирующая мир FF7 и использующая Мако-энергию в своих коварных планах (англ.). 21. Безумный ученый, один из участников проекта Jenova (англ.). 23. Родной город Клауда и Тифы (англ.). 25. Водяной змей из Summon-материи (англ.). 27. Главный злодей игры (англ.). 29. Девушка Накачи (англ.). 31. Седьмой лимит у Баррета (англ.). 33. Военный министр "Шинры" (англ.). 35. Первый из трех драконов с лазерным выстрелом из Summon-материи (англ.). 37. На нем Клауд уезжает из тюрьмы в Shinra Building после посещения этого здания Сефиросом (русск.). 39. Куда падают Клауд, Тифа и Айрис после того, как Дон Корнео скидывает их в ловушку (русск.). 41. Специальные атаки, которые доступны после заполнения определенной шкалы во время боя (русск. или англ.). 43. Загадочная энергия, главный ресурс планеты FF7 (русск. или англ.). 44. "Командная" материя, позволяющая копировать атаки и остальные действия членов команды во время боя (англ.). 45. Summon-материя, которую можно взять в леднике (Glacier) (англ.). 46. Женщина — член Turks (русск. или англ.). 47. Начальник команды Turks (англ.).

**По вертикали:** 2. Имя главного персонажа FF7 (русск.). 4. На нем приезжает "Avalanche" в Мидгар на первую диверсию против "Шинры" (русск.). 6. Настоящее имя Реда XIII (англ.). 8. Любимый Дон (русск.). 10. Биологический организм, "мать" Сефироса, который "Шинра" использует для производства монстров (англ.). 12. Волшебные кристаллы, получаемые при конденсации Мако-энергии (русск.). 14. Приемная дочь Баррета (англ.). 16. Один из членов "Avalanche" (англ.). 18. Материя, совместно с которой парная материя используется четыре раза подряд (англ.). 20. Еще один член "Avalanche" (англ.). 22. Подразделение при "Шинре", в котором служил Клауд (англ.). 24. Гигантская цыпленка — страуса (англ.). 26. "Смерть", колдующая над котлом в Summon-материи (англ.). 28. Молодой президент "Шинры" (англ.). 30. Что взрывают бойцы "Аваланча" во время первых двух заданий Клауда в Мидгаре (русск.). 32. Что можно купить в Коста-дель-Сол за 300.000 (русск.). 34. Главная мечта Сида Хайвинда, куда он хотел попасть всю жизнь (русск.). 36. В ней Тифу привозит к Дону Корнео (русск.). 38. Столица мира FF7 (англ.). 40. Гигантский кабан из Summon-материи (англ.). 42. Огненный бог из Summon-материи (англ.).

Хочу поправить «Книгу рекордов Великого Дракона» (см. №40). С 1-го по 40-й вышло не 40 номеров, а 41: ведь восемнадцатых было два — 18/1 и 18/2. Сорокин Саша, г.Воркута

Любители аниме и PlayStation! Давайте переписываться! 141250 Московская обл., г.Ивантеевка, ул.Трублинская, д.4, кв.73. Ikinago.

Куплю игры для Mega Drive: Shining in the Darkness, Landstalker и другие RPG (английские версии + батарейка). 303260 Орловская обл., пос. Шаблинская, ул.Лесная, д.1. Тел. (244) 2-10-81. Дронин Александр.

Любители аниме! Утолите жажду общения. Откликнитесь на зов одиночества. Напишите мне — ответ гарантирую. 454008 г.Челябинск, ул. Островского, д.26, кв.13. Ю.К.Т.Сагари

Продаю игры на PlayStation: Croc 2, MK 4, Duke Nukem: Total Meltdown; Fighting Force; Legacy of Kain; Chessmaster. И Roar of the Beast на Mega Drive. Тел. (095) 397-12-53. Антон. Звонить до 21 часа.

Продается приставка Super Nintendo с 8-ю отличными картриджами. Тел. (096) 302-55-25. Антон.

Продаю картриджи для Денди. Все в хорошем состоянии. Тел. (095) 214-99-77. Звонить с 19 до 22, кроме понедельника и четверга. Саша.

Хочу переписываться с любителями аниме. Я видел много классных мультфильмов, так что будет о чем поговорить. Мне 15 лет, у меня PlayStation, я большой любитель RPG. Мой адрес: 660046 г.Красноярск, ул. Тобольская д.17, кв.43. Чукарин Илья.

Ищу друзей по переписке, которые увлекаются Майклом Джексонем. 400065 г.Волгоград, ул.Салтыкова-Щедрина, д.7, кв.12. Демин Сергей.

Очень хочу найти друга или подругу по переписке, кто играет на Мегадрайв. Будем обмениваться секретами. Меня зовут Игорь Смирнов (11 лет). Мой адрес: 198020 Санкт-Петербург, Старо-Петровский пр., д.15, кв.25.

Продаю Денди с двумя джойстиком и комплектом проводов, а также картриджи Contra, Battletoads, Pro-Am, Aladdin 2, Tiny Toon, The Lion King. 119633 Москва, Ново-Переделкино, д.16, кв.184. Дима.

Хочу переписываться с ребятами, играющими на Dendy, Sega и слушающими хорошую музыку. Мне 13 лет. Адрес: 141342 Московская обл., Сергиево-Посадский р-н, п.ГАЭС, д.3, кв.16. Титов Сергей.

Хочу переписываться со всеми играющими на PlayStation. Мне 12 лет, люблю квесты и RPG (еще обожаю файтинги, особенно Mortal Combat). Адрес: 140009 Московская обл., г.Люберцы, ул.Красногорская, д.17, корп.2, кв.19. Яна.

Я хотела бы переписываться с любителями японской анимации и мультсериала Sailormoon. Мне 15 лет. 115409 Москва ул.Кошкина, д.19, корп.1, кв.162. Банни Цукино.

Хочу обратиться к девочкам, которые увлекаются Леонардо Ди Каприо. Бросайте вы его! Если вам нравится несуществующий герой кино, то предлагаю список героев игр, которые в сто раз лучше его: Леон Кеннеди, Скволл Леонхарт, Эдди Гордо, Дик Трейси. Соня, г.Азов

Продаю картриджи для Мегадрайва (46 штук). Тел. (095) 286-76-24. Звонить с 19 до 22. Павел.

Меню Мегадрайв 2 с 11 картриджами + Денди с 17 картриджами + 6 видеокассет на PlayStation (желательно с 2-я пультами и memory card). Тел. в г.Подольске: (827) 57-69-15. Звонить в пятницу, субботу и воскресенье с 11 до 21 часа. Вадим.

Ценители manga и anime! Давайте поможем друг другу пополнять наши коллекции. Тел. (095) 119-85-61. В будни звонить с 16 ч. Витя.

Здорово, «стратеги» и любители Star Craft, хочу переписываться с теми, у кого есть Mega Drive. 445044 Самарская обл., г.Тольятти, ул. Автостроителей, д.52, кв.4. Алексей.

Продаю Mega Drive 2 с двумя джойстиком + три картриджа, а также картриджи для Денди (10 шт). Тел. (095) 331-07-12. Звонить по средам с 15 до 17. Саша.

Юная поклонница аниме и художница манги мечтает найти друзей по интересам (обмен идеями, иллюстрациями, впечатлениями и т.д.). Обещаю ответить! Честно! 141350 Московская обл., г.Хотьково, ул.Лихачева д.2, кв.106. Кузя.

Хотел бы переписываться с поклонниками манги, любителями аниме и других RPG. Мне 18 лет. Адрес моего места службы: 142300 Московская обл., г.Чехов-2, в/ч 54906-А. Пасьякин Сергей Анатольевич.

Меню Мегадрайв 2 с 2-я джойстиком (в отличном состоянии), с 17-ю лучшими картриджами + 8-битку с 5-ю картриджами + доплата на Panasonic 3DO F2-10 или Sony PlayStation. 658218 Алтайский кр., г.Рубцовск, д.104, кв.79. Павлов Артем.

Хочу переписываться со всеми геймерами, играющими на Sega. Мне 15 лет, первоклассный боец в Морталах и Рестлеmani. Мой адрес: Читинская обл., г.Краснокаменск, д.106, кв.10. Гордеев Алексей.

Продаю приставку Sega Mega Drive II — 2 джойстика, AV-кабель, антенный переходник, антенный кабель, сетевой адаптер + ряд картриджей. Тел. (095) 370-61-09. Сергей.

Попытаюсь ответить на присланную почту всем, кого интересуют игры на PSX любых жанров. Ответчу любителям аниме. Уже взрослый. Адрес: 600035 г.Владимир, ул. Безымянное, д.11, кв.45. Mr.Dilan

Ищу друга по переписке. Ответчу на все 100%. 127540 Москва, ул.Дубинская, д.20, корп.2, кв.242. King.

Игроманы и игроманши! Напишите мне! Буду очень рад! Я играю на PSX. Мой адрес: 453310 респ.Башкортостан, г.Мелеуз, ул.Ленина, д.152, кв.391. Чудотворец

Привет всем любителям аниме! Я мечтаю изучать ваши каракули, присланные в мой адрес. Пишите все, ответ гарантирован. 121467 Москва, ул.Молдавская, д.6, кв.216. Алена (мне 16).

Продаю картриджи для Sega, очень недорого! Купив два картриджа, вы получаете в подарок джойстик! Тел. (095) 358-01-57. Звонить с 16 до 22. Денис.

Всем, кто любит аниме, кто живет в Москве, кому не лень лишний раз выйти на улицу, кто не распылованный и блатной, мой тел.: 261-53-65. Юрий aka Darkside.

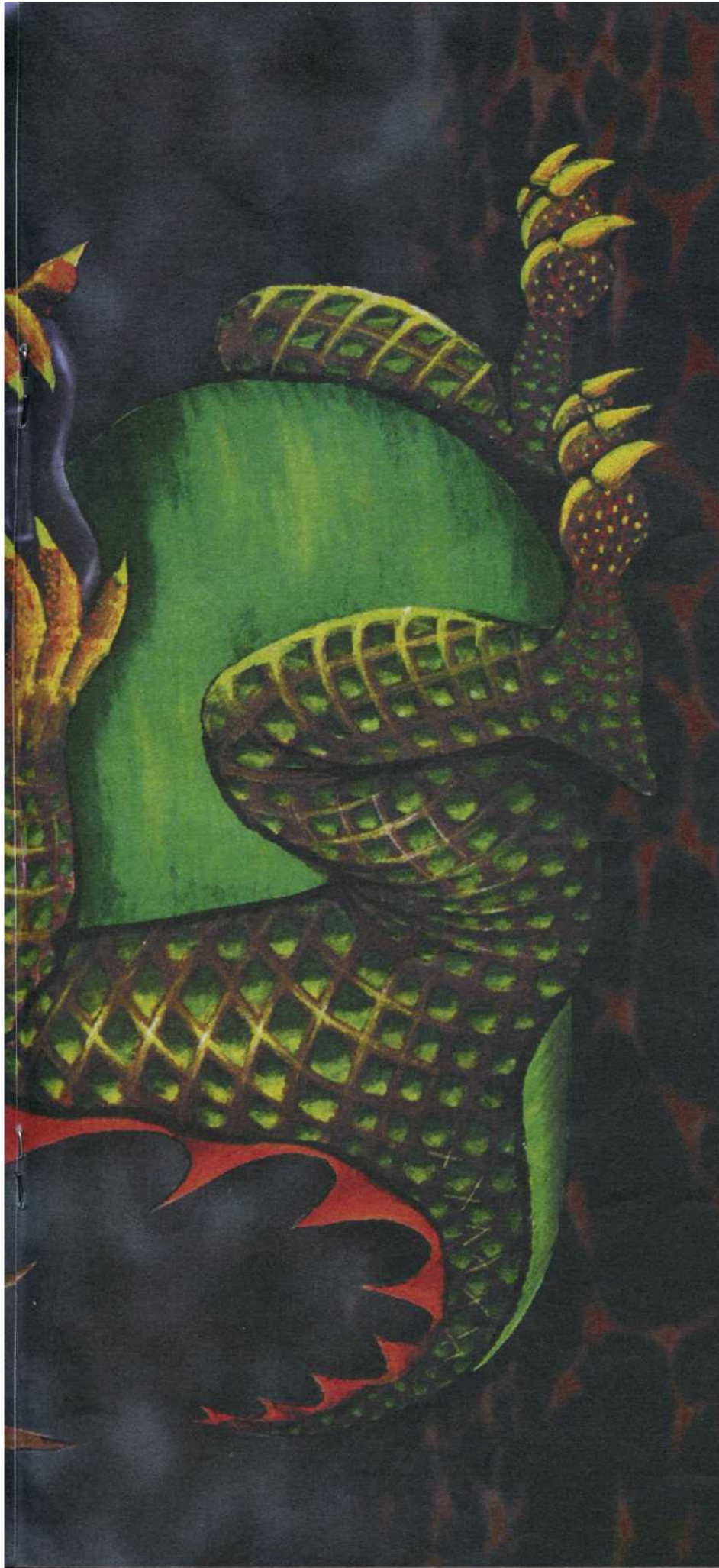
Продаю приставку Subor 8 bit и 17 супер картриджей. Состояние хорошее. Тел. (86162) 205-25. Максим (Краснодарский край).

Ищу друзей по переписке, любителей стратегий. 400039 Волгоград, ул.Героев Тулы, д.17, кв.84. Саня.

Куплю игры для Мегадрайв в жанре RPG и особенно такие ролевики, как Phantasy Star IV, Shining Force II и Landstalker. Мой адрес: 352671 Краснодарский край, Апшеронский р-н, г.Хаджиженск, ул.Кирова, д.171, кв.6. Асинцев Игорь.

Привет мальчишкам и девочкам! Меня зовут Саша. Мне 11 лет. Хочу переписываться с теми, кто читает «Великий Дракон» и имеет 8- и 16-битные приставки. Мой адрес: 109153 Москва, ул. Авиаконструктора Миля, д.4, к.2, кв.47.





# 2000 - ГОД ПРАКОФА!

	ЛЮБЛЮЩЕГОСЯ	МАТЯ	ПОДЕЛ	МАЯ	ИЮН	ИЮЛ	АВГУСТ	СЕНТЯБРЬ	ОКТАБРЬ	НОВЕБЕРЬ	ДЕКАБРЬ
ПН	3 10 17 24 31	7 14 21 28	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25
ВТ	4 11 18 25	1 8 15 22 29	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26
СР	5 12 19 26	2 9 16 23	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27
ЧТ	6 13 20 27	3 10 17 24	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
ПТ	7 14 21 28	4 11 18 25	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29
СБ	8 15 22 29	5 12 19 26	8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
ВС	9 16 23 30	6 13 20 27	9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31

SEGA  
MEGA DRIVE

# ВЗЛОМЩИК КОДОВ™

ВАС ЖДУТ БЛЕСТЯЩИЕ ПОБЕДЫ  
И ОТКРЫТИЯ В ИГРАХ!

бесконечное здоровье,  
неограниченный боезапас,

доступ к секретным персонажам и  
скрытым уровням,  
увеличение силы бойцов и скорости  
автомобилей

и многое, многое другое!





# Kawasaki

## SUPERBIKE CHALLENGE



У фирмы Kawasaki выпуск мотоциклов не занимает центральное место. Основную свою прибыль она получает от космических проектов и производства промышленных роботов. Даже название компании переводится на русский как судно. Но глядя на достижения своих конкурентов в области мотоработок, руководство компании усаживает сведущих в этом вопросе инженеров за чертежные доски. А те, не желая разочаровать начальство, снова удивляют весь мир своими техническими достижениями. Так что получается, создают мотоциклы не часто, но вкладывая всю душу. То же самое можно сказать и о фирме DOMARK, которая делает игры не часто, но превосходно. И в один прекрасный момент две фирмы как бы встретились в одной игре. Kawasaki дала свою лицензию, а DOMARK завершила работу. Короче, как говорил великий комбинатор: "Бензин ваш, идеи наши".

Когда я нес домой картридж с этой игрой, то и не подозревал, что в нем скрыто. Думалось, это будут гонки с накручиванием кругов на время и видом сзади (а ля Road Rash). Но все вышло намного лучше. Оказалось, что там симулятор. Это, наверное, и был главный козырь. Представляете, включаете вы свой Mega Drive, а на экране такая неожиданность. Как вам? Да за одно это можно полюбить игру на всю жизнь.



В общем, нет чистого поля с указателями поворотов и пейзажем вдалеке. Это позволяет запомнить дорогу лучше. После этого отбойника, например, резкий спуск с серпантинным отрезком, а затем следует прямой участок. Так можно запомнить почти все каверзные участки. А это только на пользу. Отдельное внимание уделено обзору окрестностей. Теперь разные повороты, спуски и подъемы не возникнут перед носом как приятная неожиданность, а будут видны изда-

лека. Иногда появляется возможность, находясь на возвышенности, осмотреть приличный кусок дороги впереди. Красота! Очень кстати сделали PIT STOP-ы. Вы представляете себе смену обоих колес у мотоцикла (!) за считанные секунды (!), заводимо-

мого, к тому же, с толкача? Я тоже не очень. Но это вполне возможно. Такой поступок программисты совершили, наверное для придания большего ощущения времени в открытые. Когда орава соперников будет дышать в спину, придется как можно быстрее и аккуратнее ехать, чтобы набрать те заветные секунды, за которые механики в боксах успеют сменить колеса. Но не думайте, что у вас будут такие скоростные конкуренты. Если прилично знать трассу и уметь ездить, то все остальные мотоциклисты будут плестись сзади как быстрые черепахи, не создавая особых проблем. Некоторые из наших читателей обрадуют такое положение вещей. Но другая часть читателей скажет: "Эй, мы хотим действительно серьезной конкуренции". Из создавшейся ситуации для них есть два выхода.



Однако Kawasaki получилась с большим креном в сторону аркадности. Нельзя сказать, что это полноценный симулятор, как и о PSX-овском Ace Combat-е. Но видно, что игру создавали, балансируя между правдоподобностью и динамичностью, избегая различных скучных моментов. И вы это заметите. То, что принято называть в таких случаях физикой, здесь выполнено довольно добротно. При подъеме в горку скорость будет заведомо падать, а при спуске вниз становиться чуть больше. Заносы на поворотах зависят не только от скорости, но и от погодных условий и типа резины. (Впрочем, мною было замечено только два сорта погоды: мокрый и сухой). Несколько хуже выглядят момент столкновения мотоцикла с какой-либо конструкцией.

повысить уровень сложности. Но и эта часть игры сделана с мотоуклоном. Всего присутствует четыре сложности. Думаете, чем выше сложность, тем больше у вас отнимут благ? Не-а! Вам, наоборот, их дадут. Кто сказал соперников? Не-е-ет!! Этим благом будет скорость. Чем выше сложность, тем больше будет скорость вашего мотоцикла (но и соперников тоже) и тем сложнее управлять мотоциклом. А скорости не маленькие, со 156 на Easy до 205 на Professional. Отсюда и все проблемы. Если же и этого окажется мало, то существует Turbo-режим.

Никогда не видел, чтобы пилот при ударе на приличной скорости оставался на своем законном месте. Может, ему клей на сиденье налили? Да и после столкновения с соперниками не помешало бы запрограммировать хоть какое-нибудь, но падение. Реалистичней было бы. Хотя не сдаем же мы на права категории А гибддешнику. Здесь игра, а играть это не мешает. Треки, на которых будут проходить соревнования, выполнены первоклассно. Хоть другим в пример ставь. Во-первых, их немало, целых 15. Вдоль них немерено всяких построек. То и дело мелькают какие-нибудь арки, ограждения, трибуны и тоннели.



Это когда все становится маленьким, а скорость перемещения возрастает до предела. Так что насладитесь вдоволь.

Из Mega, который Drive, выжали все возможное. Если нет, то осталось чуть-чуть, но не более. И как результат сего действия, появление игры, в которую не скучно играть. В которой реализм и динамизм на приемлемом уровне. А если вы хотите чего-то большего, то может и вправду сдать на права категории А?



Из Mega, который Drive, выжали все возможное. Если нет, то осталось чуть-чуть, но не более. И как результат сего действия, появление игры, в которую не скучно играть. В которой реализм и динамизм на приемлемом уровне. А если вы хотите чего-то большего, то может и вправду сдать на права категории А?



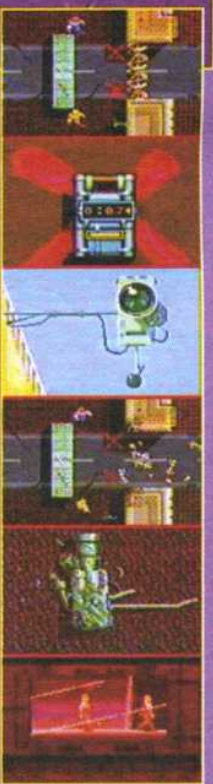
Из Mega, который Drive, выжали все возможное. Если нет, то осталось чуть-чуть, но не более. И как результат сего действия, появление игры, в которую не скучно играть. В которой реализм и динамизм на приемлемом уровне. А если вы хотите чего-то большего, то может и вправду сдать на права категории А?

C.J.C.  
CJC

В последнее время на рынок вывели немало довольно древних игр, как восьмибитных, так и мегадрайвовских. Датированы они, однако, годом перевыпуска — видимо, чтобы соблазнить игрока уже при созерцании заставки. Ведь не все еще знают, что уже на заре развития Мегадрайва для нее было написано немало игр высокого уровня реализации — с сочной, детализированной графикой, завлекающим музыкальным сопровождением и, самое главное, отличными игровыми идеями. Идеями, неоднократно после использованными в других играх, но далеко не всегда с бóльшим эффектом. Однозначно, в нынешних условиях такие игры заслуживают внимания не меньшего, чем результаты попыток (также порой очень неплохих) нелегальных производителей поддержать столь любимую народом приставку трансляцией хитов с других консолей. Мне остается лишь слегка поспеивать этому, справедливо расхвалив еще один вернувшийся хит минувших дней.

# CRACK DOWN

наступает от любого ранения, вы продолжите игру в последней безопасной точке (вне зоны ловушек), продолжение после утраты всех жизней лишь вернет вам стартовый арсенал и обнулит счет. Игра происходит с видом сверху на «плоских» уровнях. Их по четыре в каждой из четырех частей района, под-



Предыстория незамысловата (два правительственных агента должны заминировать строения злого властителя, вознамерившегося покорить мир с помощью искусственно созданных солдат) — но ее вполне хватает, дабы объяснить вам цели игры и события, происходящие в красочных анимационных вставках. Перед началом игры стоит поменять установки в меню options — выставить по максимуму число продолжений и стартового вооружения, выбрать сложность (помимо числа жизней изменится лишь расположение врагов). После чего можете позвать на помощь друга или приступить к прохождению в одиночку. На

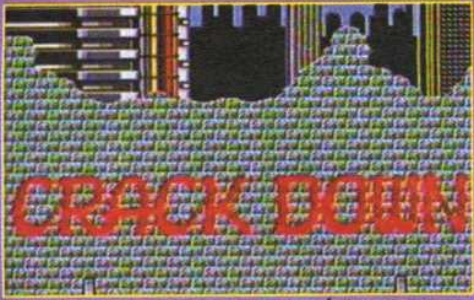
размере игрового экрана лежащего чистке. Важнейшими возможностями героя являются умение стрелять и ходить по диагонали, а также способность прижиматься к стенкам, избегая вражеских пуль. После установки всех бомб вы должны покинуть уровень через выход на правой его границе до обнуления обратного счетчика времени. Иначе придется проходить заново. Сложность, хоть и изрядно повышается в процессе прохождения, совсем уж заоблачных высот не достигает — особенно возрадуются игроки, имеющие рычажок турбозамедления на своих джойстиках...



Первые два уровня — простой отстрел врагов в коридорах и залах складов. На втором враги начнут регулярно появляться из люков. Появление на третьем огнеметчиков, а на четвертом — возникающих внезапно камикадзе едва ли вас надолго задержит. Со второй части игры начнутся неприятности с рана это не отразится — вместо зоны действий второго персонажа будет отображена информация о населяющих уровень врагах и их вооружении. В верхней части игрового экрана отображена карта местности с выделенными точками установки бомб и фигурками героев. По бокам идут счетчики очков, жизни и арсенала — патронов для пулемета, снарядов для пушки и супер-бомб, уничтожающих всех врагов на экране. Пополняются жизни за счет очков, арсенал — при сборе призов на поле боя. Снаряды обладают свойством убивать несколько солдат, стоящих на прямой. Ноги идут в ход, если противник в зоне досягаемости. После смерти, которая

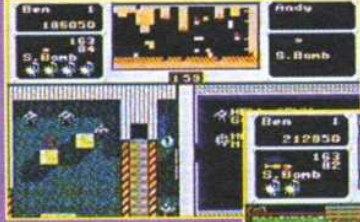
ландшафтом. Бульдозеры с гирькой и составной мост над пропастью (справитесь ли без замедления?) плюс вооруженные пушками солдаты на первом уровне. Обваливающий пол и выпрыгивающие из





**Управление:**  
 A — смена оружия  
 B — выстрел  
 C — взрыв супер-бомбы

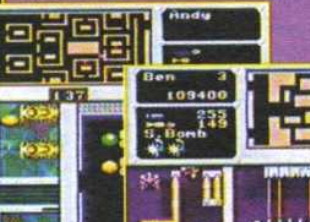
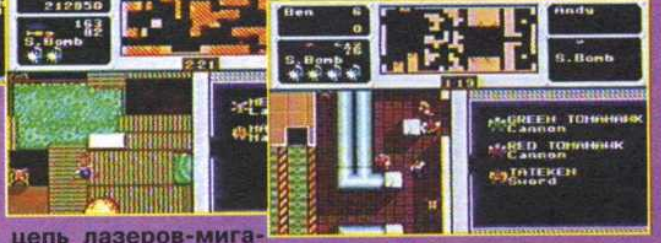
него воины на третьем (мосты к выходу перекинет пачка снарядов по створкам). Пробегаящие по проводам искры (проскакивать следует с точностью до мгновения!!!) и возникающие из ничего солдаты, а также мужики с бензопилами, атакующие через тонкие стены — на четвертом. Ну а на втором — «просто» быстро прыгающие (и по диагонали!) гамадрилы и ниндзя с непробиваемым щитом на узком мосту над потоком отходов.



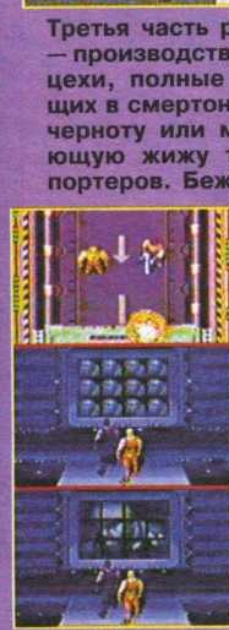
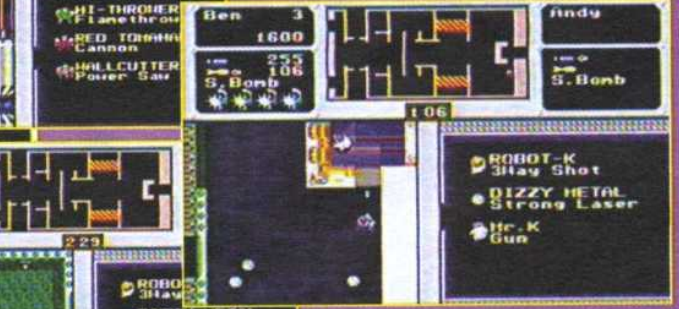
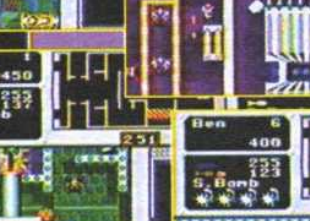
реи ракет под полом и толпы хищных тварей. Второй — трубы, испускающие зародыши биоформ, способные наброситься на вас сквозь перегородки или превратиться в солдат. В конце третьего придется, попав в фазу, преодолеть



цель лазером-мигалок. А потом настанет черед пресловутого властителя. Отгородившись рядом непрочных дверей (разнесите их, прежде чем соваться под пресс или на транспортер) и залами, простреливаемыми в три стороны роботами и лазерами, он засел в логове, окруженный гроздью летающих шаров. Используйте припасенные супер-бомбы, чтобы без помех разнести двери логова и последним ударом добить гада.



Третья часть района — производственные цехи, полные ведущих в смертоносную черноту или мерцающую жигу транспортеров. Бежать против хода не получится — аккуратнее планируйте свои перемещения и не забывайте о противнике. На втором уровне также желательно замедлить процесс техсредствами — система путей не проста, а поверху кружат несущие лазеры дроиды. Третий уровень ничего нового не преподнесет, на четвертом же вас ждут подвижные мосты над лавой в начале и лабиринт-паутина из электрических дуг в конце (мелкими шажками, взорвав супер-бомбу, держитесь подальше от разрядов). Заканчивается игра, естественно, в главной лаборатории комплекса. Первый эшелон — неуязвимые бата-

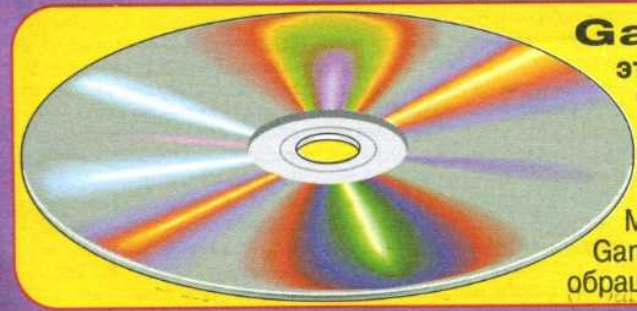


После чего, дождавшись конца титров, полюбуйте-тесь результатом деяний своих!



После чего, дождавшись конца титров, полюбуйте-тесь результатом деяний своих!

**Eler Cant**



**Game VCD —**

это Мегадрайв, работающий от CD-дисков, к тому же позволяющий прослушивать музыкальные диски. В комплекте 9 дисков с более чем 500 играми.



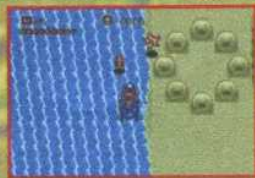
Game VCD — очень выгодная покупка. Считайте сами: Мегадрайв с 500 кассетами стоит более 1500 у.е., а Game VCD — 140 у.е. Для приобретения Game VCD обращайтесь в «Лавку Дракона» (стр. 94).

Привет, я Алекс, и сегодня у меня день рождения. В доме собрались все друзья, и мама торжественно вручила мне меч отца, погибшего в сражении. Такая в нашем городе традиция — в четырнадцать лет мальчики получают свой первый меч. С этого самого момента и начались мои невероятные приключения, записи которых теперь перед вами. От взрослых я узнал, что теперь мне необходимо сдать все экзамены в школе Раффлезии (Rafflesia School) и получить три медали. Каждого, кто выдержит все три испытания, ждет звание героя и награда в виде святого меча (Holy Sword). В школе старый воин научил меня метать меч, за 20 монет (деньги кто-то обронил в траве). С этим умением я запросто прошел первое испытание и заполучил бронзовую медаль. На радостях я решил кого-нибудь спасти. И этим кем-нибудь стала старушка, живущая в местечке Dahlia Valley. На нее напал волк, у которого "поехала крыша". Такому герою, как я, не составило большого труда справиться с волком, и спасенная старушка посоветовала мне пообщаться с предсказательницей, палатка которой стоит на игровой площадке возле Солейла.

Старая ведьма навешала мне на уши лапши, после чего я перестал понимать язык людей, но зато смог общаться с животными и растениями. Мой пес Джонни пообещал отыскать старуху, скрывающуюся сразу после злодеяния. Кстати, из кулдахтанья кур удалось узнать о Побережье Анемонов, где живут одни звери. Обязательно постараюсь туда попасть. Для дальнейшего обучения мне необходимо было научиться прыгать, и с этим намерением как заправский скалолаз я вскарабкался на вершину горы Dahlia Valley, где обитает славный представитель своего вида — лопухий кролик. Джонни его бестеренко уломал, и тот научил меня прыгать, да так, что открылся путь за гору, на Побережье Анемонов. Но перед тем как пуститься в опасные приключения, я добыл серебряную медаль, попрыгав через ловушки курса продвинутых героев. Кстати, цветок на игровой площадке упомянул о деревеньке Ирис (Iris), куда якобы направилась предсказательница. Это, наверное, за горами, а пока надо посетить побережье.



Море, пальмы и песок! Жизнь прекрасна! Жаль только, что нельзя просто расслабиться вон как тот субъект в шезлонге. Дура... тьфу, ежиком всегда везет! Мне же ничего не оставалось делать, как проследовать далее на север в поселение животных (а куры-то правы были!). В местном магазинчике я раскошелился на чрезвычайно полезного котенка,



научился у слона таскать предметы (пришлось попрыгать перед дверью, прежде чем она открылась), узнал от медвежонка, что научиться быстро бегать можно в Ирисе, ну и, наконец, порасспросил о местности, что простирается дальше на север. Она, оказывается, заселена монстрами, а руководит ими некий Октопус, как выяснилось впоследствии — просто осьминог переросток. Поскольку чудище терроризировало всю деревню, а я все еще хотел стать героем, то пришлось пробираться на север. Путь оказался не из легких, во многом благодаря порывистому ветру при некотором дефиците суши и ледяной водичке. Однако я все же достиг своей цели и, разобравшись с Октопусом, смог вновь почувствовать себя настоящим "орлом", поскольку спас маленького пингвиненка. Спасенный, как оказалось, родом из Фризии — страны льдов, а поэтому неплохо владеет замораживающей магией, но она пригодилась потом, а пока я снова отправился срывать аплодисменты и почивать на лаврах героя.



Помимо овец я получил самую ценную вещь на свете — информацию. Жители подсказали, что искать Ирис следует по ту сторону огненных гор (Hot Daisy). В горах было довольно жарко (то ли еще будет впереди!), и способности пингвиненка оказались как нельзя кстати. Он не только заморозил фундамент лавы, но и помог одолеть огненных змиев, в изобилии тут обитающих. Постоянно была опасность сорваться в пропасть, но по пути через перевал мне все же удалось добыть золотое яблоко. В конце нас ждал сюрприз — выяснилось, что для того, чтобы добраться до Ириса, надо еще и огненные пещеры (Burn Daisy) пройти. Блуждающие огоньки — это еще цветочки, а вот когда пол начинает обсыпаться прямо под ногами, это уже опасно — пекло. Кстати, встретил я там одну обгоревшую коряжку, очень напоминающую птицу, но это так, к слову. Кроме "усыпальницы" вышеупомянутой бедняжки, в пещере было еще два странных места. До одного мне тогда добраться не удалось, а вот другое — второй выход из пещер — охранялся монстром по кличке Шулер. Он предложил сыграть в игру на жизнь. Игра-то несложная — типа наперстков. Шулер размножался на кучу копий и, после перетасовки, предлагал угадать оригинал. Расчет прост. Угадываю — энергия отнимается у него, нет — теряю свою. Немного внимания, и вот я снова спаситель. На этот раз Циел — белки-летяги (меч с ней действительно летит дальше, да еще отражается от стен!).



## ЯБЛОКИ

Яблоки жизни встречаются довольно часто, но не всегда их удается так просто достать. Приведу несколько примеров. На пляже есть яблоко, но достать его удастся только с помощью Бабочки, Моа и Додо. В раю вам придется долго бегать по полю, чтобы заставить цветы танцевать, и только после этого получите яблоко. Ну, в Ирисе все просто, надо только починить в домике белок пол. На игровой площадке у русалки можно выкупить яблоко за 800 монет. Что ж, копите, то есть косите (в траве можно и деньжата найти, и простые яблоки). Еще одно яблоко можно взять в покоях короля после разговора с его собакой (яблоко появится в бассейне). Ну и, наконец, перед церковью растут цветы. Найдите цветок, который крутится в другую сторону (второй справа, в третьем снизу ряду). Прыгнув на нем, вы откроете проход к яблоку, что во рву, окружающем Солейл. Конечно же это не все места, где можно найти Яблоки Жизни. Кстати, кроме них максимальную энергию пополняют и победы над боссами.



# ДРУЗЬЯ — ТОВАРИЩИ

## 1. Пес Джонни

При нажатии С остается на месте и "тормозит" ближайших врагов.

**Комбинации:**

Моа: якобы враги круче стопорятся.

## 2. Гепард

Ускоряет в два раза, соответственно и прыжки дальше.

**Комбинации:**

Динозавр: просто динозавр двигается быстрее.

Моа: тройное ускорение.

## 3. Белка-летяга

Меч отражается от стен, а также дальше летит.

**Комбинации:**

Бабочка: написано, что "It's A Secret". На самом деле никакого секрета, просто меч летает кругами и управляется бесконечно, в пределах одного экрана.

Моа: бесконечное отскакивание от стен (пока не отзовешь меч обратно).

## 4. Динозавр

Не горит, не тонет, не скользит, не боится шипов, позволяет пересекать водную гладь, и все это всего за \$999.99 (штука).

**Комбинации:**

Гепард: см. 2.

## 5а. Гусеница

В общем-то бесполезное создание, пока не превратится в бабочку.

## 5б. Бабочка

Позволяет некоторое время управлять полетом меча.

**Комбинации:**

Белка: см. 3.

Моа: бесконечное управление.

## 6. Птица Моа

Сама по себе бесполезна, усиливает действие остальных персонажей.

**Комбинации:** см. комбинации остальных персонажей.



## 7. Птица Додо

Враг или предмет прилипает к брошенному мечу.

**Комбинации:**

Моа: усиливает прилипание, в чем это выражается, непонятно.

Лев: поджигает врага, отчего тот быстро прогорает.

Пингвиненок: замораживает врага, отнимая значительную часть энергии.

## 8. Черепах Арми (он "мужик")

При нажатии С прикидывается камнем, после чего его можно использовать как платформу или кидать на кнопки.

## 9. Лев

Наносит урон магией огня. Очень хорош во Фризии.

**Комбинации:**

Моа: очень мощная комбинация, при ударе разлетаются огненные шары.

Додо: см. 7.

Пингвиненок: усиливает магию льда (так себе оружие, но необходимо для Сердца Матери Монстров).

## 10. Левиафан

Удваивает скорость владения мечом.

**Комбинации:**

Моа: позволяет махать мечом еще быстрее.

## 11. Пингвиненок

Действует магией огня, во Фризии бесполезен.

**Комбинации:**

Моа: усиливается магия льда, очень похоже на Лев+Моа.

Dodo: см. 7.

Лев: см. 9.

## 12. Енот

При нажатии С превращается в точную вашу копию, отвлекая врагов на себя.

## 13. Котенок

Является как бы запасной жизнью.

## 14. Летучая мышь

Дает временную неуязвимость.

## 15. Бомба-яйцо

В течение короткого времени наносит повреждение всем врагам на экране.

ник доходов (соревноваться самому с собой не очень-то интересно).

Далее мой путь лежал через заколдованный лес и пустыню к вавилонской башне. В веселой компании я быстро добрался до леса, но лишь только переступил какой-то барьер, как вдруг превратился в зеленый пузырь, а какой-то мальчонка с воплями помчался из леса. В облике пузыря я не мог использовать оружие, но возможность прыгать осталась. Вскоре я набрал на таких же пузырьках и вместе с ними попал в маленький домик, спрятавшись от самого Амона — героя Солеила. После долгих разбирательств с их мамочкой до пузырей дошло, что прежде я был человеком, и мне посоветовали обратиться к волшебникам, проживающим в лесу. Помощник колдуньи, который, кстати, и наложил заклятие, поддавшись на уговоры маленького Слима, помочь мне ничем не смог, отправив к своему шефу — старой колдунье (для того, чтобы попасть в ее домик, надо 10 раз прыгнуть в центре большой цветной звезды). Ведьма согласилась помочь, но только в том случае, если я решу простенькую задачку типа "Волк, коза и капуста", но с курицей, гусеницей и цветком в главных ролях. Кстати, все участники эксперимента были очень благодарны, а гусеница даже изъявила желание попутешествовать. Колдунья сдержала обещание, и я мог отправляться дальше — в пустыню.

За волшебным лесом моему взору открылись пустынные, но вместе с тем смертельно опасные песчаные дюны. А смертельные в основном из-за кактусов, песчаных червей и шипов, расставленных в самых неудобных местах. Кроме того, среди барханов мне пришлось немного подумать, чтобы решить головоломки и попасть во все уголки самого жаркого и безводного места на планете. Таким образом, я обнаружил древний храм с запертыми дверями и небольшой оазис. В оазисе жили звери, и среди них был даже один динозавр. Правда, в силу своей консервативности и страха перед будущим, это архаичное животное отказалось разделить со мной приключе-

Пригород Ирис оказался далеко не таким спокойным, как я его себе представлял. Населенное мутировавшими гусеницами и живыми гнями это место представляло немалую опасность для маленьких мальчиков, вроде меня. Однако это обстоятельство не помешало мне обрыскать все окрестности и узнать, что Ирис на самом деле состоит из двух частей. Одна населена людьми, другая — животными. В людской части поговорить удалось только с цветком, который за некоторую сумму рассказал о том, как старая предсказательница появилась возле огромной дыры и отправилась к недо-

стройке (пока), однако здесь мне удалось нанять летучую мышь. Нас- тало время отправиться к вавилонской башне. Может там я найду предсказательницу и снова смогу разговаривать с людьми?

Первое, что меня удивило, так это скоростной лифт, функционирующий в недостроенной башне. Второе — веревочка, свисающая прямо с неба до самого верха башни. Подумав, что она, видимо, тянется к небесному райскому городу, я начал подъем, но где-то в середине пути произошло невероятное — веревка вместе со мной начала падать, а достигнув пола, сложилась в человека. Чудак тут же перешел в наступление, размахивая длинными руками и иногда испуская светящиеся шары, после чего, в буквальном смысле выпал в осадок, обнажая нежное сердце. А мне только того и надо — Раз, два и готово — ни веревки, ни лесенки, чтобы подняться на небеса. И тут на выручку пришел пингвиненок, рассказав о чудесной лиане, вырастающей до неба, семена которой можно найти в его родной стране Фризии.

Осталось решить только одну проблему — как туда попасть, ведь надо пересечь океан. И тут я вспомнил про динозавра. Пришлось вернуться в пустыню, и после долгих уговоров здоровяк согласился нам помочь. Фризия оказалась такой, какой я ожидал ее увидеть — повсюду снег, лед и проруби с ледяной водой. Правда, то, что мы увидели у входа в замок пингвиньего короля, заставило нас настроиться. Мы встретили льва в клетке.



енной вавилонской башне. В магазинчике, в "животной" части, я приобрел Бомбо-Яйцо и помог белкам заделать дыры в полу, за что получил золотое яблочко. Кстати, зверушки устроили настоящий аттракцион — кольцевые гонки наперегонки с гепардом. Правда, стоило это удовольствие целых 20 монет. Но зато в случае моей победы кролик-контролер обещал отдать гепарда в компаньоны. Справедливо решив, что самого быстрого хищника мне не обогнать (хотя попробовать конечно можно), я поговорил с противником, и тот согласился бежать помедленнее всего за 50 монет. Так я обрел нового партнера, а кролик потерял солидный источ-



После освобождения он рассказал, что прибыл во Фризию сражаться против злых созданий, порожденных Георамой, с помощью магии огня. Его способности пригодились чуть погодя, во время столкновений с гигантскими снеговиками. Бродя по скользким коридорам, что оказалось не так-то просто из-за снежных комьев, преграждавших путь, мы наткнулись на родственников моего пингвиненка, спрятавшихся от монстров.



Они рассказали о том, как Георама завладел замком, а в подводном храме поселился Левиафан. Вскоре я нашел столь необходимые семена, а вместе с ними и кучу неприятностей. Георама, наверное, более Оно, чем Он или Она, поскольку представляло желеобразную подвижную субстанцию, подверженную резким изменениям температуры. Последнее и сыграло решающую роль в сражении. Оно не выдержало постоянной заморозки-разморозки и рассыпалось на кусочки. Теперь ледяной дворец свободен, очередь за подводным храмом, расположенном на дне моря к западу от Фризии.



По правде сказать, дворец хоть и подводный, но все же некоторые части над поверхностью выступали, так что у меня была возможность время от времени набрать воздуха. Так, короткими перебежками, прячась за камнями от пускающих пузыри рыб, я добрался до логова Левиафана — змия и владыки морского.

Перед битвой Левиафан толкнул речь, в которой намекнул о том, что расстояние, отделяющее меня от победы, стремительно приближается к бесконечности, поскольку пускать огненные шары он собирается не в меня, а в горячо любимую мамочку, которая тут же и возникла буквально из ничего. Как оказалось позже, это был лишь мираж, но я-то не знал и больше разгонял шары, чем сражался с чудищем.

Победив Левиафана, я тем самым заполучил его в команду и научился быстрее махать мечом. Теперь, когда этот район очищен, и храм целиком поднялся из морских пучин на поверхность, можно было снова отправляться к вавилонской башне. У самого входа в башню моя гусеница вдруг забралась на стену и превратилась в куколку, и нам ничего не оставалось, кроме как оставить ее в покое и двигаться дальше. Лифт, к сожалению, оказался сломанным, и пришлось карабкаться по лестнице, подвергая себя опасности. Посадив семечко на вершине башни, мы увидели чудо — гигантское растение в считанные секунды вытянулось до самых облаков. Вскрабкавшись по нему в небесный рай, я смог увидеть то, что не суждено ни одному смертному. Люди и звери здесь свободно общались на одном языке. Поболтав с



местными и перетоптав все цветы (за что получил золотое яблоко), я побежал дальше в более опасную часть небесного царства. Надо ведь найти предсказательницу! В конце концов, по невидимым платформам удалось добраться до странной двери, а Джонни



мой пес, забыли?) помог ее открыть. Однако никакой бабули за ней я не нашел. На вопрос: "А где бабуля?", откликнулся громадный дракон: "Ну, типа, я за нее!". Может предсказательница превратилась в дракона? Этого нам узнать не суждено.



Перед своей смертью, к коей приложил свою руку ваш покорный слуга, чудище лишь даровало мне человеческую речь, оставив возможность общаться с животными.



После победы я решил немного отдохнуть в родном городке и там, просто так, зашел в домик, предназначенный для продажи, где наткнулся на свою маму. Она попыталась выклянчить немного денег ("до получки"), но прежде,

чем расстаться со своими кровными, я решил сбежать в свой настоящий дом, где встретился со "второй" мамой. В конце концов, вместе с верным Джонни, мне удалось разоблачить обманщика. Под любимую мамочку замаскировался енот, обладающий возможностью превращаться во что угодно. Раскаившись, разоблаченный мошенник предложил свою помощь, ведь он мог, превратившись в точную мою копию, отвлечь врагов на себя.



А тем временем, в мире произошли загадочные катаклизмы. Так, в окрестностях Ирис пошел снег, а над самой деревенькой завис ураган. Туда-то я и отправился. Все казались ужасно расстроенными из-за происшедшего, однако малышка Чэй (Chai) мне обрадовалась и предложила послушать историю своей бабушки Дороти. Бабуля рассказала о том, как в детстве ее подхватил ураган и перенес в прошлое, где родители были еще детьми, а вернуться ей удалось только благодаря волшебным башмачкам. Башмачки она спрятала в сундуке возле пруда, но кто-то их украл (этим кем-то, как оказалось впоследствии, был я). Затем, я решил расспросить

местного информатора. Цветок сообщил (за 50 монет), что в огромной дыре слышны какие-то звуки. Во время проверки этой информации поднялся сильный ветер, и я очутился в старом Ирисе, где бабушка Чэй еще ребенок. Сундук около пруда оказался

цел, но добраться до него не удалось, пришлось бежать к животным за помощью. Помощь пришла в лице черепахи Арми. Ее можно использовать в качестве платформы, что и помогло мне добраться до заветного сундучка. Лишь только волшебные башмаки почувствовали хозяйскую ногу, как все вокруг переменялось, и меня перенесло в какое-то другое время.



Теперь ураган появился над руинами старого города в пустыне. Видимо он помогает путешествовать во времени, так что не стоит терять его из виду. Побродив немного по древнему храму, я познакомился с его обитателями и узнал про табу — нечто за запечатанной дверью, чего все они так боятся. Кроме того, верхние этажи храма оказались полны ловушек и мумий. По словам местных там осталось еще несколько живых (будем оптимистами) людей. Попробую найти их и заодно проберусь в маленькую комнатку, где спрятан порошок пробуждения, используемый для вызова монстра. По пути мне удалось спасти мужчину с дочкой, а на самом верхнем этаже я добрался до веревки, спустившись по которой попал на



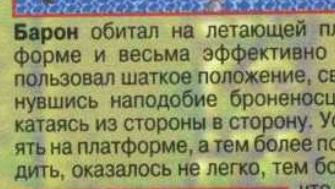
первый этаж и нашел порошок пробуждения. Осталось всего лишь разбудить монстра. Им оказался **гигантский хамелеон**. На его языке уместилось бы пятеро таких, как я, и пока чудовище не кануло в лету, пришлось немного побегать, чтобы не оказаться на липком языке. Хамелеон оказался стражем, а пленницей его была чудо-птица Моа, усиливающая практически любую магию. Как ни странно, местное население кончина монстра не обрадовала, и лишь только я попытался выбраться из храма, как попал в кутузку. К счастью, в дальней стене я обнаружил отличающийся по цвету замурованный проход. Сломать перегородку не составило труда, и вскоре я полной грудью вдохнул свободу. После разговора с каким-то бродягой, меня снова перенесло во времени, а ураган переместился к огненным пещерам. Прыгая по островкам над горячей лавой, я снова наткнулся на то, что в будущем должно было стать кучкой пепла (если бы не мое своевременное вмешательство). Это была странная птица Додо, обладающая способностью притягивать предметы. Пройдя дальше, мы наткнулись на грот, служивший логовом **злого Марионеточника**. Именно ему окрестные леса обязаны таким обили-



ем агрессивных форм жизни. С помощью Додо мне удалось стащить у кукольника какую-то штуку, из-за чего тот разозлился настолько, что решил устроить небольшое представление. Сценарий таков — большая марионетка затаптывает маленького мальчика. Однако я переключил все по-своему и лупил Марионеточника, пока он собирал рассыпавшуюся на части куклу. С исчезновением кукольника пропали и все твари, им созданные, а ураган переместился на побережье.



Жители побережья Анемонов оказались порядком напуганы появлением в своих краях урагана, а вместе с ним и чудовища по прозвищу Барон. Глава деревни даже пробовал собрать ополчение, но из этой затеи ничего не вышло, и храбрый обезьян отправился на бой один. Так он добрал до пляжа, где окаменел под воздействием бароновых чар. Узнав от цветка, что на месте телепорта к Барону на песке не остаются следы, я быстро попал к очередному злодею.



**Барон** обитал на летающей платформе и весьма эффективно использовал шаткое положение, свернувшись наподобие броненосца и катаясь из стороны в сторону. Устоять на платформе, а тем более победить, оказалось не легко, тем более

что после удачных попаданий Барон разделялся на более мелкие частицы, и иногда ему удавалось спихнуть меня вниз. К тому времени, как я вернулся в деревню, староста начал уже понемногу "отходить", и я, убедившись, что с ним все в порядке, отправился вслед за ураганом в Dahlia Valley.





Там у подножия горы был вход в огромную пещеру. Будучи уже опытным спелеологом (одна огненная пещера чего стоит), я без проблем преодолел все опасности и попал в удивительный грот, в середине которого располагалось **сердце Матери Монстров**.



Хотя прямой угрозы от него не исходило, я все же решил сердце уничтожить. Как оказалось, оно чувствительно только к одновременному воздействию льдом и огнем. Выбравшись из пещеры и подобрав валяющийся неподалеку рог Матери Монстров, я перенесся во времени и, о ужас, обнаружил, что ураган навис над родным Солейлом. Там произошло то, чего случиться не должно было никогда — из темницы сбежали монстры, и теперь весь город в ужасе. Своим появлением в по-

рях короля я спас ушастого монарха, сплунув нечисть, которая в количестве четырех штук с шумом и гамом понеслась в церковь. Оставив короля разбираться с его заикани-



ем, я отправился на переговоры с монстрами. Они оказались хорошими ребятами, которые просто хотят, чтобы их оставили в покое. Я поговорил о них с королем, а затем, прочитав табличку у фонтана, снова перенесся во времени и сразу же отправился на берег озера, где всюду бушевал ураган. Под озером была расположена большая пещера с множеством ловушек. Первую из них, яму-лабиринт, можно преодолеть двумя способами: подвести воду из ключа, прокопав траншею камнем, или заполнить водой, сбросив на дальнюю кнопку Арми-черепаху. В другом ме-



сте пол оказался из невидимых (да еще и проваливающихся) плиток, которые проявляются, лишь когда над ними пролетает меч. Тут выручили бабочка и Моа, мне даже удалось мимоходом забрать яблоко жизни. Так, я добрался до сборища хороших монстров, и те рассказали про Дух-Глаза, не пускающего их в родной мир.

Ему помогают пять органов чувств: зрение, обоняние, осязание, вкус и слух. Для начала надо разобраться с ними. Увидев свой рог, Мать Монстров благословила меня на бой.

**Обоняние**, в лице Носа, оказалось очень неуклюже. Мне надо было лишь бегать по трескающимся плиткам да прыгать на них в нужный момент, чтобы прямо под Носом оказались шипы.



**Вкус**. Тут тоже проще некуда. Съел все припасы, и Вкус умер с голоду (вспомни Расман).



**Осязание**. А вот от этих ручек пришлось побегать. Гораздо проще расправиться с ними поодиночке.



**Зрение**. Большой глаз, летающий под полом, вначале надо открыть, пустив над плитками меч, и только затем применять оружие по прямому назначению.



# СТРАННОСТИ И НЕПОНЯТНОСТИ

Ну, первейший вопрос: "А при чем тут ежик?", действительно, зачем этот Солик на пляже?

Вопрос второй. В один прекрасный момент я встретил около замка в Солейле своего дружка. Тот попросил серебряную медаль, ну я и дал (пришлось потом за новой бежать), однако если взять у короля святой меч, то этот "товарищ" появляется на том же месте и откровенно выражает чувство неприязни. Его же (ну друга этого) можно встретить у русалки. Там он сидит с тыквой на голове и отказывается говорить.

Теперь перенесемся на вершину горы в Dahlia Valley. Есть там такое странное место с двумя синими кирпичами, что делать, непонятно. Идем дальше, в деревню на побережье Анемонов. Она огорожена забором, и в один прекрасный момент там появляется влюбленная парочка. Если посмотреть в дырки в заборе, то они убегают. Там же есть два странных камня, а на табличке возле них не менее странная надпись.

Ну и, наконец, самое главное — по прошествии игры остается чувство неудовлетворенности. Весьма вероятно, что и в самом Солейле в конце игры можно что-то сделать.



**Слух.** Слух иногда старался скинуть меня с платформы, превращая ее в конвейер, но ведь динозавру подобные штуки не страшны!

Когда со всеми чувствами было покончено, открылся проход к самому Духу-Глазу. Тот и действительно ока-



завался похож на глаз, только спящий, и, чтобы он отстоящему атаковать.

Вернувшись в родной город, стал свидетелем радикальных перемен. Никаких монстров, Амон за решеткой, вместо статуи Войны — статуя Добра. Все, буквально все изменилось, даже вместо военной школы строят обычную. Вот что значит повлиять на прошлое. Вдоволь набе-



гавшись, я пригласил друзей на день рождения, в королевских покоях нашел своего пса и отправился на прогулку.

Вот и все, эта история закончилась, но не закончились мои приключения. У каждого из нас свои, у кого-то опасные, у кого-то не очень, но все захватывающие и интересные.



**Александр Артёменко**  
использованы рисунки автора

# Интернет по карточкам

- Самый выгодный и удобный доступ в Интернет.
- С любого компьютера, в любое время.
- Возможность выбора оптимального для Вас тарифа.
- Спрашивайте у дилеров компании «Ситилайн» или в отделениях «ГУТА-БАНКА»!



Лицензия №0516, №10747

ARS-Communications



**CITYLINE**  
INTERNET TECHNOLOGIES

Карта «Ситилайн +» — это Интернет с неизменным положительным результатом!

E-mail: [info@cityline.ru](mailto:info@cityline.ru)  
<http://www.cityline.ru>

119034, Москва, Коробейников пер., д.1/2, стр.6  
Тел.: (095) 232-02-89, Факс: (095) 248-78-48

46 D PAKON

SOLEIL (CRUSADER OF CENTY)

MEGA DRIVE

61

Это одна из многих игр-боевиков типа беги-стрелялка, где мозг может слегка уступить пальму первенства пальцам. Но надо заметить, что Ex-Ranza выгодно отличается от большинства других игр подобного плана довольно высоким уровнем сложности, неплохой графикой, нововведением в виде робота-помощника и кучей всевозможного оружия. Игра придется по вкусу любителям Contra Hard Corps.

Вы выступаете в роли защитника осажденного города, от важного бойца, закованного в броню боевого робота — Ex-Ranza. В защите родных стен вам помогает птицеподобный робот Ex-Up, забравшись внутрь которого можно сменить дополнительное оружие. Попутно вам придется спасти свою подружку из лап маньяка. Управление героями наглядно продемонстрировано в опциях. Энергия вашего дополнительного оружия (на каждом уровне находится новое) натекает только на свету, поз-



тому старайтесь больше крутиться на солнышке. На первых этапах встречаются голубые раздвижные модули, в которых в обмен на энергию вашего спец. оружия вам дадут энергию жизни. Перед началом каждого уровня вам показывают ваши цели. Хотим предупредить сразу — уровень сложности игры достаточно высок, и с первой попытки пройти Ex-Ranza будет весьма сложно, а на харде и того пуще.



На первом этапе вы высаживаетесь в пригородной зоне, где расположены пушки, ведущие обстрел вашего города. Исходно у вас есть два вида спец. оружия — огнемёт и гранаты. Пушки рекомендуем уничтожать гранатами. В самом начале этапа есть модуль — наполнитель жизни: если в дальнейшем возникнет надобность — милости просим. После уничтожения последнего орудия вы увидите, как в центр города из гигантского космического корабля, который встретится в дальнейшем, высадился босс. На месте схватки вам покажут коварное похищение вашей

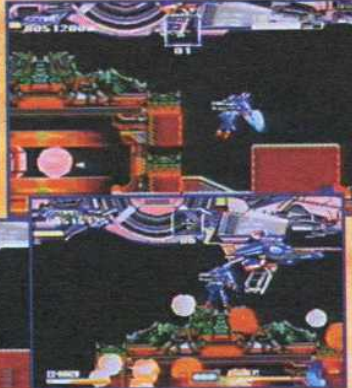


возлюбленной (вероятно, Плазма и пепел!!!) Теперь они напросились — Ex-Ranza выходит на тропу войны. Появившейся туши босса не пугайтесь, вполне реально его убить без потери жизни. Выберите огнемёт и сразу же, не дожидаясь полного появления босса, взлетайте и сжигайте его к чертям. Во втором этапе вы отправляетесь в подземные шахты. Противниками вам здесь будут установки, изрыгающие из своего чрева груды камней. Под землей со светом



найте, разбив спец. наросты на потолке (один такой есть в самом начале этапа). Новое оружие — лазер (нами в дальнейшем не применявшееся) найдете, спустившись в самом начале, в первом тоннеле, направленном вверх. Там же модуль — наполнитель жизни. Перед боссом вам придется победить несколько его роботов-шестерок. Этих бегающих тварюшек легко отслеживать по радару, а при их появлении становится внутри и расстреливать в упор. Вреда от них практически нет. Сам босс будет отлетать по частям, советуем сначала задолбить его из огнемёта, а затем, приседая от плазмы, стрелять из пушки.





хитрость. Стартуя с присяди, вы тратите меньше энергии на отрыв, экономя ее таким образом для подъема. Модуля-наполнителя на этапе нет. С боссом разберетесь сами, это будет не трудно. Главное, вовремя прыгать.

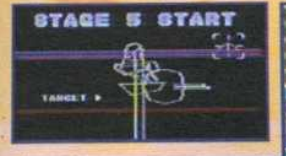
Дальше ваш путь лежит в оккупированный центр города. Новое оружие найдете практически сразу, идя по земле, в первой яме. Это снап пламени, который сдерживает все вражеские выстрелы. Ночь продолжается. И свет можно позаимствовать лишь в прожекторах. Будьте бдительны, попав в луч прожектора вы активируете сигнализацию. Модуля жизни нет. Ваши цели здесь — летающие пушки, весьма метко стреляющие залпами огня. Это один из самых сложных этапов. Как только появится босс, сразу же примените коллапсар. И в первой части босса как и ни бывало. Второе применение этого чудо-мега-лазера приведет к тому, что у босса жизни останется на один подзатыльник.

Следующий этап — финальный — еще сложнее предыдущего. Тут вы заберетесь на космический корабль, мозолящий вам глаза с первого этапа. Ваши цели — паукообразные пушки с лазерным наведением — очень шустры, будьте еще шустрее (энергии здесь навалом). И осторожны — в середине уровня на заднем фоне появится босс этапа и начнет обстреливать вас из плазменной пушки. От его выстрелов просто уходите. Движение — жизнь!!!

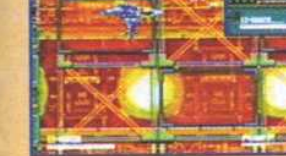
Местного гранд-мастера поражите из коллапсара (который надо выбрать предварительно перед двумя последними целями) в тот момент, когда из туловища робота вылезет красное нутро. В принципе можно прекрасно обойтись и обычной пушкой.

Близится финал — герой летит в пропасть, одновременно ведя бой с извечным противником с самого первого этапа — похитителем вашей подружки. Лягнувшись на землю, вы, наконец, увидите приз схватки не на жизнь, а на смерть — свою возлюбленную. Малюсенький человечек, ваш главный враг, преобразуется в гигантского монстра, закрывающего своей тушей весь экран. И только в самом центре белеет маленькое пятнышко света, где вы и получите свою энергию. В битве с финальным ужасиком советуем (в который уже раз) применять коллапсар, который не сможет остановить отражатель, выпускаемый боссом в процессе бит-

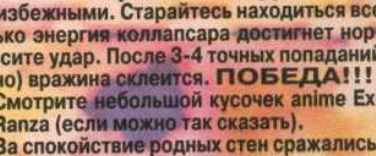
Следующий этап — лес. Ex-Up преобразится в гигантскую металлическую птицу. Но принцип его действия тот же. Свет под кроны деревьев не проникает. Новое оружие — стальную птицу — найдете практически в начале этапа, на земле. Жизнь здесь можно пополнять за счет маленьких красненьких атомных яблочек, висящих на деревьях. Будьте внимательны и ловки, упав на землю они теряют свои целительные свойства. Ваша цель — множество гигантских контейнеров, падающих с пролетающего в верх-



них слоях атмосферы вражеского космического корабля. Не торопитесь, они выпадают постепенно, слешить не следует. Хотя можно быстро разбить контейнеры птицей еще в воздухе. С местным боссом разберетесь без особых проблем. Эта жаба толком ни на что не способна. Стреляйте из пушки во время от времени от-



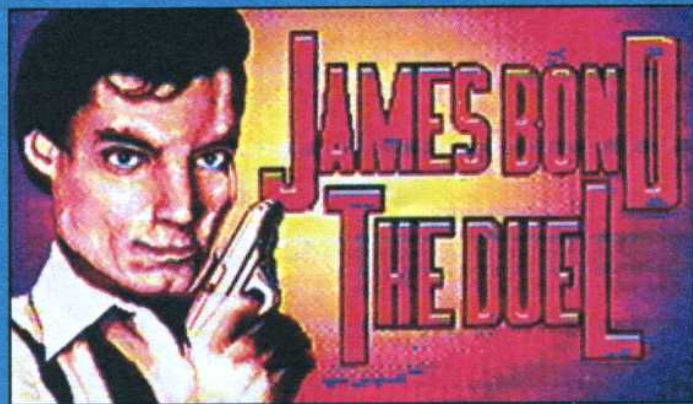
крывающийся глаз, а затем, когда вышибете из туши ее психованный мозг, используйте огнемёт. Победа ваша!!! Дальше вас ждет этап подъема вдоль небоскреба на крышу. Ex-Up останется внизу на земле. Ваша цель уничтожение пушек, прикnuвшихся на карнизах дома. Действие происходит ночью, и поэтому энергией можно разжиться лишь с разбитых желтых окон. Оружие — сверхмощный лазерный луч, сносящий все на своем пути (коллапсар — по С.Лукияненко), найдете между 6 и 5 целями под карнизом в одном из окон. Советуем это оружие поискать, так как без него с финальным боссом говорить будет трудно.



К пятой цели (на харде) не долететь. Есть небольшая вы. Когда жизнь этого безумца, рискнувшего бросить вам вызов, достигнет критической отметки, и он поймет, что вся его затея — сплошной фарс, он начнет выпускать в вас струи античастиц — тут потери станут неизбежными. Старайтесь находиться все время на свету и, как только энергия коллапсара достигнет нормы, не стесняйтесь — наносите удар. После 3-4 точных попаданий (промахнуться будет трудно) вражина склеится. **ПОБЕДА!!!** Смотрите небольшой кусочек anime Ex-Ranza (если можно так сказать). За спокойствие родных стен сражались: Ex-Ex-Ranza — mad MAX maximum, Ex-Ex-Up — Unscarred Den, г.Буденновск, Ставропольский край.

А Бабичу отдельное СПАСИБО, сам знает за что.

Фильма под таким названием в «бондиане» нет. Тимоти Далтон, изображенный на заставке, вообще в роли знаменитого разведчика снялся лишь дважды. Но отсутствие связного сюжета и мешанина эпизодов разных фильмов игру отнюдь не портят. Ведь вам предоставляется возможность сразиться с отборными представителями преступного мира — амбалом по кличке Челюсти, супер-негритянкой Мэйдэй, толстым потомком Кунг Лао и прочими. Соответственно будет меняться и пейзаж, от гигантского корабля и базы в секвойевом лесу до жерла искусственного вулкана и стартовой площадки космолета. Но независимо от обстоятельств, герою предстоит отстрел толпы врагов, освобождение кучи девушек-красавиц, обезвреживание мощнейшей бомбы и еще масса подобных деяний, заслуженно приносящих супер-агенту неувядающую популярность!



А начинается все с захвата корабля в бухте неизвестного острова. С первых же минут игра поражает обилием деталей и красочной прорисовкой декораций, радует анимация и очень



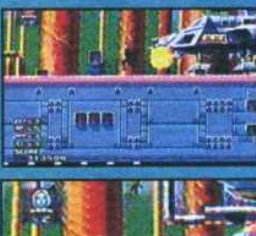
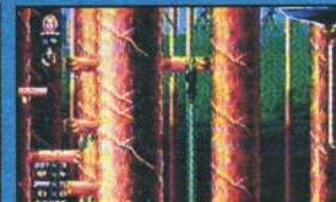
жесткими выстрелами — от одного до трех сердечек из пяти возможных. Спасенные девушки своим благодарственным воплем добавляют одно сердечко, найденный приз — по три сердечка, обоймы и гранаты. На замену обоймы уходят те драгоценные мгновения, которых в жаркой перестрелке обычно не хватает — ведите счет патронам. Если обойм у вас меньше пяти, первый же убитый вам их добавит, но не забывайте — боеприпасы вскоре взрываются. Потеряв одну из четырех жизней, вы продолжите выполнять задание с места старта, либо от найденного последним приза, либо от активированной бомбы. Также имеется одно continue — с начала уровня и с нулевым счетом.



реалистичная динамика героя. В начале каждого уровня вы должны найти всех заложниц, число их указано в верхнем левом углу экрана. Чтобы не возвращаться после, спуститесь сначала вниз по замаскированной лестнице. Осторожно, упав в воду, вы рискуете стать жертвой стаи акул. Серийные враги в пределах уровня не меняются. На корабле это, естественно, моряки. Вовремя присев, вы без труда избежите их выстрелов, но приучайтесь лучше запоминать места появления противника и стрелять первым — пока его еще не видно на экране. С лестниц можно соскакивать вбок, а также цепляться за них в прыжке — но только если Бонд не крутит



лучше бы Бонду успеть до его обнуления достичь выхода. Препятствует тому неуязвимый и смертоносный великан Челюсти (перепрыгните, застрелив двух его прихвост-



ней) и отсутствие лифта вниз (с правого края шахты ныряйте налево). Зато вам доверено выбрать способ транспортировки героя на следующий уровень!



сальто. Падение вниз с большой высоты приводит к гибели, с чуть меньшей — к потере «попсинки» энергии, как и контакт с раскаленным газом или пушечными снарядами. От уровня сложности зависит ущерб, наносимый вра-

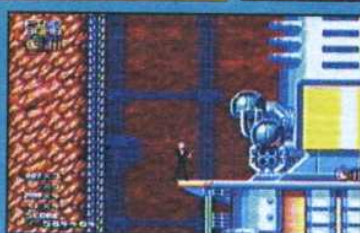
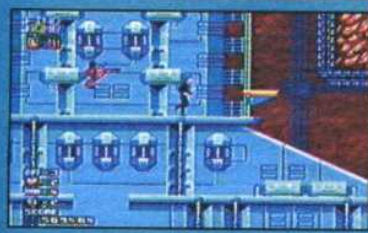


Коммандос, охраняющие со- оруженную в тропическом лесу базу, наделены быстрой реакцией и по- прежнему слишком высоким прицелом. В прыжках с ветки на ветку не забывайте про инерцию движений героя. По канату доберетесь до первой заложницы (Бонд цепляется за канат, когда лишается опоры для ног),

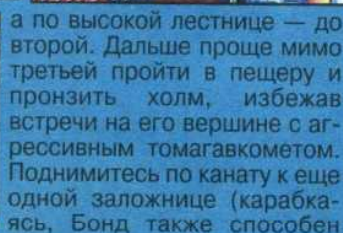


**Управление** (переопределяемо):

- A** — прыжок
- A+вниз** — соскок с платформы вниз
- B** — выстрел (зажав B, можно стрелять по диагонали вверх/вниз)
- C** — бросок гранаты
- вверх** — подъем по лестнице/канату, спрятаться в проёме



лифте встаньте слева, чтобы без проблем разобраться с железными лапами на вершине. Пробежка от бомбы предстоит непростая — последний шахтер, долгий спуск и еще более долгий



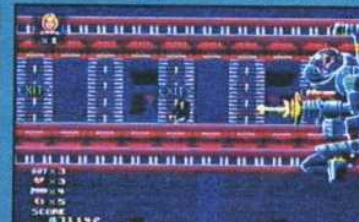
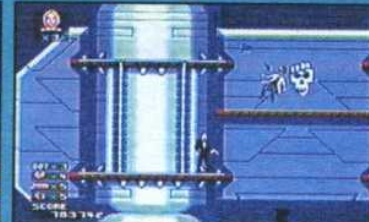
а по высокой лестнице — до второй. Дальше проще мимо третьей пройти в пещеру и пронзить холм, избегая встречи на его вершине с агрессивным томагавкометом. Поднимитесь по канату к еще одной заложнице (карабкась, Бонд также способен

подъем под пушечным обстрелом и, напоследок, подвесочная переправа. Спуск лучше осуществлять соскоками по центру шахты, а подъем — прыжками на лестницы. Последняя твердыня злодеев — **космопорт в жерле потухшего вулкана**. Обитатели, хоть и в белых халатах, командос ни в чем не уступают. Хорошо хоть, по ногам не стреляют. Обратная пробежка под дюзами проходящего предстартовый контроль корабля заставит вас запомнить последовательность выхлопов и расположение врагов. Вооруженного смертоносной шляпой китайца



стрелять), затем направо до конца и, наконец, вверх, на крышу базы. К гранатометающему агрегату Бломфельда не приближайтесь, дабы не спровоцировать десант командос. Наступает самый коварный, на мой взгляд, момент в игре — прыжок в струе восходящего воздуха на ветку секвойи. Промашнетесь — разобьетесь... Может помочь вход в струю на высоте прыжка без разгона. Осталось найти двух заложниц (одна из них — на земле) и спуститься на лифте в коридор с бомбой, тремя командос и выходом. Точнее, входом в подземелье — **убежище замаскированной ракетной установки**. Внимание! Шахтеры, обитатели этого уровня, стреляют ниже остальных врагов, а потому единственный способ

можно перепрыгнуть, но сперва застрелите его напарника. Освободив девушку, прыгайте по платформам к правой стенке шахты, затем повернувшись к трем оставшимся заложницам и бомбе. Под тиканье часового механизма Бонду придется во второй раз сразиться с Бломфельдом — на этот раз машина супер-злодея вместо гранат выбрасывает недальнобойные ракеты. Метод борьбы — осторожно подойти к отступающему противнику и выдать серию выстрелов, когда тот начнет возвращаться, после чего отбежать из зоны поражения. Можно еще гранату кинуть, но ее эффективность невысока. Провести разборку посоветую новичкам до активации бомбы...

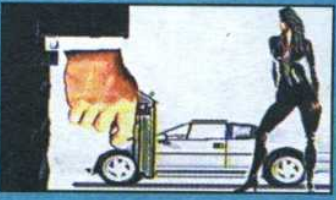


избежать их атак в низких коридорах — выстрелить первым! Патроны не жалейте, жизнь дороже. Сначала спасите девушку на верхнем ярусе, затем — на нижнем (вовремя спрыгнув с лифта, вы избавите себя от долгого ожидания его возвращения) и втором снизу. Если убьют, выбирайте третий снизу коридор для легкого доступа в основную шахту. Но перед подъемом по стартовым конструкциям прокатитесь направо, уцепившись за тележку на потолке. Охранник последней заложницы ранит вас в любом случае, так что спрыгивайте справа от него, чтобы не скинул в лаву. **Основание стартовой установки** охраняет жертва генетического эксперимента Мэйдэй, также неуязвима. При виде вас она начинает прыгать, пытаясь нанести удар ногой. От радости может даже этажом ниже спрыгнуть, а уж коли раз попадет — живым не выйдете. Поэтому ждите прихода лифта в всяческом положении, и посадку совершайте в последний момент. На втором

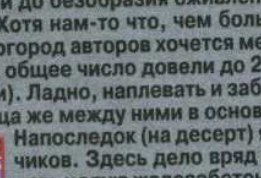
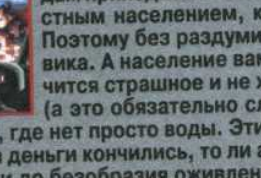
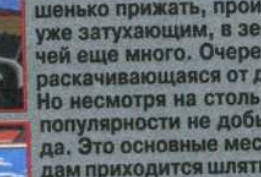
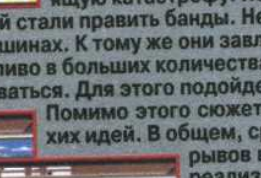
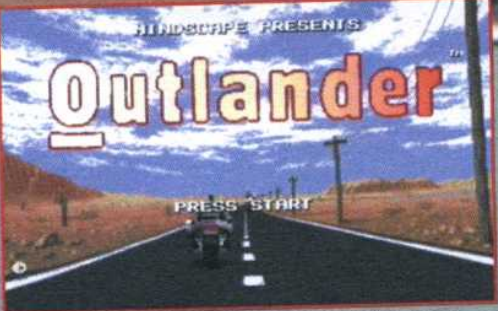


**Финальная схватка** — опять же с Челюстями, облаченным в летающий пузырь с одной клешней, из которой катятся шарики со взрывчаткой. Патроны в случае необходимости вам подкинут, но будет гораздо проще, если удастся обойтись сбереженным боезапасом. Заманув врага поближе к полу, можно его абсолютно безнаказанно потрепать, запрыгнув на одну из платформ у правой стены. Еще парочка таких заходов, и вот вы уже любуетесь заслуженной заставкой!

**Eler Cant**



Честно говоря, я долго думал, рассказывать или нет о "Чужестранце". С одной стороны, Outlander — единственный в своем роде (ничего подобного на Mega Drive я не встречал), и это должно привлечь к нему любителей всяких редких штук. Но с другой стороны, игру тянет ко дну ее однообразие, отсутствие достаточного динамизма, большая проблема с кодами. И очень жаль, что игра с Безумным Максом в качестве главного героя получилась не столь успешной. А ведь как все начиналось...



Был снят фильм, имевший хороший успех и который многим нравится до сих пор. А раз есть успех, то можно продолжать зарабатывать деньги дальше. И вот, продолжая "доить" популярного героя, сделали игру, изменив немного сюжет фильма. Макс (явно не за просто так — он ведь наемник)

захотелось вернуть обществу ученого, которого захватили бандиты, называющие себя Пустынниками. Времена те были суровые. Война, когда-то развязанная двумя великими державами, шла недолго и затихла из-за нехватки топлива для техники. Тем не менее, конфликт повлек за собой настоящую катастрофу. Не стало стран и городов. Большая часть суши превратилась в пустыню, в которой стали править банды. Несмотря на скудное количество бензина, бандиты катались на мотоциклах и машинах. К тому же они завладели летательными аппаратами, которые расходовали высокооктановое топливо в больших количествах. И поэтому в выжженную солнцем местность на своих двоих лучше не соваться. Для этого подойдет только очень хорошо вооруженная машина.

Помимо этого сюжета авторы игры посетили несколько очень неплохих идей. В общем, среди них нет революционных нововведений и прорывов в графике, в звуке и т.п. Но не признавать реализма реализации нельзя. Все на дороге и вдоль нее может причинить неприятности не только вашей машине, но и всем остальным транспортным средствам. Если, например, мотоциклист вылетит на обочину и столкнется там с каким-нибудь препятствием, то он уже не пройдет через него как привидение сквозь стену, а серьезно пострадает. То же происходит с четырехколесной техникой. А если кто-нибудь подъедет сбоку, то появится плашечка с видом через боковое стекло и зажато

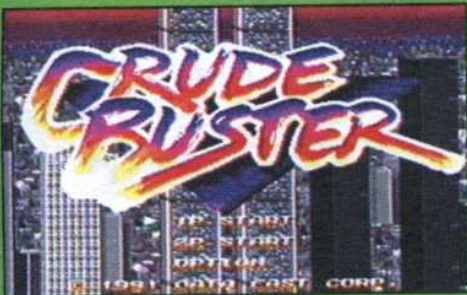
в руке двустволкой. Хотите — стреляйте, а хотите — прибортуйте. И если хорошенько прижать, произойдет взрыв, который сначала увидите сбоку, а затем, уже затухающим, в зеркале заднего вида. Вот так-то. И таких приятных мелочей еще много. Очередной является игрушка (toy), подвешенная на зеркало и расквашивающаяся от движения. Или тела, сползающие по ветровому стеклу. Но несмотря на столь приятные вещи, одной дорогой и интенсивной пальбой популярности не добьетесь. Вот и пришлось ставить по маршруту города. Это основные места сбора артефактов недавнего прошлого. По городам приходится шляться пешком, что неизбежно приводит к встрече с местным населением, которое к гостям относится крайне недружелюбно. Поэтому без раздумий пускайте в ход кулаки, поддерживая их из дробовика. А население вам отдаст патроны, бензин и амуницию. Если же случится страшное и не хватит горючего до следующего населенного пункта (а это обязательно случится), то придется остановиться в пустыне и исчерпываются. То

катать бензин в тех краях, где нет просто воды. Этим-то в общем все плюсы игры и исчерпываются. То ли дальше у продюсера деньги кончились, то ли авторов свежие идеи посещать перестали... Первым делом устроили до безобразия оживленное движение на дороге. Доходит аж до того, что враги разьехаться не могут. Хотя нам-то что, чем больше они себя покалечат, тем боеприпасов меньше трагитим. Вторым камнем в огород авторов хочется метнуть замечание об очень большом количестве городов на пути следования. Их общее число довели до 24 штук (в то время как по сюжету почти все города в результате войны погибли). Ладно, наплевать и забыть об их количестве, если бы они хорошенько различались меж собой. Разница же между ними в основном сводится к количеству построек.

Напоследок (на десерт) я оставил самое серьезное обвинение в адрес разработчиков. Здесь дело вряд ли обойдется бульжником или кирпичом. Придется кидать целую железобетонную плиту (так им и надо!). Я говорю о паролях. Это просто-напросто издевательство над игроком. Игра отказывается заглядывать даже те пароли, которые выдает сама! А балуют ими не часто, в каждом четвертом городе. Так что если пароль оказался левым, то придется проходить этот отрезок пути заново, пока не получится что-нибудь съедобное. Хорошо, что в конце профессор не стоит у дороги и не голосует аки Реико Нагаса. А для кульминации всей игры не поленились нарисовать даже отпуская кнопку стрельбы и газа. После падения грузовика на бок из него вылезет якобы робот-охранник. Это чудо техники скорей всего было создано до нашей эры, так как легко уничтожается ударами руки из положения "в присяди". И после краха этого механического субъекта (урода) следует душераздирающий диалог со свежеспасенным профом. Все, занавес.

C.J.C.





Ну вот, доигрались!.. Серия атомных взрывов неизвестного происхождения разнесла центр Нью-Йорка в щепки. Которые тоже сгорели. Власти американские извинились перед народом, слетело с плеч несколько голов в Конгрессе, президента уже несколько раз с тех пор переизбирали... А спустя двадцать лет, когда облака радиоактивной пыли по-

группой поддержки торговых автоматов! И поделиться с верным напарником, дабы не использовал вас больше как дальнобойный снаряд для ускорения разборки...

**Начинается битва со стенкой, пробитой мощными плечами героев.** Хилватые мужики-вражинки периодически сменяются карликами, радостно грызущими ваши «горы мяса», пускателями бумерангов и позабытыми арсенал дома ниндзя. Однажды встретится огнемечик, с ним лучше использовать тактику «спрыгнул/запрыгнул» — преследователя за грудки и оземь. Босс — мужик с живым кнутом. Его сперва надобно лишить опоры, выбив из-под ног остатки каменной стены, а затем нещадно кидать, отбивая тем самым поползновения вырванного кнута. Если разбить автомат с ко-

его охраняют бомбермены, дохнут они сразу. Еще странный мучочек с ружьем, стерегущий торговый автомат. А на десерт — местный Минотавр. Когда атакует, лучше отойти (хотя заденет все равно), а уж потом кинуть.

**Падал снег...** Его безуспешно пытались растопить два огнемечика (уже без полусок энергии как признака полубоссовости) и пара танков (прыгая сверху, взорвите один — второй уже без проблем можно бить, пробегая мимо, пока он мигает). Длиннорукий джейсоноподобный маньяк и Санта-Ядренус с мешком бомб-«подарков» повода выпить («Пауэр-колы», само собой) не предоставили, а вот невзрачный босс, погибнув, обернулся таким Бланкой (герой серии игр Street Fighter, внешне — помесь льва с гориллой, кто не знает, жаждущим выгрызть сердце поверженного соперника. Но стандартная «противобоссовая» тактика прыжков-бросков не подвела и здесь.

**На входе в метро** ряды обороняющихся сплотились — группы бывших полубоссов шли друг за другом, защищая люк в обжитое подземелье. Полубоссом там, как ни странно, выступил одинокий огнемечик. Но сперва на пути встанут два терминатора, после утраты плоти начинающих метать голову-бумеранг. Хлебнув целительного напит-



рассеялись, и на руинах зазеленела трава, начались восстановительные работы. Вот только не долго они продолжались — какая-то группировка, называющая себя «Великая Долина», уже прочно обосновалась на свободной территории. А великолепное техническое оснащение захватчиков не оставило законным властям иного выбора, кроме как послать на разборку двух отчаянных парней-суперменов. Ну не взрывать же опять весь город из-за кучки бандитов...

Помимо крупной и сочной графики эта игра порадует вас обилием подручных средств разрушения. Выбирайте в меню жизни и продолжений побольше да уровень сложности поменьше (хотя разницы почти никакой) — с непривычки приемы ведения боя сильно затруднят ваше продвижение. Мощная мускулатура вашего героя (а также излишнее самомнение) не позволяет

ему брать в руки огнестрельное оружие. И без того почти каждого врага и большинство предметов (от бочек до покоренных автомобилей) можно без натуги взять на руки и швырнуть о землю либо в другого врага (кнопка А). Или просто двинуть с размаху пудовым кулаком или трехпудовым копытом (кнопка В). Если враг обладает излишней подвижностью, а под рукой ничего для дальнего боя нет, почти всегда можно запрыгнуть повыше (вверх+С), а сиганувшему вслед за вами придурку оказать теплый прием. А как приятно после жаркой схватки прополоснуть горлышко прохладной «Пауэр-колой» из заброшенных



лой вместо передышки, получите бонус в 10000 очков!

**Следующий уровень** добавит к списку ваших жертв раздутых рестлеров, милых собачек (мильх, пока не повиснут на... поясе вашего героя — отбивайтесь кулаками в присядке) и летающую платформу, раз за разом приносящую тройку мужиков. Разбираться с десантом легко, но прекратит это избивание можно, лишь захватив в прыжке рукой аппарат и



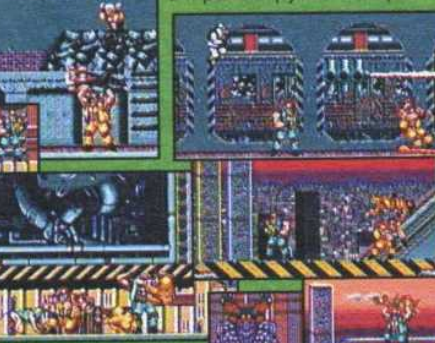
ка, герой чуть не напоил своей кровью гигантского паукоида, внезапно накинувшегося с потолка. Сбив злодея наземь, он без труда увернулся от летящих сгустков паутины и десятком бросков покончил с мерзкой нелюдой.

**Похоже, вам все же удалось достичь логова злодеев.** Ряд полубоссов и подъем на лифте закончился в лаборатории с двумя терминаторами, двумя же кнутоносцами и рядом стеклянных колб (и без возможности куда-либо запрыгнуть), откуда спустя недолгое время полезли... старые знакомые монстры — Минотавр, Паукоид и двойник

Бланки, чью повторную кончину выбежал оплакивать «папаша»-творец. Начинаются непонятки — удары «босса» вам по фиг, но и он отлетает к стенке без видимых повреждений. Не беспокойтесь, скоро его шкала жизни начнет убывать, и закончится этот процесс — правильно, превращением докторишки в Босса. Бейте в присядке, пробую отбегать от его прыжков. Если полезет на потолок рожать — сбивайте выводок ударами в прыжке на месте.

Не забыли еще, почему ваш герой подрядился на эту, хоть и почетную, но весьма нелегкую миссию? Да за **большое вознаграждение!** Вот и порадитесь вместе с ним на финальной заставке, вечеринку он вскоре заквит редкостного размаха!..

Eler Cant



скинув его на землю. Полубосс — человек-ящерица. Переждите наверху, пока он не прекратит кататься, затем атакуйте броском. Не забудьте утолить жажду! Для легкой битвы с боссом встаньте по центру лестницы. Он будет появляться внизу, рассекая косами пустоту, после чего прыгать вслед за вами вверх — и отлетать за край экрана, испуская удивленные вопли.

Далее попадаем на какой-то склад. Кроме оравы собак и прочей мелочи,



# ВАШ ВОПРОС — НАШ ОТВЕТ

Сначала целая серия вопросов от Andy Jr. из Москвы, который словно подглядывал редакционную почту и обобщил большинство вопросов читателей.



**1. Расскажите, пожалуйста, как происходит работа с письмами? Кто читает, редактирует, набирает материалы? Сколько приблизительно времени проходит с момента поступления описания в редакцию до полной его обработки и выхода на страницы журнала?**

**ОТВЕТ.** Все письма из известного нашим читателям абонентского ящика 117454 Москва, а/я 21 не реже, чем пять раз в неделю доставляются в редакцию, где проходят первичную сортировку. Сотрудник редакции Наталья Куликова (это имя вы впервые видите на страницах журнала, но теперь знайте, что Наташа в редакции уже много лет и прекрасно совмещает работу бухгалтера с обработкой поступающей почты) вскрывает все без исключения конверты, выбирает из писем и вносит в специальную базу данных информацию по заказам журналов и товаров из «Лавки Дракона». Затем на каждом конверте надписывает, какого типа материалы содержатся в письме, например, комикс, секреты, описание такой-то игры. Далее письма поступают главному редактору, который производит оценку качества, содержательности, оригинальности материалов и вводит «секреты» в базу данных рубрики «Нет проблем». Отобранные письма занимают свое место в очереди на публикацию, те же, из которых информация (вместе с фамилиями авторов писем) уже внесена в компьютер, уничтожаются (а, конкретно, сжигаются). То же происходит с уже опубликованными письмами. В целом, с момента получения описания до его обработки проходит около недели. Относительно публикации... это уже зависит от места в журнале и, главное, от качества статьи.



**2. Расскажите, в чем состоят обязанности авторского коллектива редакции. Почему иногда на протяжении нескольких номеров не появляются статьи того или иного сотрудника?**

**ОТВЕТ.** У членов авторского коллектива вообще-то нет обязанностей до момента, пока написанная автором статья не принимается к печати. Тогда он должен снять скриншоты (картинки) с игры, иллюстрирующие и поясняющие текст, и, желательно, поучаствовать в верстке статьи. Это, собственно, и ответ на вторую часть вопроса.



**3. Я прислал описание четырех восьмибитных игрушек, но ни одно не появилось на страницах журнала. Уж не отсутствие ли картриджей в редакции стоит на их пути?**

**ОТВЕТ.** Действительно, бывают случаи, когда отсутствие картриджа или диска не позволяет сделать статью. Так, например, в редакции уже давно лежит отличное описание игры «Risky Woods» (Мегадрайв), но достать картридж мы так и не можем. Что же касается «восьмибиток» и Super Nintendo, здесь основная проблема в том, что эти приставки уже совсем «сходят», и мы даем в номер только одно, самое, на наш взгляд, качественное описание из имеющихся на момент создания номера.

Теперь другие вопросы.



**В редакции есть все: художник Виктор Базанов, Александр Артеменко, пишущий много статей, Иван Отчик, совмещающий в себе обе эти черты, RPG-шник Lord Hanta, файтеры Агент Купер, Александр Макаров, Артем Сафарбеков. Что объединило вас всех, таких разных, в редакции? И еще. Если вы так рветесь писать статьи, то ответьте: поощряет ли ваши статьи главный редактор и спонсоры?**

**ОТВЕТ.** Эти и другие, которых не назвал автор вопроса, авторы журнала пришли в редакцию, когда им было лет по 15, а то и меньше. Многие из них (Агент Купер, Александр Артеменко, ERS, Иван Отчик, Просто Серега, G.Funk) были приглашены в редакцию как победители конкурсов «Великого Дракона». Сейчас большинство уже студенты разных вузов и старшекласники. И объединяет их любовь к играм, умение нетривиально взглянуть на многие, даже общеизвестные, вещи и грамотно и интересно изложить свои взгляды. Так, собственно, и рождаются лучшие статьи журнала. Спонсоров у журнала нет, и гонорары авторы получают очень небольшие. Но если Вас не смущает это обстоятельство, Вы чувствуете в себе тягу к журналистской деятельности и можете писать статьи оригинально, грамотно и интересно — позвоните в редакцию. Двери открыты для всех.



**Почему вы не проверяете все секреты?**

**ОТВЕТ.** В каждом номере даются секреты более чем к 100 играм. Проверить их все нет возможности ни по причине нехватки времени, ни по техническим причинам (в нужный момент нет картриджа или диска). Но, как мы уже писали, проверка секретов идет постоянно, и в базе данных многие из них уже получили пометку «проверено, мин нет». В противном случае мы печатаем опровержения и поправки. Да вы и сами, наверно, не раз замечали статьи в «Нет проблем», начинающиеся словами: «Хочу поправить...» или «Хочу дополнить...».



**Почему вы не можете напечатать в небольшом количестве те журналы, которые кончились?**

**ОТВЕТ.** Это очень дорого, не дешевле, чем выпустить новый номер. А уверенности в том, что весь новый тираж, скажем, 22-го номера будет раскуплен, у нас нет.

**У редакции есть идея: выпустить номер, который бы содержал лучшие статьи 22, 25, 26, 30 и 31 номеров (условно назовем его РЕТРО) по ПОДПИСКЕ. Те, кто точно не откажется от приобретения такого номера, напишите нам. Мы будем собирать ваши заявки до 15 февраля 2000 года. И если число заявок окажется достаточным для окупаемости РЕТРО-номера, то в марте он уже смог бы выйти. По возможности, укажите также, какие статьи из перечисленных номеров Вам хотелось бы увидеть на страницах РЕТРО-номера.**

## Внимание!!!

**Изменения в условиях подписки на журнал «Великий Дракон».**

**Дорогие подписчики-москвичи! Это объявление касается вас и только вас!**

Опыт проведения подписки показал, что к москвичам новый номер журнала приходит по почте через 2-3 недели после его выхода и поступления в продажу. Понятно, что многие москвичи, не дождавшись почты, покупают свежие номера в киосках или непосредственно в редакции. Поэтому мы решили закрыть подписку для москвичей (для остальных регионов России условия подписки остаются прежними). Если же кто-либо из читателей — москвичей все-таки захочет получить свежевывшедший номер журнала именно по почте, ему достаточно позвонить к нам в редакцию по тел 911-07-00 или 209-93-47 и сделать заказ. Мы сразу же вышлем ему заказанные журналы наложенным платежом.

**Внимание! Данные изменения никак не затрагивают условий получения по почте ранее вышедших журналов, номера которых вы можете увидеть на последней странице.**



**ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ**  
 Сколько игр возникло на базе популярных мультфильмов! К сожалению, в большинстве случаев, не у нас. Поэтому, представляя вам перспективы российской анимации, мы одновременно лелеем надежду на появление новых отечественных игр.

За павальным увлечением американскими и японскими мультфильмами мы совсем забыли, что и у нас есть своя, не побоюсь сказать, **РОССИЙСКАЯ** анимация. Остались еще на наших просторах, хоть и невестребованные потенциальным зрителем, мастера карандаша и калки. И так, ниже — краткий обзор всего того, что лежит, хранится либо готовится к выпуску в кулуарах российских анимационных студий.

\*\*\*\*\*

**Н**аибольшие перспективы в осуществлении своих грез есть у гиганта московской кино- и видеоиндустрии — компании «**Киномоет**». Где-то в лабиринтах киноконцерна «Мосфильм» при участии кинокомпании «Gold Vision» идет кропотливая работа по созданию (чего бы вы думали?)... сиквела старых добрых «Бременских музыкантов» — полнометражного анимационного фильма под названием «**Новые Бременские**». Как и в предыдущих сериях, фильм от начала и до конца построен на музыкальной теме — диалоги сведены к минимуму, зато музыки и пения в фильме — непочатый край.

Что касается сюжета, то действие фильма происходит спустя десяток лет, когда в семье Трубадура появляется сын Трубадур-младший, соответственно, внук короля (он, внук, то есть, и является центральным персонажем мультфильма), который сбежал из дома и отправился на поиски приключений. По пути он попадает в коварные сети Атаманши, задумавшей захватить власть в свои загребущие руки, правда несколько необычным способом: женить на себе короля. Не без помощи удалых приспешников: Труса, Балбеса и Бывалого, а также продажного Сыщика ей удастся устроить настоящий государственный переворот сказочного масштаба и даже основать свой собственный банк «**Бяжи-Буки**», в котором любого честного гражданина могли надуть как воздушные шарик.

Фильм пронизан аллегориями с реальностью бытовых и политических будней страны, поэтому будет интересен не только детям, но и взрослым (хотя не знаю, насколько смешон детям этот юмор). Но, главное, фильм изобилует сценами погонь, драк и всеобщего беспорядка, и неизменными остались прекрасная музыка и песни, под которые разворачивается действие этого мюзикла (это, конечно, не «My Heart Will Go On», но сказочная атмосфера передана замечательно).

На сей раз все не так условно и схематично, как это выглядело ранее: город и замок изображены более подробно и детально, и действие будет уже происходить в непосредственном взаимодействии с архитектурой задних планов. Герои тоже не остались в стороне — Трубадур обзавелся роскошными усами «а-ля Михалков» и прической в стиле «конский хвост», а у одной только Атаманши несколько вариантов туалета. В отличие от предыдущих получасовых историй, это уже будет полноценная полнометражка — действие фильма длится целых 56 минут.

Несмотря на застоявшиеся взгляды некоторых маститых российских режиссеров, протестующих против использования компьютера в таком тонком искусстве, как анимация, руководитель и режиссер проекта Александр Михайлович Горленко пошел в ногу со временем и в новом проекте переложил на компьютер большинство основных задач — монтаж, заливку, съемку и пр. Достаточно сказать, что новый замок короля был смоделирован на компьютере и построен как полноценный 3D-объект. Конечно, главная задача — анимация — целиком и полностью осталась в руках художников. Она, как и всегда, рисуется вручную.

За придание фильму цветности и прочей яркости берется студия «**Тема**» (насколько мне известно, в ее недрах был изготовлен клип группы «Tequillajazz» на песню «Тишина и Волшебство»), а саундтрек пишет наш известный композитор Григорий Гладков. Озвучка тоже поручена супер-профессионалам: стоит отметить, что короля в мультфильме «играет» Михаил Боярский, а Атаманша будет надрываться раскатистым голосом Надежды Бабкиной. Но самое интересное, что за Трубадура-старшего теперь будет распевать... вы не поверите — Филипп Киркоров!!!

Появление «Новых Бременских» ожидается на видео (где-то весной 2000 года), но возможно, будет изготовлена и киноверсия этого мультфильма (переговоры на эту тему пока ведутся), что знаменует собой появление мюзикла в кинотеатрах, от чего произведение, да и сами его создатели только выиграют.

\*\*\*\*\*

**С**тудия «**Пилот**» сейчас работает над детским анимационным сериалом «**MLO: Mike, Lu & Og**», заказанным нам из Америки (на той же студии в



# РОССИЙСКАЯ

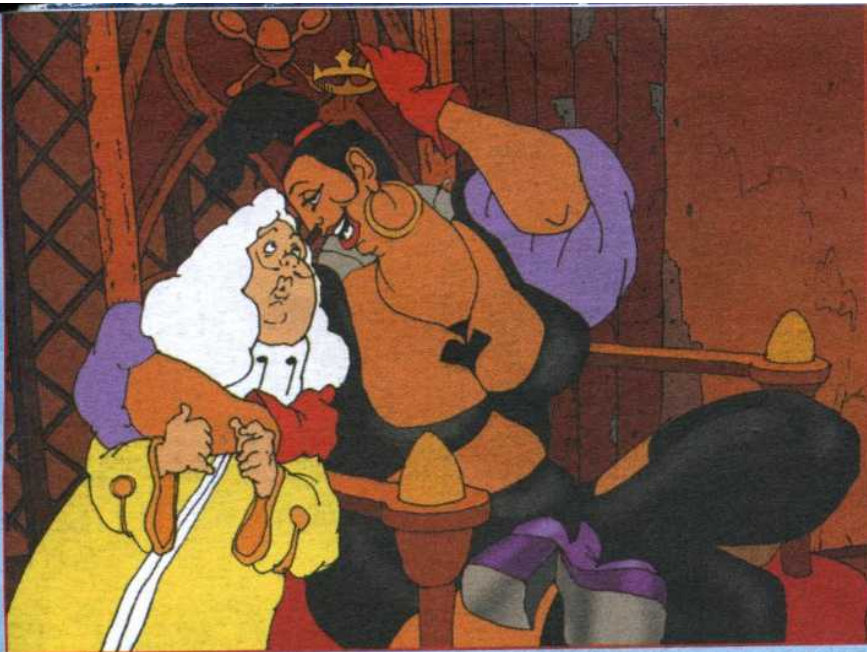


Лос-Анджелесе производится популярный сериал «**The Rugrats**», у нас известный как «**Ох, уж эти детки**»). «**MLO**» — история о чудачковатой семье туземцев, живущих на гигантском острове с собственным вулканом, где-то далеко в океане. Главные персонажи: девочка **Mike**, которая постоянно придумывает какие-нибудь истории; ее самовлюбленная младшая сестренка **Lu**, всегда и везде таскающая за собой черепашку по имени **Lancelot**, исполняющую роль то собачки, то лошадки, то дрессированной кошечки, то еще какой-нибудь «прихоти» ее хозяйки; и их братец-изобретатель **Og**, находящийся все время в меланхолических поисках новых идей для создания своих чокнутых механизмов (однажды он даже придумал телевизор). Действие крутится вокруг острова и его обитателей: то пираты вдруг нагрянут, то **Og** чего-нибудь сумасшедшее придумает... В общем, сериал обещает быть увлекательным и интересным, тем более, что «**Пилот**» всегда являл собой эталон качества и мастерства его создателей. Правда, появится ли этот шедевр (если появится вообще) на нашем телевидении, пока не известно, но зато обладатели спутниковой тарелочки смогут увидеть его на канале «**Cartoon Network**». Самым масштабным проектом студии остается полнометражно-авторский анимационный фильм «**Прибытие поезда**», работа над которым идет уже более семи лет и, не исключено, продлится еще столько же — не хватает средств.

Неизвестна и дата выхода сериала «**Булдог и Коротышка**» («**Bulldog & Shorty**») — детективного приключения сыщика Коротышки и его помощника — говорящего существа по имени Булдог, сильно похожего на крокодила, но с человеческими повадками. Оба творения выдержаны в духе приключений Братьев Пилотов, как, впрочем, и большинство того, что изготавливается на студии. Если



Серия социальных роликов фирмы «Пилот»



# АНИМАЦИЯ



кто не знает, то у «Пилота» достаточно объемный послужной список: это и цикл коротких одноминутных фильмов «Филиппок и компания» — смешные истории про мальчика Филиппка и его друга ежика (планируемые для показа на нашем ТВ); и готовые эпизоды новых приключений Колобков — Братьев Пилотов (которые уже показывались по телевидению не так давно); несколько музыкальных клипов (часть из которых вы, возможно, уже тоже видели — это «Когда солдат вернется с войны...» группы «Машина Времени», «Человек и Кошка» группы «Ноль» и ролик группы «UB-40», который изредка крутится по MTV), и куча рекламных роликов, среди которых ролик «Социальная реклама» (десяток 30-секундных серий на правовую тему). Последний был отмечен наградами «Аниграф'99» и петербургского фестиваля «Приз Прессы». Хотелось бы поздравить студию с десятилетним юбилеем и выходом на видео собственной кассеты мультфильмов, в которую вошли лучшие работы ее создателей за весь период существования «Пилота»: «Приключения Колобков», «Пластилиновая ворона» и пр. Высшим пилотажем является новейший уникальный короткометражный фильм «Унесенные ветром» про двух замороженных куриц, выбравшихся однажды ночью во время грозы из бытового холодильника. Насколько мне известно, в продажу кассета пока еще не поступила.

\*\*\*\*\*

Гарри Бардин со своей кукольной студией «Стайер» тоже не останавливается и готовит продолжение трогательной истории про некое ожившее существо, которое один мальчик собрал из старых вещей и назвал Чуча. Также полным ходом идет создание кукольного приключенческого мультфильма, все сведения о котором автор держит в большом секрете.

\*\*\*\*\*

Студия «ФФФ» совместно с германскими и американскими коллегами готовится к созданию сериала на тему приключений Незнайки и его друзей. Планируется выпустить 6 серий по мотивам полнометражной ленты «Незнайка на Луне». Возможно, новые истории детишки смогут увидеть уже в конце этого года.

\*\*\*\*\*

Студия «Аргус» (нарисовавшая ля американцев сказку о «Коте в сапогах») опять же по заказу американской компании выпустила полнометражную ленту «Руслан и Людмила». Примечательно, что переиздание известных сказок есть прерогатива компании «Walt Disney Classics», которая, кстати, говорят, даже заинтересовалась подобными работами русских, но не более того. Но главной визитной карточкой «Аргуса» на сегодня будет сериал под названием «Детективный дуэт: Иван и Митрофан» — мультипликационные расследования уголовных преступлений двумя смешными персонажами: маленьким сыщиком Иваном и его напарником толстенным котом Митрофаном. Помнится, еще недавно у студии существовал схожий проект детективных разоблачений — назывался он «Феофан и Митрофан», только Митрофаном звали сыщика, а Феофаном — полосатого увальня-кота. Что вынудило создателей отказаться от предыдущего дуэта — неизвестно. Сериал выходит на видео.

\*\*\*\*\*

Эпохальный «Союзмультфильм», кстати, тоже не прохладается: в проекте создание 26-ти серий космической эпопеи по рассказу Кира Булычева «Девочка из будущего» на основе фантастического мультфильма «Тайна Третьей Планеты». Там же, по заказу все тех же американцев, планируется изготовить и запустить в прокат сериал «Медведи-Спасатели», задуманный как русский вариант диснеевского «Chip & Dale The Rescue Rangers». В данный момент, как поведал нам наш читатель Dragon Vega, на студии рисуют некий анимационный сериал, определенный автором как «а-ля Динки-дайс» (видимо, это и есть вышеупомянутые «Медведи-спасатели»).

\*\*\*\*\*

А теперь — несколько маленьких персональных побед.

Известный в узких кругах мастер авторского слова Игорь Ковалев, основавший вместе с другим гением жанра А.М. Татарским в далеком 1988-м году анимационную студию «Пилот», в настоящее время работает в Америке в компании Paramount, которая занимается производством более чем успешного сериала «The Rugrats» («Ох, уж эти детки»). Мало того, что он создает истории и разрабатывает характеры персонажей, в недавно вышедшей анимационной ленте «The Rugrats Movie» он являлся ни много ни мало — режиссером фильма! Для полнометражного приключения беспокойных детей он лично придумал тачку-динозавра и ввел совершенно новый персонаж — малыша по имени Дилли, не появлявшегося до этого ни в одной из серий! Сей факт можно смело считать достижением российской анимационной индустрии. Помимо того, он закончил работу над своим собственным авторским десятиминутным фильмом и не так давно заключил контракт с компанией «Paramount» на создание полнометражника «Петя и Волк» — мультфильма, целиком основанного на замечательной музыке С.Прокофьева.

На международном фестивале анимационного кино 1999-го первое место в номинации «Best Film» («Лучший фильм») заняла короткометражная лента «Major's Nose» («Нос майора») российского художника Михаила Лисового, сделанная по мотивам одноименного произведения Гоголя «Нос».

Нельзя не отметить работу нашей соотечественницы Натальи Орловой, чей анимационный фильм «Моби Дик» был выдвинут на «Оскар-2000». Самое интересное, что лента целиком и полностью выполнена в сложнейшей технологии рисования красками по стеклу (в свое время на «Оскара» номинировалась «Русалочка», выполненная таким же образом). Достаточно сказать, что в подобной манере рисования практически никто не умеет работать (просто представьте, что это такое: нарисовать несколько тысяч рисунков красками по стеклу, причем с максимальной фотографической точностью!). Поэтому американцы-то и обратились на российскую студию «Человек и Время» с идеей римейка популярного книжного бестселлера в таком нетрадиционном стиле. Известно, что и на сегодняшний день внимание к фильму не ослабевает: интерес янки к русским медведям растет с каждым днем.

\*\*\*\*\*

Сейчас у нас в стране Великого Эксперимента анимация переживает не лучшие времена, но, к счастью еще сохранилось много специалистов, которые могут и умеют делать качественное кино. Жалко только, что, зачастую, увидев мы его можем только на кассете с американскими логотипами. Однако, мы продолжаем надеяться и ждать, что в скором времени сможем увидеть у себя на полке среди видеокассет с американскими и японскими названиями и наши родные, РОССИЙСКИЕ.

Нави Кичто

Фестивальное Кино '98/'99

Die Hard Реж.Круглова



Switchcraft Реж.Бронзит



Fare-Well Реж.Бронзит



Тук-Тук Реж.Бронзит (Second Step)



На крыльях Реж.Бронзит



46 ДРАКОН

РОССИЙСКАЯ АНИМАЦИЯ

FUN-CLUB

# супер Упыри и ПРИВИДЕНИЯ

...или страшилка на ночь



**К**ануло в лету романтическое средневековье, время отважных рыцарей, знатных королей и смазливых принцесс. Все сгнуло под тяжестью прогресса.

Остались лишь легенды и величественные замки,

настолько гордые, что до сих пор пытаются бороться с непобедимыми стихиями: временем, солнцем, водой и ветром. За свою многовековую жизнь, а это более шестисот лет, они сменили множество хозяев, этим-то и объясняются предрассудки о концентрации там духов бывших их обитателей.

О замках с привидениями существует много разных сказаний, настолько много, что даже и не скажешь, было ЭТО на самом деле или нет. Память моя хранит массу подобного хлама...

Хочу поведать вам одну давнюю и близкую моему холодному сердцу историю. Я ее помню до сих пор. Тогда ведь были дивные времена. Когда-то...

Сначала скажу, что подвигло меня на это. Я ведь не играю в игры, я человек темный. Там, где я существую, нет ни приставки, ни телевизора, даже электричества нет и в помине, если, конечно, не наткнуться на силовую кабель. Пробовал тут у нас один меломан подключить к нему музыкальный центр, но поскольку был он в прошлой жизни певцом именитым, а не электриком, шандарахнуло его под завязку (у нас же влажность повышенная). Вот ходит он теперь, горелым мясом попахивает. Так и живем — скукота, короче. Вот вчера, уже ближе к вечеру, совсем рядом с моим жилищем проходила панихида по одному усопшему. Ну да, смертные ведь когда-нибудь да умирают. Но этот экземплярчик был молодой — юноша, лет шестнадцати. Жаль, конечно, бедняжку, такой юный еще, такой сочный, я был таким же, если мне память не изменяет. М-да, тут у нас подобный спектакль каждый день по несколько раз ставят, все вокруг плачут, рыдают. Даже мы порой всхлипываем. Грустно это. Вот сейчас там, как по сценарию, священнослужитель закатил речь, монотонную и тяжелую как свинец. Время от времени он указывал перстом на покоившегося в гробу парня, голос его повышался, и до меня долетали отдельные фразы. Прислушиваясь к ним, я наконец-то уловил причину происшедшего.

На груди у парня что-то лежало. Я как-то сразу не придал этому значения. Обычно там наблюдается горящая свеча, или ее отсутствие, но здесь под скрещенными ладошками покоился странный прямоугольный матово-серый предмет. Говорилось, что мальчик был хороший, умный, воспитанный, в общем золотко, а не подросток. Незадолго до, простите, смерти у него был день рождения, где-то с месяц назад. Любящие родители купили ему подарок. Он мечтал о нем практически всю жизнь, и вот свершилось. Какой счастливый мальчик! Он играл и играл с подарком без устали. Играл, играл и доигрался. Его уста в последний раз произнесли: "Еще хочу!", и сердце не выдержало... так как это была самая совершенная игровая система... Здесь священник осекся и запел молитву. Я повернулся и протиснулся в пахнущую затхлым запахом гнили темноту. Надо дожидаться сумерек, а там поглядим...



Когда все затихло и взошла полная луна, я выбрался из жилища — время бодрствования настало. Я сел на корточки перед могилой, наслаждаясь запахом свежих венков, потом провел ногтем по земле. Мягкая. Рыхлая. Стал копать. Ни много ни мало — два метра — пятнадцать минут от силы.

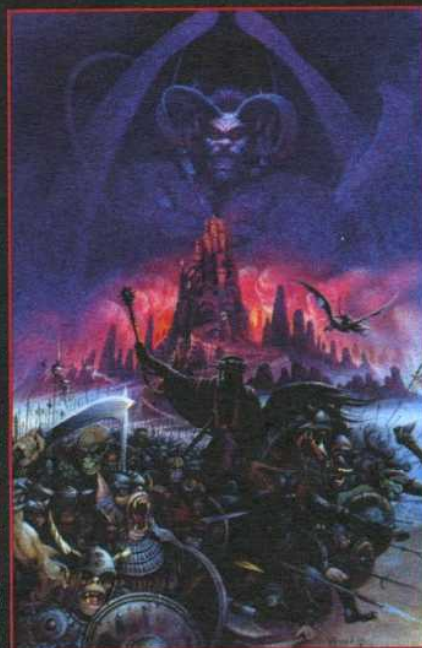
Крышка гроба щелкнула и отворилась, скрипя как древний склеп. На красной материи лежал мальчик, уже остывший. Синюшный — так бы сказали в "скорой помощи". Жаль, "первое" всегда должно быть горячим, ну или, в крайнем случае, теплым, а то гастрит замучит. Но это потом. Я расцепил ему руки и поднял

незнакомую мне коробку. В лунном свете еле различались два слова — "Super Nintendo". Про приключения о том, как я залез посреди ночи в первую же попавшуюся квартиру и стал играть — как-нибудь в другой раз. Но вот то, что вам, возможно, будет интересно...

Эта была игра — одна из самых первых на SNES. Да, да, вы не ослышались! Компания CAPCOM, мать Street Fighter'a, выпустила ее, аж, в конце 91 года. Ничего себе реликвия! Сия игрушка существовала еще на восьмибитках, там было такое тупое управление, что пройти пару уровней практически не мог никто, а о финале не было и речи, жизнью не хватало. В новой версии дела обстоят иначе: кредитов завалишь, кстати, если ставить по максимуму, то они вообще перестают расходоваться (по крайней мере, у меня). Четыре уровня сложности, что радует, не правда ли? Управление, в принципе, осталось прежним: если прыгнул, мужик летит по своей траектории, по закону инерции и подлости не туда, куда нужно, а повернуть нельзя. Можно, правда, выпрыгнуть или прыгнуть выше энд дальше, за счет "двойного прыжка" (повторное нажатие кнопки при полете). Графика для начала девяностых очень сочная, всюю используют спецэффекты, такие как вращение и масштабирование.

Должен отметить, что именно эти усовершенствования продвинули приставку на рынке и поставили ее на лидирующую позицию. До поры до времени, конечно. Внешне игра производит впечатление "детской" и простой, но уверяю вас, это не так. Очень высок процент смертности персонажа (постоянно дохнет, гад). Если вы при полном обмундировании, то при первом столкновении с врагом теряете доспехи и сразу остаетесь в чем мать родила за исключением той тряпочки, которая в простонародье именуется семейными трусами; а если еще раз столкнетесь, то потеряете жизнь. Но пугаться не стоит, в игре много видов оружия, есть даже магия, так что постоять за себя можно. Хотите узнать, в чем смысл игры, ради кого так нужно надрываться? Догадаться нетрудно. О, да! Опять замешана женщина! И какая...

В одном старом городе, в одном старом замке,







праздновали помолвку прекрасной принцессы и бравого рыцаря Артура. Был приглашен весь люд мирской, гремел салют, всем было хорошо и весело. Правда, до тех пор пока об этом не узнал

старый вампир, настолько старый, что даже Дракула его предков не помнил. Дошла и до него весть о прекрасной принцессе, столь красивой, что хоть прямо сразу пускай на обложку в Playboy. И решил вампир ее умыкнуть, чтобы самому жениться на несравненной. Послал слуг своих верных выкрасть незабываемую из замка и запугать заодно весь тот народец, что пришел на праздник, чтоб никто не вякал. Так и случилось. Погода резко изменилась, вместо салюта загрохотал гром, с неба посыпались молнии вперемешку с тараканами, пауками, мышами и лягушками. Женщины штабелями лежали, я не вру. Вмиг наступила тьма, и появились демоны. Один из них пробрался в уютное лежбище принцессы, схватил ее, пока бедный Артур хлопал ушами, подразнил несчастного, покружившись под потолком, и был таков. Плакал Артур день, хныкал два, ревел три... в общем послал его король куда подальше, дабы тот глаза не мозолил и не заливал соседей. Побрел тогда добрый молодец куда глаза глядят, проклиная весь белый свет за несправедливость такую (лучше бы его тещу утащили) и налевая под нос: "Потому что нельзя быть на свете красивой такой". А поскольку глаза у влюбленного смотрели на первые проходящие ног... э-э-э только в сторону любимой, то он по чистой случайности пополз в нужном направлении. А пополз, потому что наколбасился водки по самые уши. Вы и сами можете убедиться, включите игру и увидите, что Артур стоит как вкопанный, у него даже от бесчувствия глаза закатились, жаль не видно. Так что вести его придется вам! Берите джойстик и вперед, по трезвым просторам вселенной. Хотите напоследок загадку? "Место, где обязательно остановится любой ненормальный рыцарь, если много выпьет?" Нет, не психушка. И не вырезатель. Ответ прост...

## КЛАДБИЩЕ

(...оно и микробы убивает!)

Хорошее начало и, главное, романтика! Как только он вступил в кладбищенские владения, из земли полезли гробы с мертвецами. И ладно там несколько — поперли как грибы после дождя. Хоронили тут, похоже, человек сто на один кубометр. До Артура быстреонько дошло, что стоять на одном месте и кромсать эту оидячую гниль — себе дороже будет, надают по роже и останутся одни только косточки. Посему побежал дальше...

## Памятка игроку

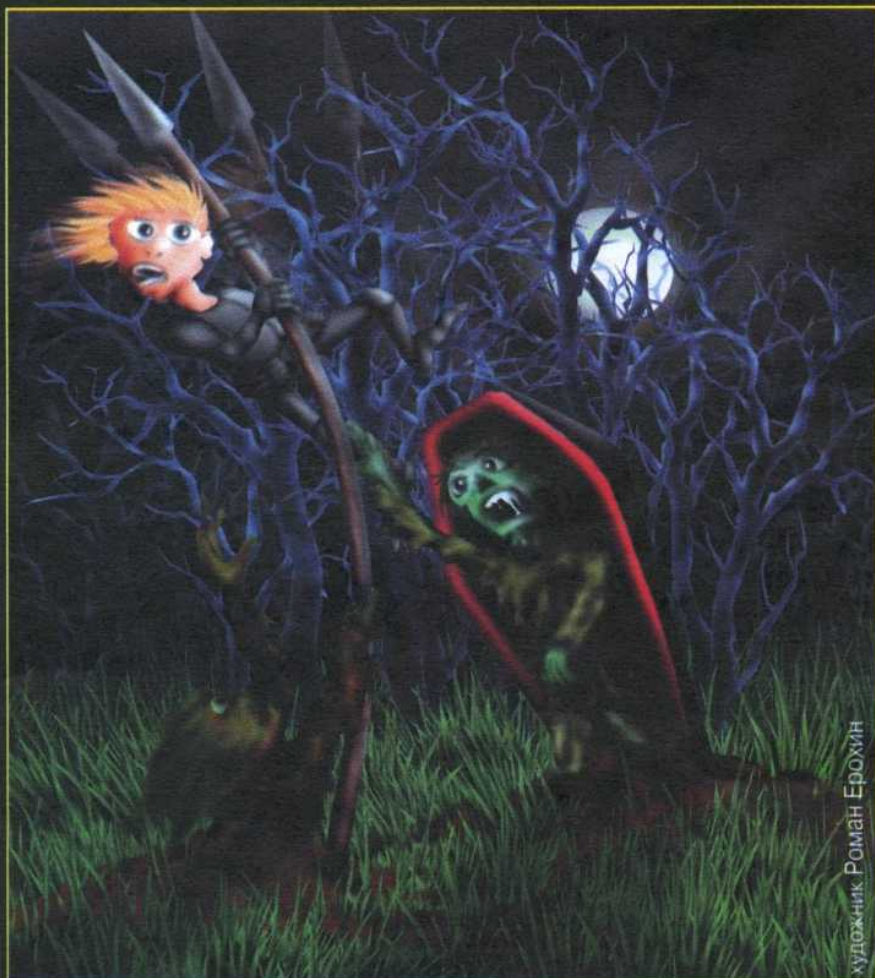
Так или иначе нужно бежать, ведь коварные капкомовцы изгалились и ввели лимит времени на каждый этап. Если, по типу, не успеешь, выйдет твоя ненаглядная замуж за ту нечисть, что ее увела, и баста! Такие от, братцы, дела. Чтобы подобных недоразумений не происходило, нужно: делать ноги по направлению к принцессе; делать очки, собирая деньги, висящие кругом как елочные игрушки в новогоднюю ночь; делать



себя, подбирая все, что бог послал; и делать всех, смело и умело используя все найденные причиндалы по назначению. Вот основные четыре золотых универсальных правила, которые, впрочем, применимы и к другим играм. Законспектируйте, пожалуйста. Перепишите пять раз и повторяйте каждый день на ночь.



...Скоро все аксессуары кладбища, такие как кресты и могильные плиты, сошли на нет (кому не нравится, может остаться). Зато появились дьявольские башни. Помнится, сюда запрещали ходить всем детям с соседних земель, нечистое это место, опасное. И правда, из страшных оскалов в стенах стали сыпаться черепки. Господи, до чего страну довели! Артур получил черепком по темечку и почапал дальше. Впереди блеснула вода — основа жизни. Но это теория, а на игровой практике становится ясно, что в ней еще заключается и основа смерти. Интересная аксиома, не правда ли. Философия, блин, и без нее никуда.



художник Роман Ерохин

## Памятка игроку.

Досье на сюрприз.

Доспехи и оружие, которые в игре вам так необходимы, хранятся в сундуках. Достать сундук можно из-под земли, где он собственно и прячется. Там его милиция, по типу, достать не может. Появится он на свет божий, если его активировать. Надо, например, где-то пробежать по тому месту, хотя этот стержец обычно требует более интеллектуальных закидонов с неизбежным ногоприкладством, типа — подпрыгнуть над местом, где он, красавец, залег.

...Ключие дебри возникают на пути, Артур боится, но идет вперед. Обитатели этих мест быстро почувствовали человеческую плоть. Желудочный сок стал переполнять их отвратительные тела. Оранжевые гниды лопаются как чирьи, забрызгивая кислотными останками бравого юношу. Тот, однако, проскочил под ними и даже не обжегся.



Перепрыгнул через пылающую вагонетку и... дикий крик оборвал его сердце. Это Грифон. Непобедимое чудище, громадное как три слоновьи туши. Невиданный орел-переросток с нарушенным генотипом бройлерного петуха резко спикировал на рыцаря, отхаркивая из клюва (!!!) яйца. Артур прямо-таки оторопел, он-то думал, что они из иного места лезут...

**Памятка игроку.**

Дискуссия, достойная рубрики "Мир аниме". Наверное, в Японии вместо урока зоологии преподают компьютерные игры! Ну и везуха же им!!! Так, все, тема закрыта. Бегу покупать билет на самолет, пойду в первый раз в японский класс.

...Пока я размышлял на эту немаловажную для генной инженерии тему, птичка сдохла, уронив золотой ключик, который, видимо, сперла у Буратино. Артур его, конечно же, подобрал, не пропалда же добру, и побрел дальше...

**Снес грифон яйцо.**



**ПРИЗРАЧНЫЙ ФРЕГАТ**

Скинул доспехи — пошел в морпехи.



По мачтам, по реям, прыг-скок. По небу какие-то полотенца летают. Холодно как-то, не находите? Ах да, у вас же не надеты доспехи на голое тело. Одно из полотенец закрутилось и материализовалось в привидение. Артуру стало не по себе. "Наверное, испугался", — подумал я про себя. Но побежал дальше. Бежал и бежал мимо лже-сундучков, пускающих настырных головастика, мимо лезвий, качающихся на ветру. Бардак какой-то. Палуба вдруг со скрипом на-

ся, но потом руку набил и выбрался. Вся вторая половина пути состоит из пяти высоченных колонн, взбираться по которым нужно тем же способом, что и в "Микки Маусе". Короче, это первая попытка у программистов сделать что-то трехмерным (получилось 2,5 D), но все равно неплохо.



Если мужества хватит. Я лично пожалел, что этого самого мужества у меня хватило, потому что когда плита, над которой чахла личинка, отъехала в сторону, открывая мне дальнейший путь, на меня дхнуло таким смрадом, что заслезались глаза и потрескалась кожа. Но Артур с мыслями: "Если я все-таки спасу ее, то стану самым счастливым инвалидом", сделал шаг в чье-то...



Вихрем пролетев по платформам и упершись в пакостную, чем-то измазанную каменную плиту, Артур удостоился чести встретиться с самым эффективным боссом игры — гигантской личинкой помеси чего-то с кем-то. Переживете ее фекальную бомбардировку, переживете и ее саму.



**ЛОГОВО**

А запах!..



Помню, только пятки сверкали. Все вокруг оказалось живым и голдным. Жажда крови исходила от всех стен. Почувствовав мое присутствие, они задрожали и спустя мгновение выпустили зубшпицы, превратившись в живую бензопилу...

**Памятка игроку.**

Вот еще одна приятная новость — автосейв. Ждал до последнего, чтобы вам о нем рассказать. Ух, какой я не хороший! Каждый этапчик разделен на две зоны (зэкв там нет, не бойтесь), это даже заметно по смене декораций. Вступив на вторую половину, вы автоматом сейвитесь и если вдруг на беду скончаетесь по дорожке, то начнете с середины, а не с начала. Что тоже, отметьте, хорошо. Ползем дальше...



... я тогда сильно струхнул и сиганул на первое попавшееся ветвистое образование. Оно-то и спасло от неминуемой гибели, оплетья своими ветвями. Оберегая от стен-пирааний все то время, пока они там беснуются. Если давать оценку этапам, то я бы без сомнения назвал его самым впечатляющим и, если не кривить душой — лучшим. В этой клоаке все тошнотворно красиво, и обитатели особо не надоедают, хотя разного рода микробы, в том числе с секирами попадают. Пройдя этот бред, Артур оказался на передвижной платформе, и все вокруг закачалось. Если это увидите, не пугайтесь — это не с вашей головой, это телевизор сел! Но Артур упорно движется вперед навстречу неизвестности, и она приходит. На сопливом полу в конце громадного зала, своды которого уходят в бесконечность, его ждет пра-пра-пра-дедуля нашего Великого Дракона. Такой же могучий и ужасный. Самый скандально известный тип в семье, и даже больше: во всей истории! И все же лучше поскромнее: во всей вселенной! А элзий-то какой! Страдал расстройением личности прямо на все три головы. Лупите его усердно, но с уважением, он за это ключик даст, чтобы вы смогли выйти, вот.

**СНЕГ, ЛЕД И КОСТОЧКИ**

Загробная свежесть каждый день!

Восхождение к замку будет не простым. Гнусавые маги заморозили все, что замерзает, и теперь и без того колючий лес покрылся сосульками. Тут же встретятся наши старые знакомые лисо-звери из адских пещер, только теперь с ледяным дыханием. Милые дальнобойные цветочки с бронбойными колючками, уверен, оставят мало приятных впечатлений. В общем, навороченный этапчик. Забавно видеть, как храбрый Артур



художник Роман Ерохин

чала погружаться. В голову лезет: а что если это Титаник?! Нужно обязательно глянуть в иллюминатор, хоть одним глазком, вдруг Ди Каприо живьем увижу. Прыгнул. Пролетел мимо, никого не заметил и утонул. Еще бы, какой там Титаник в 1991 году, Камерон тогда еще забавлялся вторым "Терминатором". Жаль... Пришлось проходить заново.

Покинув как крыса тонущий корабль-призрак, Артур приплотился на деревянный плот — стало веселей. Пара водоворотов преодолелась легко, а вот шторм, чтоб его. Волны под тридцать метров, колючие стены кораллов, злостные рыбы, в общем есть все, чтобы опять настали кранты нашему неотразимому парню в спасательном металлическом жилете. Металлический жилет — лучше для мужчины нет. А в конце ждет босяра — замутантевшая морская губка. Пускает моллюсков как торпеды, наивная. После недолгого разговора провалилась в бездну, презентовав ключик. Не мешкая, берем его. Водопад затихает, открывая вход в...

**АДСКИЕ ПЕЩЕРЫ**

Спички бесам не ирушка, а веселая работа... После водных процедур не дурно и попариться. Кругом огонь и его изрыгающие лисо-звери. Все кажется просто, но вот путь преграждает сплошная лава. Что же делать? Ан нет, вон столбик появился, а там



другой. Очень трудно по ним без сноровки скакать, скажу я вам. Если учесть, что за ними такие щипастые нехорошие эскалаторы, а потом опять ряд столбов. Я на этом отрезке, в первый раз, часа полтора топтал





голышом бежит по сугробам, преодолевая снежные лавины — это что-то! Достигнув горы, которая тоже промерзла насквозь, и войдя в симпатичную пещерку, отразите атаку стаи волков, потом готовьтесь: из земли полезут ледяные

дуги — красиво, но больно. Перед воротами, ведущими в таинственный замок, восстанет зверская статуя, одни кости и гадкая ухмылка. Она яростно попытается вас заморозить, а потом смачно поиграть в Терминатора-2. Но кто ее спрашивает? Создание, порожденное тьмой — во тьме и подохнет! — японская философия (или китайская? Один... смысл). А вот и не поддающийся уничтожению ключик. Сим-сим, откройся!



## ЗАМОК

Первая башня

Мрачно. Пустынно. Ни одной живой души. Пахнет горелой мертвячинкой, не верите — понюхайте приставку! По сравнению с предыдущими очень короткий этап: всего несколько крупных бестий, умеренно сильных, и всякая мелочь пузатая. Если несете магию, то совсем нет проблем...

**Памятка игроку:** "Бульон из врагов — Магги'я". Достаются подобные артефакты просто. Нужно все-

го-навсего быть при максимальном обмундировании, т.е. иметь желтые доспехи. От вида оружия, который вы при себе имеете, зависит и вид ваших магических способностей. Для большего интереса об их разновидностях я умолчу, сами расхлебывайте.

... Пара лестниц вверх и столько же вниз. Перелезли? Теперь за дело! Последний, кто остался в этих хоромах, это отвратительный синюшный упырь, по латыни он значится Uprikus ognedyschatus lazeropuscalus. Имеет при себе две, простите, хари, единственным



занятием которых является обжаривание честных людей. А посему и сам побеждается: раз плюнуть, с условием, что плевать будете долго. Готово? Готово! Идем дальше. Открываем ворота...



## ЗАМОК

Вторая башня

Еще мрачнее. Сплошное карабканье наверх. Отвоевывание лестниц у грифонов. Потом через зал с привидениями и, могу порадовать... Опять тот же самый упырек. Воскрес! Ну, дает, мужик, мы же его только что замочили, а он добавки просит! Малость усилий, и он откинет копытца, всем детишкам на радость. Но праздновать победу еще рано. Оланьки... на сцене появляется второй — его папаша, с небритыми столетними шипами. Этот старый упырь не прост, он будет посерьезнее и покруче своего сына. Огонек у него — только прикуривать, а лазер — сам Годзилла сдрейфит. Держитесь от него на максимальном расстоянии

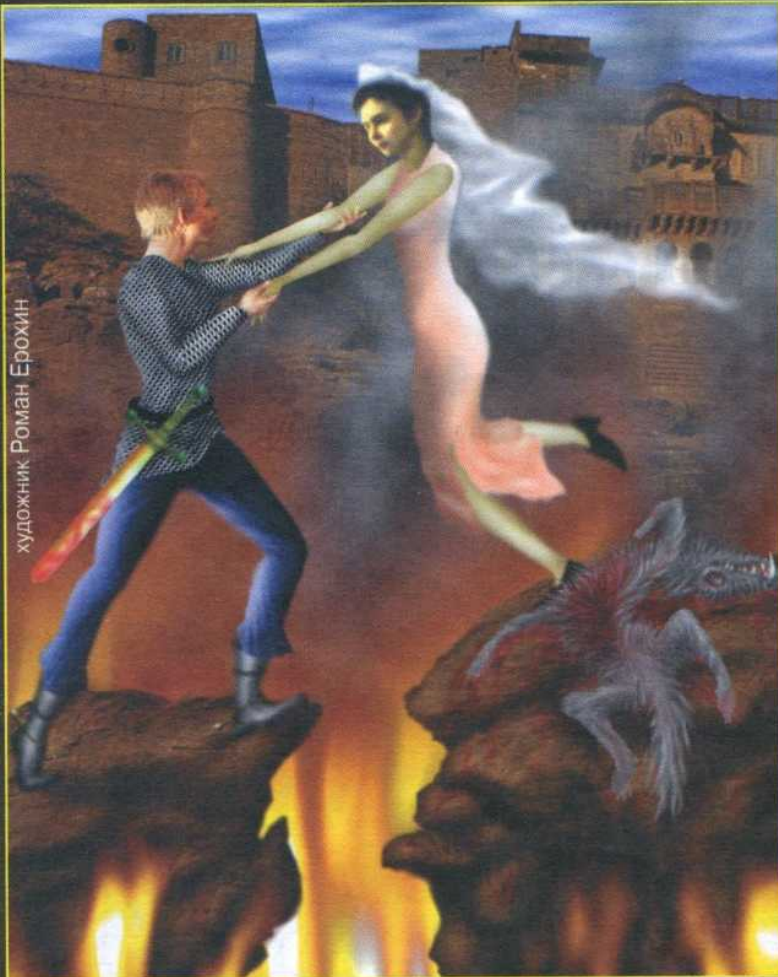


и бросайтесь всем, что имеете. Недолго час (или два) и демон будет повержен, все его злые чары спадут, и мир узнает нового героя прошедшего огонь, воду и зловонно-кишечные трубы. Темница откроется, и пред вами предстанет любимая, та ненаглядная, из-за которой

вы стали инвалидом первой группы в десятой степени, косым и лысым парнем с обожженными легкими, язвой желудка и циррозом печени. Но это ведь чистой воды фигня, потому что, во-первых, настоящая любовь победит любые невзгоды. А во-вторых, никакая темница передо мной не открылась, размечтался, понимаешь, идиот в латах. Но что-то все-таки происходило. Над моей изумленной мордой лица стал появляться милый такой при-



зрак принцессы. Ее губы задрожали, словно готовясь к смачному плевку, и вдруг шепотом изрекли: «Ты, конечно, молодец, дружок, спасибо, что пришел, но меня заточил сюда очень сильный черный вампир, используя все существующие в мире заклятья. Темницу можно отворить только



художник Роман Ерохин

с помощью волшебного талисмана. Тебе, милый мой, придется пройти весь путь заново, и ты должен обязательно найти его. Иначе я возненавижу тебя на всю оставшуюся жизнь и буду в отместку являться тебе каждую ночь и на ушко пересказывать все существующие мексиканские сериалы. Понял? Иди...». Такие вот они, женщины. Я, естественно, пошел...

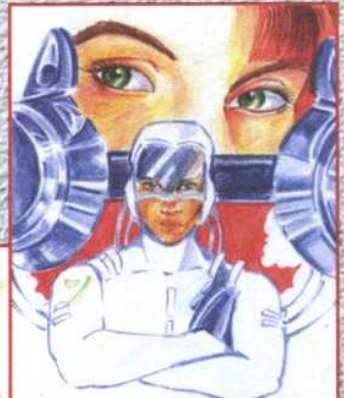
**Памятка игроку.** Талисман и с чем его едят. Штука добрая и полезная, если собрались-таки идти до конца. Он находится в сундучке, но чтобы его достать, нужно сначала максимально экипироваться. Его возможности позволяют пускать файерболлы, но чем дальше они летят, тем меньше становится их убойная сила. В общем, прикольно.

...и прошел, опять забыв все неживое до смерти. И вот она, темница, и вот он... О-о-о-о! Вот он, негодяй вампир! Это он, гад, прекрасную принцессу у Артура увел! Только размерчиком что-то великоват. Даже в темницу еле помещается. Жуть какая. Не знаю, как вы, а Артур его мигом уколошил, за пару дней управился! Молодчина! И вот она ненаглядная, бежит навстречу спасителю. Эх, нагляделся бы я на нее, но вот в битве глаз потерял, нечаянно. Обнял бы родимую, да вампир одну руку мне откусил... На следующий день они, конечно же, сыграли свадьбу, и жили, и били, и пили потом долго и счастливо. Умерли, как водится, в глубокой старости, в один солнечный день, в одной постели... потому что ЖИЗНЬ, ребята, это хроническое смертельное заболевание, передающееся по наследству. Вот так вот мрачно. Выводы делайте сами. На этом все. Спите, дети.



P.S. Девочки и мальчики, буду несказанно рад вашему письму и беспредельно счастлив, если вы так, невзначай (на чай), вложите туда стодолларовую купюру! А то свежей крови купить не на что. Заверю, что ни с кем не поделюсь.





Беляев Евгений, пос. Крестцы Новгородской обл.



Dimitriy, г.Юрга

← Сазонов Андрей,  
Рыбин Максим, г.Курск



Вирус Эбола,  
г.Иваново



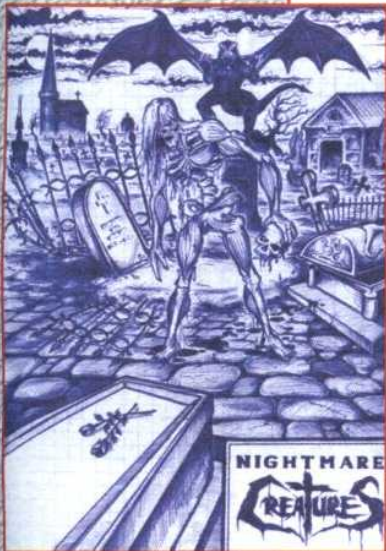
Леванов А.С., г.Красноярск

Беликов Сергей

← Молотцов Олег, г.Красноярск



Олейник А., с.Кожаны Брянской обл.



Павлов Олег, г.Харьцызск Украина



Никитин Евгений,  
л.Кузнецкое Ленингр.обл.



# КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

Любезные друзья! Нашу долину вновь укутало снежное одеяло. И пока В.Дракон, уцепившись за скалу мощными когтями, заливаает горку компотом из колодца, я стираю пыль с моих любимых книг. И подумалось мне: способны ли видеоигры сделать кого-нибудь лучше? Безусловно, они хороши в изучении наук. Но даже самые передовые знания не могут превратить закоренелого злодея в доброго человека. Что же касается львов и, надеюсь, драконов, то они всегда черпали примеры доброты и благородства из книг. Фильм «Pagemaster» и сделанная по нему игра — лишнее тому подтверждение. Но обо всем по порядку. Жил да был мальчик Ричард Тайлер, который панически боялся всевозможных опасностей. У него всегда находились статистические доводы, убедительно свидетельствующие как опасно то или иное начинание. Слушая эти аргументы, родители лишь руками разводили, а сверстники и вовсе потешались над столь странной боязнью. И не было у Ричарда ни одного друга. Однажды отец решил приучать сына к самостоятельности и послал его в лавку за гвоздями. Ричард со всей тщательностью подготовил велосипед и тронулся в путь. Как оказалось, строители нагромодили труб поперек короткой дороги, и наш герой покотил в обход. В пути началась гроза, и мальчик изрядно натерпелся страху, прежде чем успел заскочить в огромное здание стоявшей неподалеку библиотеки. Библиотекарь поначалу обрадовался, как ему казалось отважному посетителю, и даже, завел ему читальский билет.

Но промокший Ричард, ранее никогда не интересовавшийся художественной литературой, отправился мимо стеллажей искать телефон. Во время блужданий по огромному хранилищу он поскользнулся, упал и, потеряв сознание, превратился из настоящего в рисованного. Могущественный Повелитель страниц, сильно напоминающий библиотекаря, указывает Ричарду путь назад [в фильме это светящаяся во тьме надпись «EXIT», в игре — выходы в виде дверей и люков — G. Dragon]. Отправляясь в далекий путь, наш герой встречает три книги: Приключения, Фэнтези [отличается от русской фантастики тем, что сюда



входят и детские сказки, и взрослые утопии — прим. ред.] и Ужас. Все трое готовы сопровождать счастливого обладателя читальского билета, если только он согласится забрать их с собой из библиотеки. Так у мальчика появились первые в жизни друзья и начались самые настоящие опасности.

Вот как раз В.Дракон освобождился. Он мне немного поможет. Игра выполнена в стиле классических похождений Марио, чем весьма отличается от фильма, основанного на смешении литературных жанров. Единственная оригинальная деталь, подмеченная В.Драконом — в мире фэнтези есть «скоростной» этап, где экран не просто подгоняет игрока в одном направлении, но проводит его по хитроумной ломаной, не забывая завернуть за призмами.

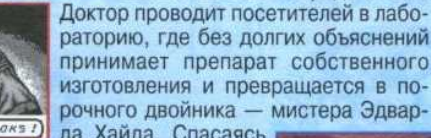
**Первое испытание — мир ужасов.** Путь к заветному выходу начинается в огромном особняке доктора Генри Джекила, считаю-



Главные неприятности мира ужасов



щегося в округе воплощением самой высокой порядочности. Доктор проводит посетителей в лабораторию, где без долгих объяснений принимает препарат собственного изготовления и превращается в порочного двойника — мистера Эдварда Хайда. Спасаясь от смертоносной трости злобного коротышки, компания бежит по лестнице наверх мимо книг о черных кошках и призраках [просьба не путать с отечественными Красной Ручкой, Черной Простыней,



LOOK TO THE BOOKS!



WOW! A LIBRARY CARD!

от смертоносной трости злобного коротышки, компания бежит по лестнице наверх мимо книг о черных кошках и призраках [просьба не путать с отечественными Красной Ручкой, Черной Простыней,

Опять старый знакомец... мистер Хайд. Оружие к бою!



# the Pagemaster



С таких столбиков-закладок продолжают этапы после преждевременной гибели.



Зелеными Пальцами и Желтым Глазом: в фильме все приведения белые и какие-то несерьезные — прим. ред.]. Границей мира ужасов слугит отвесная

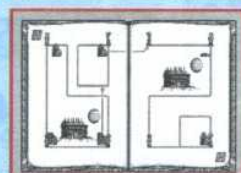
стена особняка. Ричарду приходится пересилить страх и спуститься по крошащимся от старости камням. Игра не ограничивается только домом — пейзажи некоторых этапов изобилуют природными деталями (островками, холмами, конструкциями из жердей и т.п.). Противники: возникающие из ниоткуда гигант-



Черепки полезны, когда нужно прыгнуть повыше.



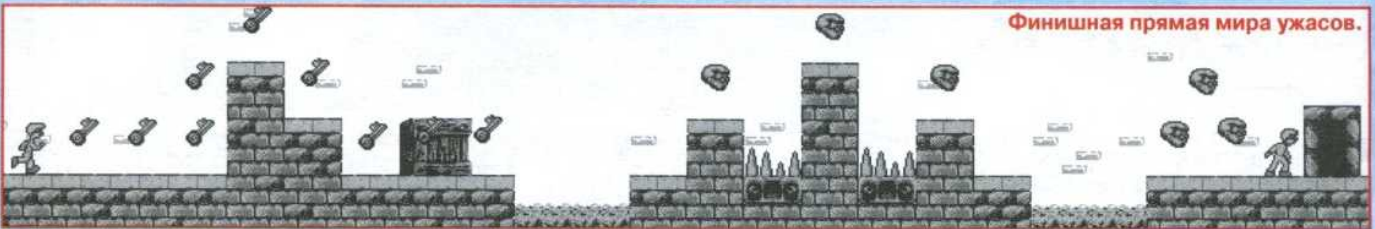
Липкие руки помогают забираться в ранее недоступные закоулки и избегать нежелательных встреч. Однако, в таком положении становишься легкой добычей летающих врагов.



ские кулаки [и впрямь из ниоткуда: создатели фильма на такое не отважились — прим. ред.] и призраки, летучие мыши и, конечно же, мистер Хайд со своими смертоносными колбами.



Финишная прямая мира ужасов.





Убежав из дома мира ужасов, компания оказывается на морском берегу приключений. Неподалеку, в полном соответствии с жанром, обнаруживается лодка. И вот уже Ричард на пару с Ужасом налегают на весла, а Приключение наигрывает что-то на гармошке. Вскоре показывается вельбот. Это горящий жадной отмщени



ка капитан Ахав стремится на роковой поединок с белым кашалотом Моби Диком. Расправившись с



Нам здесь совсем не рады.

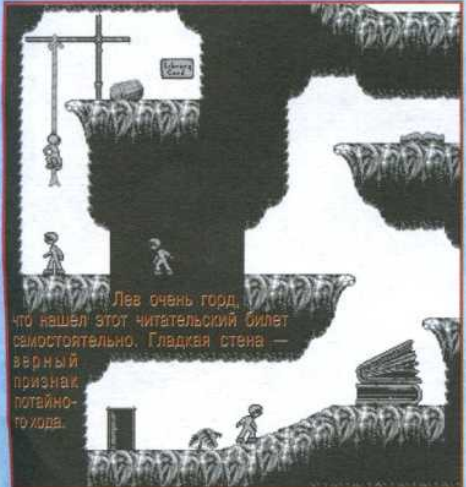
китобоями, Моби Дик заодно закусывает и лодкой наших героев. Уцелевших Ричарда и Приключение подбирает шлюпка с «Испаньолой», плывущей за сокровищами на остров Скелета. Но напрасно Джон Сильвер пытается сманить мальчика в юнги и, даже, выкидывает читательский билет за борт. Как только



Это небо слишком мало для двоих.

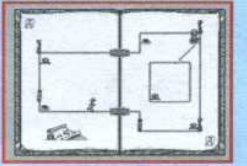


пираты поднимают мятеж против долговязого квартирмейстера, Ричард подхватывает оказавшуюся неподалеку саблю, и Окорок отступает несолоно хлебавши.



Лев очень горд, что нашел этот читательский билет самостоятельно. Гладкая стена — верный признак потайного хода.

Этапы игры становятся сложнее. Попугай патрулирует снасти. Толстые пираты отстреливаются, сидя в бочках и сундуках. Одноногие бородатые орудут кольями, словно Сильвер костью. Коротышки скатываются со снастей, норовя рубануть огромной саблей. Но особую опасность представляют бес-

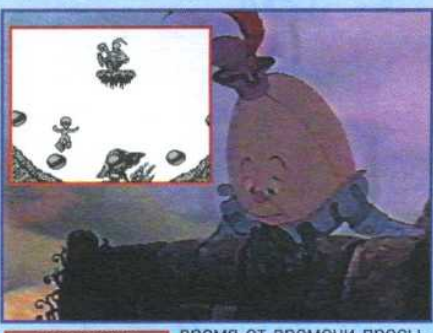


смертные пираты, регулярно выглядывающие из укрытий, чтобы подбить расшалившегося парнишку.



Вниз по драконьей шее. Ну чем не приключение в Стране чудес?

Во время этого, самого страшного испытания, Ричарду пришлось, повернувшись спиной к заветной надписи, самоотверженно броситься на защиту друзей, оказаться заживо проглоченным и вырваться из чрева дракона на бобовом стебле. Первый же встречный противник с мечом может показаться бессмертным — слишком уж долго его надо «утапывать». Юрки коротышки размахивают кольями. Бессмертные цветы в горшках



время от времени просыпаются и плюются. По площадкам ползают негаснущие живые огни. А на островках сидят медлительные родственники Шалтая-Болтая и мечтают сверзиться akurat на чью-нибудь голову. Счастливо спасшись из драконьих лап, у самого выхода наш герой вновь встречает Повелителя страниц. Оказы-



вается, могущественный чародей нарочно отправил мальчика через три испытания, чтобы книги научили его верить в дружбу и не бояться опасностей жизни. На этом рисованный Ричард возвращается в реальный мир. Очнувшись, он подбирает три упавшие неподалеку книги, протягивает библиотекарю читательский билет и отправляется домой. Возвращение Ричарда обрадовало сильно обеспокоенных его пропажей родителей, а происшедшие в мальчике перемены сделали эту радость еще больше.

**Лев под Вязом**

P.S. Система паролей позволяет продолжать игру сразу же с мира приключений или фэнтези.

В верхней строке экрана показаны (слева направо): имеющийся в распоряжении предмет (оружие или экипировка, постепенно теряются от столкновений с противниками); количество жизней; количество собранных читательских билетов; количество собранных призов; количество книжек

(нажатием «Select» уничтожают всех смертных противников на экране). Несколько деталей, свойственных всем трем мирам. Книжки играют различные роли. Книжки-призы — грозное оружие, книжки-островки (обнаруживаются, если подпрыгивать в нужных местах) — бонусы (чтобы запрыгнуть внутрь, нажмите вниз), разгуливающие по этапам книги — коварные противники, способные в любой момент взлететь или наброситься.

Игра признает себя полностью пройденной, только если собраны восемь читательских билетов. Но все отличие состоит лишь в словах Повелителя страниц на финальной заставке.



Жонглируя прыгающими глазами, можно быстро расчистить дорогу.



WE'LL DONE! YOU HAVE COMPLETED THE PAGEMASTER!

Когда создавалось описание "Новой Контры" (см. №42), об этой игре я и не слышал. Случай помог — на съемке картинок присутствовал Figfox, для которого так восхитившая меня пиратская поделка также оказалась в новинку. Но, сказал он, недавно видел у продавца на рынке еще один вариант популярной "стрелялки" — практически полную копию "Супер проботектора" для SNESa! В качестве "переделки" сомнений не было — 16-битные хиты уже не однажды обрели вторую жизнь на "восьмибитке". Но, скажу я, на этот раз народные умельцы превзошли самих себя! Уровней в новом "Проботекторе" также только пять (пятый — перекрашенный второй), но ведь это практически полноценные уровни оригинальной игры почти со всеми боссами (11) и врагами, а также вполне узнаваемой музыкой! Конечно же, по вине ограничений на объем картриджа, небольшая часть содержимого уровней осталась за кадром. Для облегчения вывода графики пришлось местами отказаться от фонов и ограничить число врагов на экране. И все же осталось, на мой взгляд, достаточно, дабы смело выдвинуть эту игру на пьедестал почета среди



# CONTRA (PROBOTECTOR)



ровщик, развершаяся огненная бездна, магматические волны и босс этапа — черепаходракон. Как только он вас впервые прикончит, лезьте гадю под пузо и оттуда стреляйте в плечо. Кстати, помимо оружейных призов (S и L, "веерный" автомат и лазер) из пролетающих изредка бочонков выпадают бомбы. Активируются они кнопкой Select, уничтожают на экране всю мелочь. На боссов почти не действуют. Упрощенный второй "снесовский" этап переместился на четвертую позицию и пред-

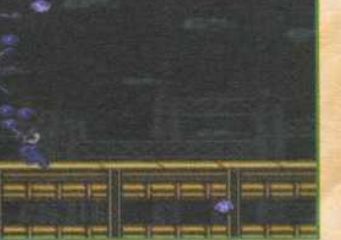
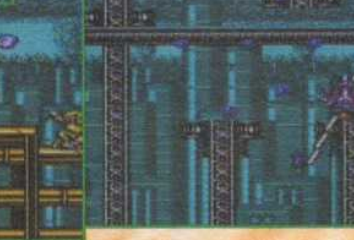
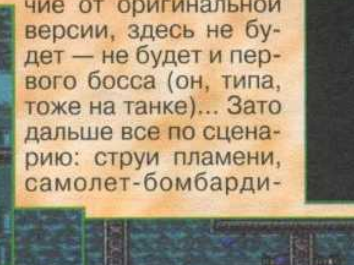


ставляет собой лабиринт с видом сверху. Потрескавшийся асфальт, мины, пушки и пехотинцы — и никакого босса!

Зато третий этап зажигательными разборками просто изобилует! С фоном, правда, поначалу "непонятки" происходят, но это ненадолго — с "карусельки" вы запрыгнете на поручни, быстро покарабкаетесь по ним под градом нерасторопных человекомух, после чего вас надолго задержит "каруселька" с шипастым ежиком в центре. Так упрощающего ситуацию огнемета на "восьмибитке" не предусмотрено. Можно, правда, отсидеться в углу с "веерным" автоматом, а если уж и его нет, придется крутиться, спрыгнув на "карусельку" и уничтожая летящие ракеты бомбами. После кончины "ежика" экран

всех пиратских поделок со времен незабвенного "Аладдина"! Тем, кто не знаком с прообразом расхваливаемого мной шедевра, опишу вкратце происходящие в процессе игры события. Сюжет для всех (почти) "Контр" один — прилетели на Землю Чужие, повзрывали-порушили город героев... А потому и начинается большинство игр серии среди развалин небоскребов. Отстрел вражеских бегунов, гранадеров и пушек разнообразит собаку и стены-баррикады. Поездки на танке, в отличие от оригинальной версии, здесь не будет — не будет и первого босса (он, типа, тоже на танке)... Зато дальше все по сценарию: струи пламени, самолет-бомбарди-

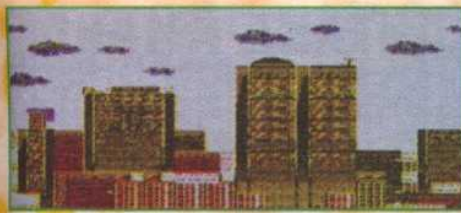
поползет вверх, и вам придется некоторое





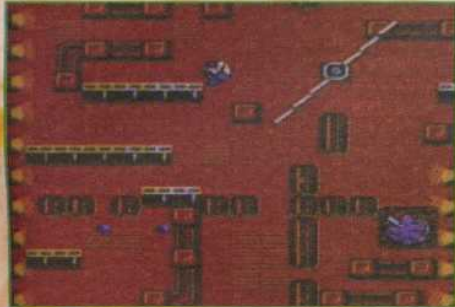
## СЕКРЕТЫ

Перед началом игры не поленитесь залезть в менюшку options и выставить себе 30 (!) жизней вместо стандартных трех. Continue в игре не предусмотрено, а потому не мешает вдобавок и возможность выбрать уровень — зажмите перед запуском игры кнопки Select, A и B.



время провести на стене между ног неуязвимого пока "ежика-мутанта" (копирайт бай Вовка Суслов). Отомстите за унижение, когда у врага вырастет сверло. Но черед боссов еще только начинается! Вслед за бомбометающей летающей тарелкой вы еще немного проползете вверх в

Следующие два уровня я уже упомянул, так что перехожу сразу к последнему, логову Чужих. Паучки-мордохваты населяют долгий коридор, в конце которого вас ждет их перекормленный собрат. Держитесь у левого края экрана, но не вплотную, дабы можно было перепрыгнуть разогнавшегося монстряка. Подъем по шахте слегка затруднит крылатый демон, но вот и последний босс.

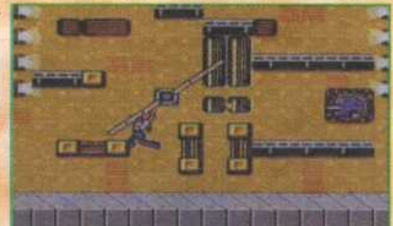


труднит крылатый демон, но вот и последний босс.

Нечто бесформенное (по типу, сердце) то и дело окружает себя кольцом астероидов — уворачиваться от него непросто, даже лежа. Но с помощью приведенных выше секретов вы с ним все же сладите...

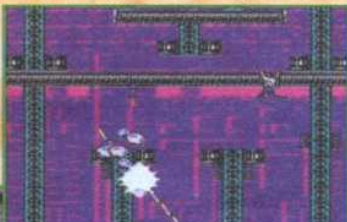
Напоследок добавлю, что заставка финальная целиком в картридж также не вошла, и продолжить игру по второму кругу не получится — все ж прообраз был 16-битный, а там такие навороты что-то не прижились... Уровень сложности менять не принято на "восмибитке", но сыграть в игру на пару с другом все же можно.

компании пушек, после чего в восьмиугольной комнате поочередно сразитесь с роботом-атлетом и черепушкой скелета-взломщика. У последнего атака лишь одна, но увернуться от нее будет непросто. При наличии бомб можно прервать цепь огня для безопасного прохо-



да, иначе придется выяснять, что ваш герой не хуже успешного робота может висеть на потолке.

Прогулки на мотоцикле вряд ли вас чем напрягут — знай, уворачивайся от сопел парящего над головой звездолета. Затем явится средство передвижения еще необычнее — прилетевший вертолет поднимет героя ввысь и запустит в направлении улетающей громады. На попутных снарядах вы ее вскоре достигнете, отстрелите генераторы защитного поля, после чего неизвестные союзники завершат дело.



В общем, братья наши китайские вовсю продолжают радовать владельцев "народных приставок", которым по каким-то причинам не хочется (или не может) пополнить свой видеодром более навороченной консолью...

Eler  
Cant

# Художник с большой буквы: Ёситака Аmano

Валерий Корнеев ([valkorn@cityline.ru](mailto:valkorn@cityline.ru))

В 1995 году мне в руки впервые попала коробочка с Final Fantasy III (VI) для SNES. Помимо картриджа с потрясающей игрой, в ней нашлась необычная книжка-инструкция. При взгляде на рисунки, которыми она оформлена, буквально теряешь дар речи, настолько они непохожи на все виденное до этого, уникальны в своей утонченной красоте. Вместо любившегося иллюстраторами фэнтези скупого фотореализма — нечеткие линии, вычурность форм, буйство красок, пышность одежд, тонкие черты лиц изящных персонажей, напоминающих ангелов, сошедших на грешную землю из заоблачных далей... Про художника, сотворившего это, тогда ничего узнать не удалось... Сейчас об авторе "неземных" картин известно многое.



С самого детства Ёситака Аmano обожал рисовать. Его старший брат работал на бумажной фабрике и приносил домой огромные рулоны бумаги, которые тут же покрывались рисунками юного труженика карандаша и кисти. В 1967 году, проездом находясь в Токио, Аmano в порядке эксперимента принес кое-что из своих работ на анимационную студию "Тацуноко" (Tatsunoko). Увиденное привело начальство студии в такой восторг, что молодое дарование было незамедлительно принято на специальные курсы, через год обучения на которых Аmano стал работать в "Тацуноко" дизайнером персонажей. Он принял активное участие в создании, например, достаточно известного сериала "Команда ученых-ниндзя Гатчамен" (Kagaku Ninja-Tai Gatchaman, 1972-1974) и многих других проектов этой студии. Однако в 1982 году, отпраздновав свое тридцатилетие, Аmano решил "перейти на волные хлеба" и стать независимым художником.

Аmano быстро получил известность как НФ-художник и талантливый иллюстратор. Уже в 1984 году он опубликовал первый сборник рисунков — "Вселенная Зла" (Maten), а иллюстрированные им книги разошлись колоссальными тиражами. Среди них — "Охотник на вампиров Д" (Vampire Hunter D) Кикичи Хидэюки, "Летопись войн Арислана" (Arslan Senki) Танака Ёсики и "Химера" (Kimera) Юэмэкура Баку. В 1984 году Аmano и режиссер Мамору Осии, известный по "Призраку в доспехах" (Ghost in the Shell), создали культовый аниме-фильм "Яйцо ангела" (Tenshi no Tamago). Во второй половине восьмидесятых годов талант нашего героя оказался востребован еще в одной области, особенно нам интересной — создании видеоигр. Дело в том, что в команде, разрабатывавшей первую игру серии Final Fantasy (1987), оказался ярым поклонник творчества Аmano, угоривший Хиронобу Сакагути провести с художником переговоры на тему создания нескольких иллюстраций к игре. Аmano не только согласился, но и стал основным дизайнером сериала: им разработаны все персонажи FFI-VI, созданы детальные фантастические картины каждого из миров, где происходит действие игр. В титрах последних двух частей сериала его имя стоит напротив должностей главного художника-консультанта и дизайнера логотипа игры. Сотрудничество со Squaresoft также принесло плоды в качестве игрушек Front Mission и Gun Hazard, а в 1998 году Atlus выпустила иллюстрированную Аmano стратегическую RPG Rebus (в Америке — Kartia). Помимо вышеперечисленного, Аmano издал несколько сборников рисунков, создавал дизайны костюмов для театра Кабуки. В 1997 году он переехал в Нью-Йорк, начав встраиваться и в американский художественный мир. В 1998 году он в соавторстве с композителем Дэвидом Ньюменом и режиссером Юкио Соноямой выпустил музыкальное 3D-аниме "1001 ночь" (1001 Nights), первый фильм масштабного кинематографического проекта Филармонии Лос-Анджелеса. Сейчас Аmano вместе с писателем Нейлом Гэйменом (кстати, трудившимся над



Скволл и Риноа из FFI-VIII

англоязычным переводом аниме "Принцесса Монококе") закончил работу над графической новеллой "Сэндмен" (Sandman), основанной на одноименной серии комиксов десятилетней давности.

Творчество Аmano отличает разнообразие и безудержная фантазия. В отличие от многих творцов аниме и манги, он — именно художник, умеющий рассказывать сложнейшие истории без слов и передавать в деталях рисунка тонкие обертоны смысла. Его дарование не признает никаких рамок и ограничений, поэтому он стремится проявить себя везде, где есть потребность в талантах его масштаба. Его графика очень сильно отличается от стандартной графики аниме и манги, зато близка к европейскому модернизму, созданному под влиянием восточной (и японской, в том числе) гравюры.

<http://www.amanosworld.com> — база данных об Аmano и его творчестве.

Автор благодарен Борису Иванову за помощь в работе над материалом.

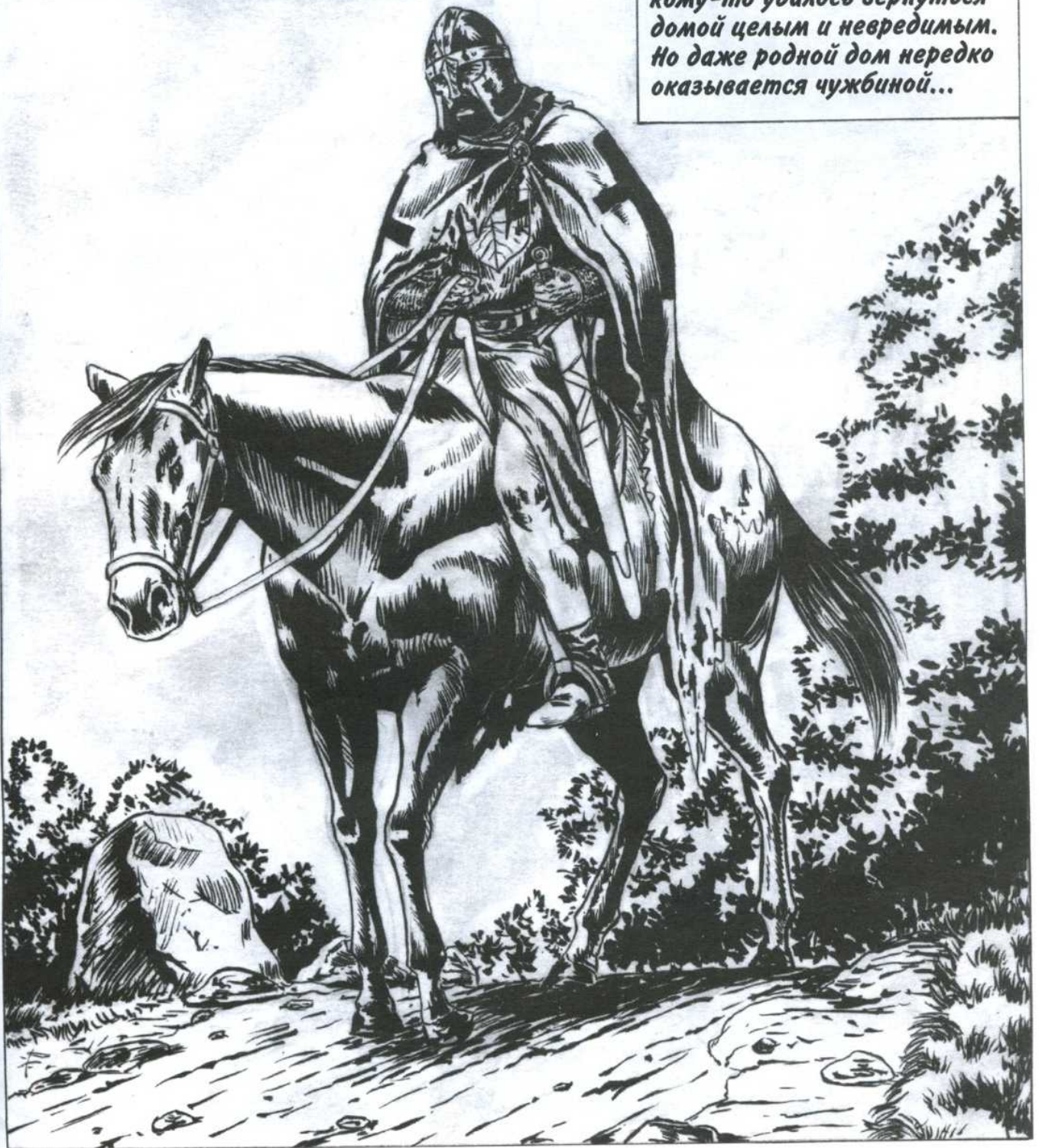


Карты Таро в исполнении Аmano

# СОБИРАТЕЛЬ ДУШ

Автор:  
Евгений ЧЕВИН  
(г. Москва)

*Закончился очередной Крестовый поход. Кто-то из рыцарей погиб на поле брани, кто-то заживо гниет в плену у сарацинов, а кому-то удалось вернуться домой целым и невредимым. Но даже родной дом нередко оказывается чужбиной...*





\*\*\*\*\*





У вас ко мне какое-то дело, сэр Ромуальд?

Как вы могли отдать мой замок какому-то барону?! Вы забыли наш договор?

Времена меняются. Казна церкви пуста, а ваши владения приносят прибыль.

Я пришел восстановить справедливость!

Я отправлялся в этот поход, чтобы вы простили мне долги моих предков!

Будь ты проклят, епископ!!

Вышвырните вон этого еретика!!

Я бессилен что-либо изменить!

А кровь, которую я проливал за Гроб Господень, ничего не стоит?!

Справа!!!

\*\*\*\*\*



Привет тебе, сэр Ромуальд, одинокий путник!

Я даже знаю, как помочь тебе, рыцарь Лишенный Наследства!

Ты действительно много знаешь, но каким образом и как твое имя?

Страшная обида и ненависть глодали его изнутри.



Кто ты и откуда ты меня знаешь?!



Я знаю больше, чем твое имя!



Это ты узнаешь в свое время! А сейчас я приглашаю тебя к себе отобедать!





Твоя история мне знакома, сэр Ромуальд. Я видел подобное не один раз!



Я потерял все! У меня один выход — крепкий сук и петля!

Не спеши! Ты достаточно насмотрелся в глаза смерти!!



Убей епископа, и ты вернешь свои земли!!



Пусть теперь смерть посмотрит в глаза твоим обидчикам!!



Как же можно поднять руку на Сагу Господа?!!

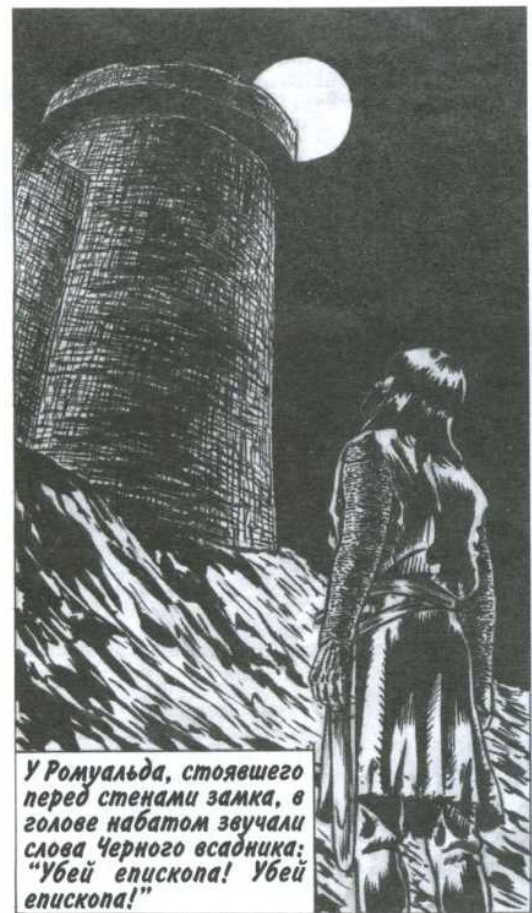


Убьёшь епископа и тем отомстишь за себя и своих братьев по оружию!!



Что дала тебе твоя вера? Эта вера послала тебя проливать кровь и лишила всего!

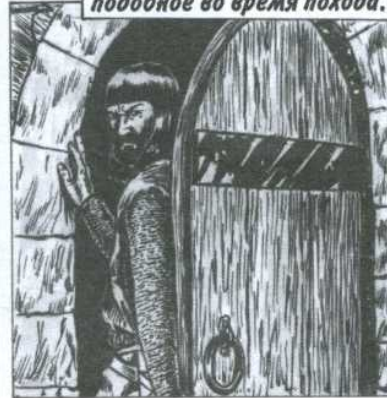
\*\*\*\*\*



У Ромуальда, стоявшего перед стенами замка, в голове набатом звучали слова Черного всадника: "Убей епископа! Убей епископа!"



Он ловко цеплялся за неровности стены. Не раз ему приходилось делать подобное во время похода.



Пришла твоя смерть, епископ!



Сейчас я всажу ему меч прямо в сердце!



О, Господи! Убить священника — смертный грех!!



Но, нет! Какой он слуга Божий?! Он продал душу дьяволу, и я избавлю мир от этой гниды!!!



Епископ не издал ни звука, лишь впился невидящим взглядом в своего убийцу...

\*\*\*\*\*

Покинув замок, Ромуальд, не помня себя, бросился через лес. Окровавленный меч выпал из его дрожащих рук и остался у мертвого тела епископа.



Он выбежал на опушку леса и наткнулся на отряд всадников.



Ты сделал всё правильно!

Теперь пришла очередь барона!



Об этом не беспокойся, твои братья уже позаботились о бароне!



Мои братья?!!



Посмотри на этих людей! В каждом из них ты можешь узнать себя. У вас одинаковые судьбы. Присоединяйся!!!

Ромуальд принял предложение Черного всадника. Вместе с его замком сгорело и его прошлое. Впрочем, будущего у него тоже не было...

# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

## 8 БИТ

### Final Mission

Супер секрет. В режиме для двух игроков в первом уровне возьмите каждому по бомбе и дойдите до первого босса, не затратив ни одной жизни. Убейте босса, пока он бездействует, то есть когда он только появляется на экране и находится как бы в тени. У вас на это есть около трех секунд. Если все сделано верно, то вам дадут 99 жизней, и за каждого убитого врага будут прибавлять по жизни.

Никита Маслаков,  
г. Великие Луки

### Double Dragon 2

На третьем уровне, когда прилетит вертолет и начнется открываться дверь, поставьте игру на паузу и подождите 10 секунд. Продолжите игру — дверь закроется и из нее не будут выпрыгивать враги.

Игорь Смирнов,  
г. Санкт-Петербург

### Low G Man

Секретные уровни и пароли на них. Уровень Train — AMAN; уровень Hovercraft — NAKA.

GDlover, г. Пермь



### Home Alone 2. Lost in New-York

На крыше дома (предпоследний этап) не спускайтесь по тросу лифта, а подойдите к водосточной трубе и нажмите ↓ — соберете кучу призов. А спустившись на землю, поставьте горящую бочку под трос — он загорится, и из лезущего по нему грабителя выпадет энергия.

Game Masters, г. Омск

### The Hook

В №38 Сергей Богатырев не совсем точно описал, как заставить фею Тинкербелл следовать за вами. Для этого нужно найти и взять приз, напоминающий наперсток, и подойти к феи. Теперь, если нажать ↑+B, можно заставить фею полететь к врагу и уничтожить его.

Magic Domain,  
п. Шаблыкино, Орловская обл.

### Zanac

Досрочное завершение первого уровня. После победы над вторым полубоссом летите с правой стороны и считайте ящики с зарядом (те, что убивают все на экране). Выбив заряд из второго ящика, не берите его. Через некоторое время он почернеет, хватайте его, и вы на следующем уровне.

Mr. Excellent,  
г. Кимры, Тверская обл.

### Ikari Warriors 2

Выбор этапа. На экране выбора игроков наберите: ↑, ↓, A, A, B, ←, →, A, B, ↑, A, ↓, →, →, ←, B, ↑, ←, A, →, B, ←, →, A, ←, ↑, A, ↓, A, →, ←, B.

Magic Domain, п. Шаблыкино,  
Орловская обл.

### Battletoads Double Dragon

Как выпустить самонаводящуюся ракету? На уровне Ratship Rumble (в космосе) удерживайте кнопку B. При появлении прицела наведите его на цель и ждите, пока не начнет раздаваться занудное пшиканье. Не отпуская B, нажмите A и отпустите обе кнопки. Ракета обязательно найдет цель. Это прием можно попробовать и на Мегадрайв.

Magic Domain,  
п. Шаблыкино, Орловская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



### Godzilla

Хочу уточнить прием автора Commando (см. №42). Дойдя до телепортатора одним из героев (лучше проходить Годзиллой), пустите на смерть второго персонажа, а затем телепортируйте оставшегося на следующий уровень (а не в обратном порядке, как было написано в 42 номере).

Mr. Excellent,  
г. Кимры, Тверская обл.

### Alien 3

Чтобы освободиться от скорпионоподобной твари, очень быстро жмите ←, →, и через некоторое время тварь упадет и сдохнет.

Magic Domain,  
п. Шаблыкино, Орловская обл.

### Astyanax

На заставке наберите: ↑, ↓, ←, →, BBBBB, START — выбор уровня. ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ←, →, ↑, START — неуязвимость.

Dron, г. Волгоград

### Batman Returns

Пароли на этапы плюс бессмертие: 1-2 — 1996 14 BBBBB 61; 2-2 — 1998 14 BBBBB 81; 3-2 — 1999 14 BBBBB 17; 4-2 — 1999 14 BBBBB 14; 5-2 — 1991 14 BBBBB 66; 6-2 — 1993 14 BBBBB 64.

Андрей Булатов,  
г. Москва



ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Tetris 2

Совет Леонида Леонова (см. №35) для игры Blockout для Сеги действует и для этого варианта Тетриса.

GDlover, г. Пермь



### Bomberman

Код, вызывающий несколько приколов сразу: BALO ELGK GNCJ NJIK GHIF. Введите его, и 1) у вас при ходьбе будут набираться очки, 2) один из противников станет неубиваемым, 3) появится маленький Бомбермен, которого вы не сможете взять.

RIP, г. Москва



### Super Donkey Kong

На экране с названием игры нажмите A+B+SELECT. Вы попадете на экран паролей.

Game Masters,  
г. Омск

### NHL'97 (Super) (Violence Hockey)

Добавляю остальные пароли к приведенному The Shodow в №41:

1. 6088; 2. 4994; 3. 6342;  
4. 7153; 5. 8368.

MAK, г. Москва

## GAME BOY

### The Hunt for Red October

Выбор уровня. На заставке нажмите: B, SELECT, ←, →, START.

Старик Романыч, г. Харьков, Украина



### Bubble Bobble

Код на 100 уровень: KZ5J.

Старик Романыч,  
г. Харьков, Украина

### Turrican

Выбор уровня: на заставке, держа SELECT, нажмите START.

Slash, г. Климовск,  
Московская обл.

ХОЧЕШЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



### Contra: The Alien Wars

Увеличение жизней. На начальном экране нажмите ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B, SELECT, START.

Interceptor,  
г. Рубцовск, Алтайский край

### Hyper Lode Runner

Пароль QM-0388 дает доступ на все уровни.

Михаил Гусев, г. Видное

### Speedy Gonzales

Пароли: 2. 500999;  
3. 343003; 4. 830637;  
5. 812171; 6. 522472.

Porky, г. Москва

### Monster Max

Завершение игры (Game Completed) — H?2HR#Z5.

Александр Павлов,  
г. Оса, Пермская обл.

8 BIT / GAME BOY



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## GAME BOY

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



**Daffy Duck. The Mavin Missions**  
Пароли: 1. 72308; 2. 86300; 3. 04070; 4. 82048.  
Если на пузе дважды нажать В, то восстановится энергия. Если на паузе нажать дважды какую-нибудь из стрелок направлений, то получите супер-оружие. Но за это отнимается по 10 очков за каждый раз.  
Михаил Гусев, г.Видное

**Kirby's Dream Land**  
На заставке нажмите ↑, A+START — будет другая версия этой игры.  
Slash, г.Климовск, Московская обл.  
**Soccer Mania**  
Невидимые враги: на титульном экране нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, В, A, START.  
SRS, г.Хабаровск

**Star Trek Generation: Beyond the Nexus**  
Пароли уровней: 2. harriman; 3. demora; 4. soren; 5. veridian; 6. ogawa; 7. farragut.  
KVSFBaracuda, г.Ульяновск

## MegaDrive



**Jurassic Park**  
Способ, каким Armstrong Monsoyovich из Барнаула (см. №40) прогнал доктора Гранта на восьмидесятилетке, действует и на Мегадрайве.  
Трей Кинсайд, г.Хабаровск

**Clockwork Knight**  
Для получения 999 жизней на заставке нажмите ↑, 9 раз →, 6 раз ↓, 7 раз ←, Z,X,Y,Y,Y,Z.  
Александр Лысенко, ст.Расмеватская, Ставропольский край

**Nest Evans**  
Для перехода на другой уровень поставьте игру на паузу и нажмите ↑, ↓, ←, A, →, В.  
Алексей, г.Подольск



**Venom & Spider-man**  
Пароли этапов: 1. DCCPMH; 2. MDRKJP; 3. STSPCC; 4. QPMJCV.  
Lex Luger, г.Москва

**Twin Cobra**  
Выбор уровня. На заставке нажмите START. Затем, оказавшись на зеленом экране опций, нажмите ↑, ↓, ←, START. Появится экран выбора уровней.  
Айрат "Fulgor" Хисамов, г.Москва

**NHL'95**  
В №32 Eler Cant предположил, что трик с укорачиванием периодов из NHL'96 работает и в NHL'95. Да, работает, но включается по-другому: на экране выбора команд, держа A+B, нажмите START.  
BULLdozer, г.Рязань

**Rastan Saga 2**  
Неограниченные продолжения: на заставке нажмите BBVC AAAB BCCC.  
Купер младший, г.Раменское, Московская обл.

**S.S.Lucifer: Man Overboard**  
Пароли: 50. SATURN; 100. BOTTOM.  
F1 Racer (L.S.Shumi), г.Харьков, Украина

**Target Earth**  
Когда на экране появится логотип разработчика, на 2-м джойстике нажмите и держите ↑+A+C — экран будет вертеться.  
BULLdozer, г.Рязань

**Theme Park**  
Хочу поправить Маргариту (см. №39). Если на дорожках поставить стрелки, идущие от входа, то человечки все же будут выходить, но меньше, чем обычно.  
Jimmy Lee, г.Хабаровск

**Trouble Shooter**  
На экране Start/Options на 2-м джойстике нажмите →, C, START. Появится меню выбора уровня. Выбор уровня — нажатием →+C+START.  
Валентин Киселев, сан. "Красноярское Загорье", Красноярский край



**Zombies Ate My Neighbours**  
Возьмите в магазине куклу. Теперь можете поставить ее, чтобы она отвлекла монстра, а сами угостите монстра чем-нибудь помощнее.  
Zell Dinch, г.Москва

**Batman. Revenge of the Joker**  
Неуязвимость: на паузе нажмите В+START.  
Николай Анисков, г.Санкт-Петербург

**Balls. The Battle of the Balls**  
Чтобы получить черный пояс, нужно сначала поставить синий (на титульном экране A, B, ↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↑) и, когда на черном экране появится надпись BLUE BELT, нажать на RESET. Теперь снова поставьте синий пояс, но будет у вас уже черный.  
Дразнилка: A+B+C.  
Squall Leonheart, г.Хабаровск

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



**Dinoland**  
Пропуск уровня. На паузе нажмите ↓, ↑, 6 раз ↓, ↑, 6 раз ↓, В+START. Для перехода на следующий уровень нажмите А.  
Александр Лысенко, ст.Расмеватская, Ставропольский край

**Splatterhouse 2**  
До появления основного меню нажмите ↓, ↓, В, ↓, ↓, С — получите возможность выбора стадию.  
Купер младший, г.Раменское, Московская обл.

**Shove It!**  
Пароли: 17. HARBOT; 18. CENTRAL; 19. WESTERN/; 20. ?VALLEY?; 21. GLENDALE; 22. FOOTHILL; 23. VANNUYS; 24. CRENSHAW; 25. IMPERIAL.  
(Пароли со 2 по 16 даны в "Крутом Геймере" №7).  
Олег Югай, г.Хабаровск



**Super Street Fighter 2 Turbo**  
В 41 номере был опубликован код для получения супер скорости. Так вот, если этот код ввести с 1-го джойстика, то отключатся все супер приемы в режиме для одного игрока.  
Cyber Hawk, г.Чита

**Holyfield Boxing**  
Как выиграть бой без боя. Когда перед боем начнется приветствие боксера, вам покажут вашего спортсмена, а затем камера поползет к вашему противнику. И в тот момент, когда она никого не будет показывать, то есть будет посередине между боксерами, нажмите START и выберите Quit. Flawless Victory!  
BULLdozer, г.Рязань

**Darius 2**  
Выбор уровня: на заставке нажмите CAC BCA BAB CAC.  
F1 Racer (L.S.Shumi), г.Харьков, Украина



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## MegaDrive

### Toejam & Earl

Восстановление здоровья. При игре вдвоем закидывайте друг друга помидорами. Герои будут их ловить и есть, пополняя энергию.  
*Zell Dinct, г. Москва*



### College Slam

На экране Tournament Match-Up введите: СССААА — трехочковые броски; ↑, ↓, ↑, ↓ — мощные броски; А, ↓, А, → — усиление ваших игроков; ААААА ВВВВВ — просмотр статистики.  
*Kabal, п. Дедовичи, Псковская обл.*



### Black Hole Assault

Выберите миссию Operation ВНА, введите в качестве своего имени АЗУ, и вы попадете в секретную игру.  
*Lex Lager & Sing, г. Москва*



### Task Force Harrier Ex

Пропуск уровня: на паузе нажать А. Замедление движения: на паузе нажать В.  
*Александр Лысенко, ст. Расмеватская, Ставропольский край*



### Jungle (Desert, Urban) Strike

Хочу дополнить Кайла Катарна (см. №40). Если выполнить указанный им прием, когда у вас будет 4 единицы топлива, то топливо на один уровень будет бесконечным.  
*BULLdozer, г. Рязань*

### Devil Crash

На заставке "1 player 2 player password" зажмите любую кнопку из А, В, С и нажмите START. Вы попадете в экран установок.  
*Никита Маслаков, г. Великие Луки*

### Primal Rage

На экране Start/Options нажмите ←, ↑, →, →, ↑, ←, →, →, ←, ←, ↑ — появится меню Extra Options, позволяющее отключить таймер и даже сыграть в боулинг.  
*Айрат "Fulgur" Хисамов, г. Москва*



### Rock'n'Roll Racing

Мне удалось найти пароли на две секретные трассы: 1. YWQ1 0Q1C 4S6M; 2. DWQ1 0QXM 4S6M. Кстати, эти пароли дадут вам 1500000 \$ и машину Navac. Также я нашел двух секретных игроков — Olaf-а и ????. Вот пароли на них: Olaf — 0MRJ 0QT2 4S6M; ??? — HMRJ 0QP2 4S6M.  
*Александр Колодько, с. Б. Бейсул, Брюховицкий р-н, Краснодарский край*

### Thunder Force 3

Все виды оружия. На паузе зажмите "Турбо-В" и прокрутите крестик по часовой стрелке.  
*Олег Югай, г. Хабаровск*

### Mortal Kombat 3

Я хочу дополнить Максима Рязанова (см. №44). Прикол из Ultimate МК3, найденный Максимом, срабатывает и в МК3. Для этого во время взрыва здания нажмите START на втором джойстике. Появится выбор игрока (заметьте, снизу будет отсутствовать надпись "Kombat Zone"). Выберите двух игроков. Вы окажетесь на декорации без пола, а на заднем плане будет до сих пор взрываться здание. Теперь, если вы сделаете апперкот, то противник улетит за экран, и появится синяя таблица, именуемая "ошибочный адрес".  
*King, г. Москва*

### Sagaia

Для получения бесконечных кредитов на заставке нажмите В, В, В, С, А, А, А, В, В, С, С, С.  
*Александр Лысенко, ст. Расмеватская, Ставропольский край*

## Super Nintendo

### International Superstar Soccer Deluxe

На заставке на втором джойстике нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, В, А, START — матч судить будет собака.  
*Lex Lager & Sing, г. Москва*



### Aero Fighter

Endurance Mode. Чтобы сразиться подряд со всеми боссами, на экране выбора персонажей зажмите R. Не отпуская R, на втором джойстике нажмите А, ←, Y, →, X, ↓, В, ↑. Играть в роли Rabio. На экране выбора персонажей, зажав R, на втором джойстике введите ←, ↓, →, X, Y, А, В, ←, ↓, →, ↓, X, Y, А, В.

### Art of Fighting 2

Играть за Geese Howard-а. Когда на экране появится слово "SAURUS", нажмите ↓, →, ↓, ↓, ←, →, R + Y. Если комбинация введена правильно, слово "SAURUS" закрутится. Удары Geese Howard-а.  
1) ↓, ↓, → + Р (удар рукой).  
2) ↓, ↓, ← + Р.  
3) ↓, ↓, → + Н (удар ногой).  
4) ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ↓ + RX (одновременно).  
5) ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ↓ + RY (одновременно).

### Krusty's Super Fun House

Пароль JOSHUA (" " — пробел) даст вам неограниченное количество продолжений, возможность повзять в любую секцию и "до-заправку" нажатием L+R.  
*Акс, г. Волгоград*

### Aerobiz

Sound Test. На экране New Game/Continue нажмите SELECT. ↓, ↑ — смена звуков, А-проигрывание, В-возврат в начальное меню.



### Super Strike Eagle

Bonus Mission. Введите пароль G6CH4228.  
*Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.*

# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

## Super Nintendo

ХОЧЕШЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Bubsy 2

На заставке:  
X, X, ↑, ↓, X — 99 самонаводящихся бомб;  
B, ↑, B, SELECT, Y — 50 жизней;  
↑, A, A, A, ↓ — все уровни пройдены.

Акс, г. Волгоград



### Donkey Kong Country 3

Попав с помощью приема, указанного Jason-ом в 33 номере журнала, в секретное меню, вы сможете ввести следующие коды:  
ASAVE — автосохранение после каждого пройденного уровня;  
LIVES — 50 жизней;  
MUSIK — sound test;  
ERASE — стирает все;  
TUFST — нет save-бочек;  
MERRY — в бонусах звучат рождественские мелодии;  
COLOR — Дикси в красном, Кидди в зеленом;  
WATER — водяной код, самый крутой из всех. Если вы поплывете к водопаду слева-внизу, нажмете A и отгадаете шифр — получите 85 bonus-монет.



Кидди  
КОНГ

MMX, г. Москва

### FIFA International Soccer

Супер удар: BABBBBBBBBB.  
Крученный мяч: BARBYL.  
Супер атака: RRRRRLLR.  
Невидимые мячи: YYYXAAAAB.  
NeoAlien, г. Москва

### King of Dragons

На экране Continue на втором джойстике нажмите START, а затем на первом. Выберите второго персонажа (нажать B на втором джойстике), после этого кредиты вырастут до 99.

Lex Lager & Sing, г. Москва

### Pocky & Rocky

Пароли уровней:  
3. V3BX; 4. F87N; 5. 52YP;  
6. 60Z4; 7. TR5C; 8. 6ZLR; 9. 5K0Q.  
Айрат "Fulgor" Хисамов, г. Москва

### Battleclash

Вход в меню выбора сложности: на заставке нажмите L+SELECT, затем в опциях поставьте Super Score.

Акс, г. Волгоград

### The Chaos Engine

Пароль MCLT64W562 даст вам 54971 долларов. YT8BKFQBGYTQ является паролем на конечный уровень.

NeoAlien, г. Москва

## PlayStation

### Army Man 3D

На паузе быстро введите:  
■ ● L1 L1+L2 — бессмертие.  
BigMan, г. Москва

### Cool Boarders 3

Коды вводятся в режиме турнира в качестве своего имени.  
WONITALL — открытие всех трасс.  
OPEN\_EM — все персонажи.  
BIGHEADS — большие головы. На паузе R2 — увеличивает, а L2 — уменьшает головы.  
Kidman, г. Москва



### Battle Arena Toshinden 2

Если вы отключили все счетчики, как сказал Alien 3 в №38, то вам станет доступна любопытная "фишка". Поставьте игру на паузу. Теперь, держа зажатым SELECT на втором джойстике, продолжите игру, и она пойдет в замедленном режиме. А если SELECT нажимать раз за разом, то игра пойдет в подкадровом режиме.

BULLdozer, г. Рязань



### Forsaken

BUBBLES — включение режима кодов.

Александр Рочинский, г. Таллин, Эстония

### Lunar Silver Star Story Complete

По миру Lunar разбросано определенное количество красных сундуков, открывающихся только при помощи "Thieves Crest", который вы получите после вступления в Гильдию Воров. Вот их местонахождение и содержимое:

- Второй этаж дома Рамуса в Барге: "Garbage Can Lid".
- Лес около Барг: "Wrath Ring".
- Один из домов в Сайте: "Protection Ring".
- Подвал дома, находящегося в лесу на севере от Сайта: "Silver Light".
- Марибия, дом чуть ниже и правее магазина Рамуса: 2000 монет.
- Марибия, в подвале под особняком Мэла: "Silver Light".
- Подземелье под Вейном: "Soap".
- Закусочная в Нанзе: "Diamond Necklace".
- Позади одного из домов в Ланн: "Silver Light".
- На западе Резы: "Silver Light".
- Лес около Мернод: "Fortune Ring".
- Позади дома в Мернод: "Silver Light".

Mac Fank, ред.

### Disruptor

Во время игры нажмите SELECT и нажимите L1 ● ● ● ● ● ● ● ● — бессмертие.  
Little Scorpion, г. Москва

### Disruptor

Во время игры нажмите SELECT и нажимите:  
L1 □ △ □ □ □ □ □ □ △ — весь набор оружия;  
L1 X □ △ △ X □ △ X — боеприпасы;  
L1 △ X X □ X △ □ □ — лечилка.

Alien 3, г. Таллин, Эстония



### Crusader: No Remorse

Если ввести пароль X X X X X, то увидите "мультфильм".

BULLdozer, г. Рязань

### The Crow: City of Angels

Коды (набираются в Password):  
△ △ ○ ○ ○ ○ ○ ○ △ △ — видеоролики;  
□ □ ○ △ △ ○ □ □ X □ — режим отладки.

Горинов "Hwoarang" Эдик, г. Находка

### Future Cop: L.A.P.D.

Все миссии и все оружие: DYPYFASRHR.

Братья Пилоты, г. Норильск



### Twisted Metal 2

Если в Нью-Йорке встать где-нибудь так, чтобы статуя Свободы была напротив вас, и выпустить в нее ракету, то у нее в руке зажжется факел. Если выпустить еще один раз — статуя исчезнет.

Lightsaber, г. Москва

### Killing Zone

На заставке нажмите несколько секунд ○ + L1 + R2 + START — вам будет доступен в качестве главного героя один из ваших врагов (но только в режиме 1 Player).

BULLdozer, г. Рязань

### Parasite Eve

В №40 в конце описания возник вопрос: "Что это за режим EX-MODE?" Ответ: пройдя игру, сохранитесь, и откроется этот режим. Вставьте в приставку диск 1 и увидите, что на карте появилась небоскреб Crysler Building. Поднимитесь на последний этаж, где вас ждал секретный финальный босс.

BULLdozer, г. Рязань

46 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

SUPER NINTENDO/PLAYSTATION





## PlayStation



**C: The Contra Adventure**  
Хочу поправить Братьев Пилотов (см. №44). Указанный ими код нужно набирать не на титульном экране, а в самой игре.

Vasiok, г. Москва

### Driver

Коды вводятся на экране главного меню (быстро).  
Неуязвимость: L2, L2, R2, R2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.  
Игра без полиции: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.  
Минимашины: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.  
Просмотр титров: L1, L2, R2, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R2.  
Все вверх дном: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.  
Поворачивающиеся задние колеса: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.  
Лю Канг, г. Бийск, Алтайский край

### NHL '99

На экране паролей введите: PLAYTIME — маленькие игроки и большие вратари; ELWCNL — управление вратарем и вид из-под его маски.  
Boban, г. Хабаровск

### Edge of Skyhigh

На паузе зажмите 4 шифта и введите  $\Delta$   $\square$   $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\uparrow$  — выбор любого уровня.  
Дрон, г. Заполярный, Мурманская обл.

### Future Cop: L.A.P.D.

Все миссии + невидимость: SIFRGYBERR.  
Vasiok, г. Москва



### Ninja

Выбор уровня. На экране проверки карты нажмите трижды L2 и трижды R2.  
Mr. Quake, г. Талнах, Красноярский край

### Pitfall 3D

Если вы играете в оригинальной версии (см. №41), то нажатие L1+L2 даст вам бесконечную жизнь.  
BULLdozer, г. Рязань

### Rayman

На паузе, зажав R2, наберите  $\bullet \bullet \leftarrow \bullet \bullet$  — появится дополнительное окошко сверху экрана.  
Alien 3, г. Таллин, Эстония

### Guilty Gear

Зажмите  $\downarrow$ +L1+R2+ $\square$  и включите приставку. Продолжайте держать эти кнопки до тех пор, пока не появится заставка игры, затем отпустите. Теперь на экране выбора игрока вас уже ждут боссы.  
BULLdozer, г. Рязань

### KKND: Cross Fire

Пароли.  
KQVLLZ — начать последнюю миссию за The Evolved.  
GTH6JZ — начать последнюю миссию за The Survivors.  
Лю Канг, г. Бийск, Алтайский край

### Machine Hunter

Пароли.  
\*\*URANUS\*\* — бесконечные продолжения.  
\*\*SATURN\*\* — финальная видеозаставка.  
INVINCIBLE — непобедимость.  
Автор неизвестен, г. Москва



### Duke Nukem 3D: Time to Kill

Adult Mode.  
На паузе нажмите  $\uparrow$  (9 раз),  $\downarrow$  (7 раз),  $\Delta$   $\circ$   $\square$  R1 R2.  
BigMan, г. Москва

### Three Lions

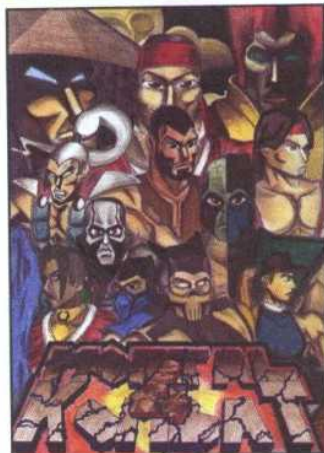
На экране Tournament Select наберите L2,  $\downarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\rightarrow$ . Теперь в разделе Secret можно выбрать команду Звезд Европы (Europe Stars).  
BULLdozer, г. Рязань

### Power Slave

Секретное меню.  
На экране карты мира наберите  $\bullet \times \Delta \square \rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\leftarrow$ .  
Маленький Дракон, г. Нарва, Эстония

### Toca: Touring Car Championship

Пароль на секретные машины: GONGOGO.  
Sub-Zero & Reptile, г. Москва



### Mortal Kombat 4

Versus-код: 123-123 — смерть с одного удара.  
BULLdozer, г. Рязань

### Shellshock

Секретное меню. На заставке наберите  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\square$ .  
BULLdozer, г. Рязань

### Sports Car GT

Я обнаружил легкий способ зарабатывания денег. В режиме Season пройдите GTQ Class не меньше, чем третьим (чтобы открыть GT3 Class). Зарабатываете 39000\$ и покупаете в GT3 машину Saleen SR белого цвета. Затем продаете ее за 55000\$, и у вас выходит 16000 баксов чистого дохода. Фокус можно повторять хоть 100 раз.  
D.J. Rus, г. Москва

### Tomba (Tombi)

Изменение цвета волос у Томбы. На экране опций, удерживая R1 + L1 + SELECT +  $\square$ , нажмите  $\leftarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ .  
Black Wolf, г. Москва

### X-Com.

**Terror from the Deep**  
Введите в качестве названия базы AEIOU, и у вас будет много денег.  
Если ввести JUSTLIKEME, у вас будут супер-солдаты.  
Cj Rage, г. Барнаул

### PO'ed

Финальный ролик. В главном меню подсветите Load Game, зажмите  $\rightarrow$  и нажмите  $\circ$ , отпустите  $\rightarrow$ , нажмите  $\Delta$ , затем  $\leftarrow$ + $\square$  и  $\Delta$ .  
BULLdozer, г. Рязань

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Михеев Д. (г. Домодедово), Бородавкин Саша (г. Оренбург), TNT, Фетисов Андрей (г. Москва), Н.М. (г. Орехово-Зуево), Марков Вячеслав (г. Скопин), Киплес Андрей (г. Тюмень), Злыднев Вовчик (г. Москва), Володенков Максим (г. Москва), Бриллиантов Константин (Московская обл.), Злыднев Вовчик (г. Москва), Undertaker (г. Железнодорожск), Dimytriy (г. Юрга), Moz 99, Комиссаров Евгений (г. Нижний Новгород), ШВЮ, Фирсов Валерий (с. Березовка Амурской обл.), Павлов Олег (г. Харцызск - Украина), Василенко А.В. (Белгородская обл.), Роттанг Андрей (пос. Ола Магаданской обл.), Павлов Олег (г. Харцызск - Украина), Чуменков Дима (г. Хабаровск), Кузнецов Саша (г. Одинцово), Касьянов Игорь (г. Сосногорск), Семёнов Алексей (г. Набережные Челны - Татарстан), Иванов Иван (г. Порхов Псковской обл.), Приходько Костя (с. Волошино Ростовской обл.), Владислав К. (г. Бугульма - Татарстан), Мальцев Александр (г. Бердск), Горбунов И.В. (г. Казань), Костянич и Тюменыч (г. Чебоксары), Банни Изукино (г. Ростов), Мусин Руслан (г. Москва), Иващенко Евгений (г. Владикавказ), Комиссаров Евгений (г. Нижний Новгород), Кузнецов Николай (г. Владимир), Дмитриев Сергей (г. Москва), Васильев Олег.

# Лавка Дракона

Наши телефоны: (095) 911-07-00 и 209-93-47. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО.

Если Вы хотите получить какие-либо товары по почте, Вам нужно сделать **почтовый перевод суммы** в рублях, эквивалентной цене этого товара, указанной в условных единицах. Пересчет у.е. в рубли сделайте сами **по курсу** Центрального Банка на день отправки перевода (или предшествующий). Если в результате умножения получатся копейки, то отбросьте их, оставив только рубли. Перевод нужно отправить по адресу: **117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО**. На бланке перевода (именно на том листочке, что дойдет до нас) **обязательно** укажите названия товаров, которые Вы хотите получить, свой точный и полный адрес, фамилию, имя, отчество и Ваш телефон с кодом города.

Во избежание ошибок пишите разборчиво! Желательно также, чтобы после отправки перевода **Вы позвонили** по тел. (095) 911-07-00 и **сообщили** номер квитанции, дату отправки перевода, сумму перевода и заказанный товар. После прихода денег мы **сразу вышлем** Вам заказанный товар по указанному Вами адресу ценной бандеролью, при получении которой **платить уже не придется**. **ВНИМАНИЕ!** Получателем товара обязательно должен быть тот, на чье имя и адрес отправлена бандероль, и иметь паспорт! Вы также можете узнать, имеется ли в наличии интересующий Вас товар и его стоимость по тел. (095) 209-93-47 или 911-07-00.

**Уважаемые покупатели! Обращаем Ваше внимание на то, что ТОЛЬКО указанные в этом объявлении телефоны и адрес для заказа товаров, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО являются телефонами и адресом «Лавки Дракона» журнала «Великий Дракон». За проблемы, возникшие у Вас при заказе товаров по каким-либо другим телефонам и адресам, наша фирма ответственности не несет.**

## Игровые приставки 8-bit

Dendy Classic	20
Dendy Junior (Пистолет+Картр.)	15
Game Boy Pocket	65
Game Boy Color (с цветным экраном)	85
<b>Магистр (Клавиатурная приставка) НОВИНКА</b>	<b>35</b>

## Игровые приставки 32-bit

Sega Saturn (в комплекте 10 CD)	170
Sony PlayStation (Dual Shock+CD)	175
Sony PlayStation 9002 (Dual Shock)	165

## Игровые приставки 16-bit

Sega Nomad (Портативная приставка, полностью совместимая с кассетами SEGA)	97
<b>Sega Game-VCD (НОВИНКА)</b>	<b>140</b>
Sega Mega Drive (Mega Key) 2дж.	27
<b>Sega Mega Drive 3 (НОВИНКА)</b>	<b>30</b>
Sega Mega Drive little 1дж. (НОВИНКА)	27
Super Nintendo	140

## Аксессуары к видео-играм

Adapter Game Boy	3
Adaptor Dendy	3
Adaptor Sega	3
Cable PSX Audio Video (AV)	6
Cable PSX Link (для соединения приставок)	6
Gun Dendy	5
Gun Panasonic 3DO	50
Gun PSX Hyper Blaster + CD	19
Gun PSX Full Metal vibration	40
Gun PSX Judge Dredd	30
Joystick PSX	5
Joystick PSX Dual Shock	30
Joystick PSX Pro Fighter NAKI	40
<b>Joystick PSX Psychopad (для аркадных игр. 12 программируемых кнопок. 4 скорости) НОВИНКА</b>	<b>40</b>
Joystick Sega	3
Joystick Sega (форма, как у джойстика PlayStation)	4
Joystick Sega 3	4
Joystick Sega Turbo	5
<b>Dual Shock Cushion PSX. Накладка на стул НОВИНКА</b>	<b>70</b>
Mega Key Nintendo	8
Memory Card PSX 15 блоков	5
Memory Card PSX 30 блоков	8
Memory Card PSX 120 блоков	13
Memory Card PSX 360 блоков	18
Memory Card PSX Resident Evil	12
Mouse PSX	12
RF Converter PSX (для подключения PSX к антенному гнезду телевизора)	9
RF Converter Sega (для подключения Sega к антенному гнезду телевизора)	6
Selector (универсальный) для подключения нескольких приставок к одному телевизору	21
Steering Wheel N64	65
Steering Wheel PSX X-Rase (с вибрацией)	70
VCD Movie Card. Дополнение к PSX для просмотра кинофильмов на CD. (См. рекламу на предпоследней странице в BD № 37).	60
<b>Vibratin Analog PSX Vest (жилет) НОВИНКА</b>	<b>40</b>



### НОВИНКА

### DUAL SHOCK CUSHION

Накидка на кресло со встроенными вибромеханизмами.

При подключении к Sony PlayStation дает необычайный эффект ощущения реальности в игре. Может также применяться для массажа и имеет пульт управления для выбора программы массажа.

### НОВИНКА - Картриджи Game Boy Color

12 у.е. любой картридж

Gex	Quest for Camelot
Looney Tunes Twoub.	Rampage
MIB Men in Black	Turok 2
Monteloomas	V-Rally
NBA JAM 99	Zelda
Pitfall	

# Лавка Дракона

## Картриджи Мегадрайв

Abrams Tank (NTSC) (КГ №7)	4	Contra Hard Corps (BD №27 и КГ №7)	4	Gretzky	5	NBA 98	6	Sonic & Knuckles	5
Addams Family 2	4	Cool Spot	4	Gun Fighters (КГ №7)	5	NBA Basketball	5	Sonic Spinball	4
After Burner II	4	Cutthroat Island	5	Heavy Nova	5	NHL 95	6	Sonic the Hedgehog	5
Air Battle (G-Log)	4	Davis Cup Tennis	5	Hercules (BD №39)	6	NHL 96	6	Sonic the Hedgehog 2	5
Английский язык для детей	6	Demolition Man (КГ №7)	5	<b>Hercules II</b>	6	NHL 97	6	Sonic the Hedgehog 3 (КГ №7)	6
Aladdin	5	Desert Demolition (BD №23)	3	<b>(BD №44) НОВИНКА</b>	10	NHL 98 (КГ №7)	6	Speed Ball 2 (BD №34)	4
Andretti Racing (КГ №7)	5	Desert Strike	4	Home Alone 2	4	Nigel Mansells Racing	4	<b>Spider-Man 4 (НОВИНКА)</b>	9
Animaniacs (BD №40)	4	Doom Troopers (КГ №7)	5	Hook (BD №36)	4	No Escape (КГ №7)	4	Spider-Man Vs KingPin	4
Another World	5	Dune II (КГ №6)	5	Hurricanes (BD №36)	4	Operation Europe (КГ №7)	6	Splatterhouse 3	5
Aquatic Games (КГ №6)	3	Dynamite Duke	4	Indy Car Nigel Mansel	4	Pinocchio (BD №33)	5	Spot Goes to Hollywood (BD №28)	7
Ariel Mermaid	4	Earth Worm Jim (КГ №6)	6	Insector X	4	Pirates of Dark Water	5	Star Fish III	7
Atlanta '96	6	Earth Worm Jim 2 (КГ №7)	6	Itchy and Scratchy (BD №44)	5	Pitfall	5	Street Fighter II	5
Awesome Possum (BD №35)	4	Ecco Jr.	4	James Bond 007	4	Pocahontas (BD №36 и КГ №7)	7	Street Racer	4
Barbie	4	Ecco the Dolphin I	4	Judge Dredd	4	Populous 2 (BD №32)	8	Sub Terrania (КГ №6)	5
Bare Knuckle	4	Ecco the Tides of Time	5	Jungle Book (КГ №7)	5	Primal Rage (BD №28-29)	6	Sunset Riders	4
Bare Knuckle II	5	Elviento	4	Jungle Strike (КГ №6)	4	Prince of Persia	4	Super Battleship (BD №45)	4
Bare Knuckle III	6	Eswat	4	Jurassic Park	4	Psycho Pinball (КГ №6)	4	Super BattleTank	4
Batman and Robin	5	Eternal Champions (BD №28)	6	Jurassic Park Rampage Edit.	4	Punisher	5	Super Hydlide (КГ №6)	4
Batman Forever (BD №24 и КГ №7)	5	Evander Holyfields Boxing	4	Kawasaki	4	Quack Shot (BD №29)	3	Super-man	6
Batman Returns	4	EX-Ranza	4	Lawnmower Man (BD №29 и КГ №6)	4	Radical Rex	4	Super Monaco GP	5
Batman Revenge Of The Joker	4	EXO Squad (BD №39)	4	LHX Attack Chopper (BD №21 и 40)	3	Rampart (BD №39)	4	Super Monaco GP II (КГ №7)	4
Battletech (КГ №6)	4	F-117 Night Storm	5	Lion King (КГ №7)	6	Red Zone (BD №35)	4	Syndicate (КГ №6)	4
Beavis and Butt-head (BD №41)	7	F-15 Strike Eagle	5	Lion King II	6	Rise of the Robots (КГ №6)	7	Tale Spin	5
Beauty and the Beast	4	F-22 Interceptor (BD №43)	4	Lost Vikings (КГ №6)	3	Ristar (BD №37-38)	4	Technocop	4
Beauty and the Beast II	4	F1 Hero	5	Lost World: Jurassic Park 3 (КГ №7)	7	Road Blasters	5	Techno Clash (КГ №6)	3
Blades Vengeance 4	4	F1 Rage	5	Mega Lo Mania (КГ №6)	7	Road Rash II	5	Tennis	5
Blockout (BD №34)	4	F1 World Champions	5	Mig-29 (BD №42)	4	Road Rash III (КГ №7)	4	The Ooze	4
Bloodshot (BD №34-35)	4	Faery Tales (КГ №6)	5	Moonwalker	4	Robocop 3	5	Tiny Toon (Acme All-Stars)	5
Boogerman (BD №23 и КГ №7)	5	FIFA-99	6	Mortal Kombat	5	Robocop Vs Terminator (КГ №7)	4	Tiny Toon (Busters Hidden)	5
Brutal	5	Final Zone	4	Mortal Kombat 2 (КГ №7)	6	Rock'n'Roll Racing (КГ №6)	4	Tom and Jerry	5
Bubby 2	5	Flinstones	4	Mortal Kombat 3 (BD №27 и КГ №7)	7	Shadow Blaster	4	Top Gear II	4
Bugs Bunny (КГ №7)	4	Frankenstein	5	Mortal Kombat 3 Ultimate (КГ №6)	7	Shadow Dancer	4	Toy Story (BD №27)	7
Caesar's Palace	4	Gargoyles (BD №38)	5	<b>Mortal Kombat 5 (МК Sub-Zero)</b>	12	Shaq-Fu	6	True Lies (BD №21)	4
Cannon Fodder (КГ №6)	4	Gauntlet IV (BD №35)	4	<b>(BD №45) НОВИНКА</b>	12	Shinobi I	5	V.R.Troopers	5
Captain America & Avengers	4	General Chaos (КГ №6)	3	<b>Mortal Kombat 8</b>	14	Side Pocket (BD №33)	3	Verytex	5
Castle of Illusion	4	Generation Lost	4	<b>НОВИНКА</b>	14	Skeleton Krew (BD №41)	4	Wimbledon Tennis	5
Castlevania Bloodlines	4	Golden Axe I	4	Mr. Nutz	5	Skitchin' (КГ №7)	5	Worms (КГ №6)	9
(BD №35 и КГ №6)	4	Golden Axe II	4	Mutant League Hockey	7	Snake Rat'n' Roll (BD №36)	4	Zero the Kamikaze	4
Chaos Engine (BD №23)	4	Goofys Hysterical Tour (BD №21)	4	(BD №21 и КГ №6)	7	Socket	5	Squirrel (BD №24)	4
Chase HQII	4	Granada	5	NBA 97	6	Soleil	5	Zero Tolerance (КГ №6)	4
Chese Cat	5							Zoop (BD №33)	4
Comix Zone (BD №23 и КГ №7)	4								

(095) 209-93-47 или 911-07-00

## Картриджи Супер Нинтендо

Ace Striker PAL	9	Prince of Persia NTSC	12
Addams Family Values PAL (BD №35)	9	Prince of Persia 2 PAL (BD №32)	18
Aero the Acro-Bat 2 PAL	15	Real Monsters PAL	15
Aladdin NTSC и PAL	18	Revolution X PAL (BD №27)	12
Atlanta 1996 PAL	14	Road Runners PAL	15
Axelay PAL	12	Robocop vs Terminator PAL	18
Batman Forever PAL	19	Samurai Spirits PAL (BD №28)	20
Batman Returns PAL	10	Separation Anxiety PAL	16
Battle Master PAL	10	Shaq-Fu PAL	10
Battletech	15	Slam Dank NTSC	8
Beauty and the Beast PAL	15	Slammaster PAL	8
Bob PAL	13	Smurfs PAL	9
Bomberman V PAL	15	Spawn PAL	12
Boogerman PAL	19	Spectre PAL	15
Breath of Fire PAL	15	Star Wars PAL	16
Brutal PAL	15	Super Mario Kart PAL	15
Captain Commando PAL	12	Super Probotector PAL	13
Cutthroat Island PAL	9	Super Street Fighter II PAL	18
Demon Blazon PAL	9	Syndicate PAL (BD №24)	24
Desert Strike PAL	14	Terminator PAL (BD №42 и 44)	18
Dinosaurs PAL	14	The Shadow PAL	12
Donkey Kong Country NTSC (BD №21)	18	Toy Story PAL	14
Donkey Kong Country 2 PAL (BD №27)	18	Vegas Stakers PAL	18
Donkey Kong Country 3 PAL и NTSC	22	War of the Gems NTSC	10
Doom NTSC (BD №34)	18	Waterworld PAL	18
Double Dragon NTSC (BD №32)	10	Weapon Lord PAL	18
Down the World PAL	10	World Cup 94 NTSC	8
		Zero 4 Champ PAL	20
Dracula XX NTSC	13		
Earth Worm Jim 2 PAL	18		
Flashback PAL	16		
Flinstones II PAL	14		
Gundamwing PAL	8		
Indiana Jones PAL (BD №35)	13		
Jungle Book PAL	15		
Justice League PAL	10		
Killer Instinct PAL (BD №33)	15		
Kirbys Dream Course PAL	12		
Lawnmower Man PAL	15		
Lethal Enforcers NTSC	9		
Lion King PAL	18		
Maui Mallard in Gold PAL	19		
Michael Jordan PAL (BD №36)	13		
Mortal Kombat 2 PAL и NTSC (BD №35)	18		
Mortal Kombat 3 PAL	18		
Mortal Kombat 3			
Ultimate PAL	24		
NBA Given Go NTSC	8		
NBA Hang Time NTSC	8		
NHL-96 PAL (BD №27)	16		
NHL-97 PAL	17		
Plok PAL	15		
Porky Pig's PAL (BD №40)	8		
Power League 2 PAL и NTSC	10		
Power Piggs PAL	16		
Power Rangers PAL	10		

## Картриджи Game Boy

5 у.е. любой картридж

2in1 (Toy Story)	Hunchback	Sonic 5
3in1 (FIFA 97)	of Notre Dame	Speedy Gonzales
42in1 (Soccer Mania)	Hunt for Red October	Street Fighter 2
72in1 (Volley Fire)	Itchy & Scratchy	Super Mario Land
Addams Family	Itemesis	Super Mario Land 3
Adventure Island	James Bond 007	Super off Road
Adventure Island II	Jim Worm	Super Stars II
Aladdin	Joe & Mac	Talespin
All-Star Challenge	Judge Dredd	Tesseract
Amazing Penguin	Jungle Book	Tiny Toon
Animaniacs	Asterix 1	Tiny Toon Wacky
Asterix 1	Jurassic Park 2	Sports
Barbie	Kidd Dracula	Tom and Jerry
Batman Forever	Killer Instinct	Toy Story
Battletoads in Ragnaroks	King of Fighters 95	Track & Field
Bugs Bunny 2	Lethal Weapon	True Lies
Captain America	Lillehammer 94	Turtles Fall of the
Casper	Lion King	Foot
Cat Felix	Little Mermaid	Turtles II
Chessmaster	Looney Tunes	Turtles III
Choplifter 2	Lucky Luke	Universal Soldier
Cliffhanger	Mortal Kombat II	Zen Intergalactic
Contra	Mortal Kombat III	Ninja
Cool Spot	Nigel Mansel	
Darkwing Duck	Die Schlumpfe	
Die Schlumpfe	Pagmaster	
Donkey Kong	Pinocchio	
Donkey Kong 3		
Emperia Stikes Back		
F-15		
FIFA 97		
Flinstones		
Flinstones 3		
Fortress of Fear		
Gear Works		
George Foremans		
Hook		
	Pocahontas	
	Power Rangers 2	
	Primal Rage	
	Prince of Persia	



# NON STOP! Игроем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 43-45

(O) — описание, решение; (A) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; ред — сотрудник редакции.

## Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior

- 3D Battles of World Runner (The)**  
№44 с.92 (НП) Mad Gamer, г.Москва
- Adventure Island 4**  
№43 с.87 (НП) X-Славик, г.Озёрск, Челябинская обл.  
№44 с.92 (НП) Руслан Акизов, г.Толки, Кемеровская обл.
- After Burner**  
№44 с.92 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Air Fortres**  
№43 с.87 (НП) Mick, г.Ангарск, Иркутская обл.
- Attack of the Killer Tomatoes**  
№43 с.72 (O) Eler Cant, ред. №44 с.92 (НП) Ace, г.Старый Оскол, Белгородская обл.
- Barbie**  
№43 с.87 (НП) Светлана Истомина, г.Москва
- Boogerman**  
№43 с.87 (НП) RYM, п.Белозерский, Воскресенский р-н, Московская обл.
- Boogerman 3**  
№43 с.87 (НП) Кирилл Бахарев, г.Москва
- Bump'n' Jump**  
№45 с.90 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Caesars Palace**  
№45 с.90 (НП) Agent Z, г.Красноярск
- Castlevania 2**  
№45 с.72 (O) Дмитрий Щукин и Firefox, г.Москва
- Chi-Deu Story (Gurdich Romances)**  
№43 с.87 (НП) З.Булиньш, г.Рига, Латвия
- Contra Force (Super Contra 6)**  
№45 с.90 (НП) T.J. Combo, г.Оренбург
- Darkman**  
№44 с.76 (O) Eler Cant, ред.
- Duck Tales 3**  
№44 с.92 (НП) Александр Скворцов, г.Москва  
№45 с.90 (НП) N333, г.Москва
- Dungeon Magic**  
№44 с.92 (НП) Sub-Zero, санаторий "Красноярское Загорье", Красноярский край
- Earthbound (Mother)**  
№44 с.53 (A) Martin, Дания и G.Dragon, ред.
- Earth Worm Jim 2K**  
№45 с.90 (НП) Porky, г.Москва
- The Empire Strikes Back**  
№44 с.92 (НП) Sir Ai, г.Чебоксары
- Faxanadu**  
№44 с.92 (НП) Sabre-Wolf & L.G., члены геймерского клуба "СБП", г.Мосино, Донецкая обл., Украина
- FBI Policeman 2**  
№43 с.87 (НП) Erமாக, г.Новосибирск
- Image Fight**  
№45 с.90 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- James Bond**  
№43 с.87 (НП) З.Булиньш, г.Рига, Латвия
- Journey to Silius**  
№44 с.92 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Kickale Cubicle**  
№43 с.87 (НП) 3D Homer
- Kid Kool**  
№44 с.92 (НП) Александр Скворцов, г.Москва
- The Last Ninja**  
№45 с.90 (НП) SRS, г.Хабаровск
- Low G Man**  
№43 с.87 с. Sub-Zero, санаторий "Красноярское Загорье", Красноярский край
- Magical Doropie**  
№44 с.92 (НП) Great Critic, г.Хельсинки, Финляндия
- Mendel Palace**  
№43 с.87 (НП) Sub-Zero, санаторий "Красноярское Загорье", Красноярский край
- Metal Gear**  
№45 с.90 (НП) Роберт, Карачаево-Черкесская респ.
- New Son Son (Son-Son 2)**  
№45 с.90 (НП) Роберт, Карачаево-Черкесская респ.
- Operation Wolf**  
№44 с.92 (НП) Арсений Алексин, г.Москва
- Princess Tomato in the Salad Kingdom**  
№44 с.92 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Red for Jackel (Jackal)**  
№43 с.87 (НП) Terminator, г.Сосновый Бор, Ленинградская обл.
- Round Ball: 2 on 2 Challenge**  
№43 с.87 (НП) Максим Сличак, г.Пятигорск, Ставропольский край
- Rygar**  
№43 с.87 (НП) Максим Сличак, г.Пятигорск, Ставропольский край
- S.C.A.T.**  
№44 с.92 (НП) Максим Сличак, г.Пятигорск, Ставропольский край
- Soccer Fight 2 (Goal 2)**  
№44 с.92 (НП) Братья Пилоты, г.Норильск
- Spartan 2**  
№43 с.87 (НП) Алексей Кубаткин, дер. Павловское, Домодедовский р-н, Московская обл.
- Super Donkey Kong**  
№44 с.92 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Super Konami 3**  
№43 с.87 (НП) Darkman, г.Магадан
- Super Mario Bros. 3**  
№44 с.92 (НП) Артем Попов, г.Томск
- Toy Story**  
№45 с.90 (НП) Ace, г.Старый Оскол, Белгородская обл.
- Treasure Master**  
№43 с.87 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск  
№45 с.90 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Zanac**  
№45 с.90 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Zombie Nation**  
№45 с.90 (НП) S.o.F., г.Кимры, Тверская обл.

117454  
а/я 21  
«Великий Дракон»

не просто классный журнал, а именно особенный, «теплый» такой и душевный.  
Hammer XZ, г.Москва

## Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit

- Aero the Acro-Bat 2**  
№44 с.66 (O) Eler Cant, ред.
- After Burner 2**  
№43 с.88 (НП) Вестник, г.Калининград
- Aladdin 2**  
№44 с.62 (O) Eler Cant, ред.
- Alisia Dragon**  
№43 с.88 (НП) Евгений Лыкин, г.Барнаул
- Arcus Odyssey**  
№45 с.60 (O) Александр Артеменко, ред.
- Arnold Palmer's Golf 91**  
№45 с.91 (НП) Роман Волчков, г.Красноярский, Московская обл.
- Battletech**  
№43 с.89 (НП) Mr. Cris Redfield, г.Одинцово, Московская обл.  
№44 с.93 (НП) Александр Скворцов, г.Москва
- Beyond Oasis (The Story of Thor)**  
№44 с.93 (НП) Great Critic, г.Хельсинки, Финляндия  
№45 с.91 (НП) Сергей Титов, пос. Богородское, Сергиево-Посадский р-н, Московская обл.  
№45 с.91 (НП) Геймер Slugs, г.Уловая, Тульская обл.
- Black Hole Assault**  
№43 с.89 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Bloodshot**  
№45 с.91 (НП) Dimon, г.Москва
- Cal.50**  
№45 с.67 (O) Eler Cant, ред.
- Cannon Fodder**  
№44 с.93 (НП) Саша г.Москва
- Clockwork Knight**  
№44 с.93 (НП) Z-студия, г.Пермь
- Combat Cars**  
№45 с.91 (НП) F1 Racer, г.Харьков, Украина
- Comix Zone**  
№45 с.92 (НП) Агент Z, г.Красноярск
- Cutthroat Island**  
№45 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Cyborg Justice**  
№43 с.54 (O) Александр Артеменко, ред.
- Daze Before Christmas**  
№44 с.93 (НП) Степан Филиппчук, г.Пермь
- Desert Strike**  
№45 с.92 (НП) Dimon, г.Москва
- Dragon's Fury**  
№43 с.89 (НП) Олег Андреев, г.Находка, Приморский край
- Dune 2. The Battle for Arrakis**  
№43 с.88 (НП) BULLdozer, г.Рязань  
№44 с.94 (НП) Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва
- Dungeons & Dragons. Warriors of the Eternal Sun**  
№45 с.91 (НП) Suprnatrural object, г.Новосибирск
- Dynamite Duke**  
№44 с.93 (НП) Максим Рязанов, г.Москва
- Earnest Evans**  
№45 с.91 (НП) F1 Racer (L.S.Shumi), г.Харьков, Украина
- Earth Worm Jim 2**  
№43 с.89 (НП) Axel, г.Москва
- Ecco the Dolphin**  
№44 с.93 (НП) Александр Скворцов, г.Москва
- Ecco the Dolphin 2**  
№45 с.91 (НП) Роберт, Карачаево-Черкесская респ.
- F-22 Interceptor**  
№43 с.57 (O) Raptor, г.Москва
- Gaijeres**  
№43 с.89 (НП) С.Журавлев, г.Рязань
- Granada**  
№45 с.92 (НП) F1 Racer, г.Харьков, Украина
- Greatest Heavyweights**  
№44 с.94 (НП) Григорий Синезубов, г.Рыбинск
- Hercules 2**  
№44 с.63 (O) Eler Cant, ред.
- Hurricanes**  
№45 с.91 (НП) Rager, г.Москва
- The Itchy & Scratchy Game**  
№44 с.68 (O) Eler Cant, ред.
- Jewel Master**  
№45 с.56 (O) Eler Cant, ред.
- Jungle Strike**  
№45 с.92 (НП) Dimon, г.Москва
- Jurassic Park**  
№44 с.94 (НП) Александр Скворцов, г.Москва  
№45 с.91 (НП) Александр Скворцов, г.Москва
- Kawasaki**  
№45 с.92 (НП) Alex (Commando), г.Ставрополь
- Kid Chameleon**  
№43 с.89 (НП) Олег Андреев, г.Находка, Приморский край
- Krusty's Super Fun House**  
№44 с.94 (НП) Григорий Синезубов, г.Рыбинск
- Light Crusader**  
№43 с.89 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Marble Madness**  
№45 с.92 (НП) F1 Racer, г.Харьков, Украина
- Mario Lemieux Hockey**  
№43 с.88 (НП) Андрей А., г.Петрозаводск
- Master of Monsters**  
№45 с.92 (НП) F1 Racer, г.Харьков, Украина
- Maximum Carnage**  
№43 с.62 (O) Александр Артеменко, ред.
- Mega-Lo-Mania**  
№45 с.91 (НП) S.B.M., г.Москва
- Michael Jackson Moonwalker**  
№44 с.93 (НП) Gamer Alex, г.Новосибирск
- Mortal Kombat 5: Sub-Zero**  
№45 с.94 (O) Mac Fank, ред.
- Onslaught**  
№44 с.93 (НП) Григорий Синезубов, г.Рыбинск
- Out Runner 2019**  
№44 с.93 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Phantasy Star 4**  
№45 с.92 (НП) Виталий Гаврилов, г.Северск, Томская обл.
- Phantom 2040**  
№45 с.91 (НП) Дмитрий Пономарев, г.Москва
- Phelios**  
№43 с.88 (НП) Иван Ковров, г.Киров  
№44 с.93 (НП) Максим Рязанов, г.Москва
- Populous-II: Two Tribes**  
№43 с.89 (НП) Alien-3, г.Таллин, Эстония
- Power Ball**  
№44 с.88 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Power Monger**  
№44 с.94 (НП) Журавлев, г.Рязань
- Punisher**  
№43 с.89 (НП) Эльдар "Warrior" Мамедов, г.Нижний Новгород
- Rambo 3**  
№43 с.88 (НП) Кирилл Бахарев, г.Москва
- Rastan Saga 2**  
№44 с.94 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Revenge of Shinobi**  
№43 с.89 (НП) Alien-3, г.Таллин, Эстония
- Rings of Power**  
№43 с.89 (НП) Эльдар "Warrior" Мамедов, г.Нижний Новгород
- Robocop vs Terminator**  
№44 с.93 (НП) Mad Gamer, г.Москва
- Rock'n'Roll Racing**  
№45 с.92 (НП) Rager X, г.Москва
- Rolo to the Rescue**  
№45 с.91 (НП) Лелиа, г.Екатеринбург
- Sagaia**  
№44 с.94 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Shining Force 2**  
№45 с.91 (НП) John, г.Новосибирск  
№45 с.91 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- The Simpsons. Bart vs Space Mutants**  
№45 с.91 (НП) Snake, г.Чебоксары, Чувашия
- Soldiers of Fortune (Chaos Engine)**  
№43 с.89 (НП) Alien-3, г.Таллин, Эстония
- Sol Feace**  
№43 с.89 (НП) Shark, г.Вологда
- Sonic & Knuckles**  
№44 с.88 (НП) Raptor, г.Москва
- Sonic Spinball**  
№44 с.93 (НП) Андрей Суворов, г.Москва
- Space Harrier 2**  
№43 с.89 (НП) Best Pilot, г.Краснодар
- Star Trek. The Next Generation**  
№43 с.58 (O) (начало) Eler Cant, ред. №44 с.64 (O) (окончание) Eler Cant, ред.
- Steel Empire**  
№43 с.89 (НП) J.Cage, г.Москва
- Storm Lord**  
№44 с.93 (НП) Павел Карпов, г.Бологое, Тверская обл.
- Sunset Riders**  
№43 с.89 (НП) MegaDriver, г.Москва
- Super Battleship**  
№45 с.58 (O) Eler Cant, ред.
- Super Donkey Kong 99**  
№44 с.61 (O) C.J.C., ред.
- Super Hang On**  
№43 с.89 (НП) Rabbit, г.Самарканд, Узбекистан
- Super Skidmarks**  
№44 с.94 (НП) Сергей Романов, г.Находка, Приморский край
- Super Volleyball**  
№43 с.89 (НП) Кирилл Бахарев, г.Москва
- Target Earth**  
№44 с.94 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Terror from the Deep**  
№44 с.94 (НП) Virtual Guy, г.Барнаул
- Test Drive II: The Duel**  
№44 с.70 (O) Eler Cant, ред.
- Time Killers**  
№44 с.94 (НП) Gamer Alex, г.Новосибирск  
№45 с.91 (НП) Sabre-Wolf & L.G., члены геймерского клуба "СБП", г.Мосино, Донецкая обл., Украина
- ToeJam & Earl in Panic on Funkotron**  
№45 с.92 (НП) Erமாக, г.Новосибирск
- Ultimate Mortal Kombat 3**  
№44 с.94 (НП) Максим Рязанов, г.Москва
- Urban Strike**  
№45 с.92 (НП) Dimon, г.Москва
- Vectorman**  
№43 с.89 (НП) Alien-3, г.Таллин, Эстония
- View Point**  
№44 с.93 (НП) Сергей Баранов, г.Салават, Башкортостан
- Virtua Fighter 2**  
№43 с.88 (НП) Игорь Ветлов, г.Санкт-Петербург  
№43 с.89 (НП) X-Level, г.Москва
- Virtua Racing**  
№43 с.89 (НП) Эльдар "Warrior" Мамедов, г.Нижний Новгород
- War Song**  
№44 с.93 (НП) Андريس Чиритис & Стас, г.Рига, Латвия  
№45 с.92 (НП) D'Rain, г.Вердолово, Тюменская обл.
- Wonder Dog**  
№45 с.91 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- X-Band**  
№45 с.92 (НП) Kabal, г.Дедобли, Псковская обл.

117454  
а/я 21  
У меня есть не все "Драконы", а только 25-й и с 28 по 44-й. Но все они мне настолько дорого, насколько вообще возможно. Некоторые в письмах к вам пишут, чтоносят журнал в школу, лицей, к друзьям и т.п. А я журналы храню в пакете и обложках, чтобы они не помялись. Спасибо вам за "ВЕЛИКИЙ ДРАКОН!"  
Игорь Асинцев, г.Хаджиженск, Краснодарский край

## Раздел 3. Игры для Super Nintendo

- Actraiser**  
№45 с.92 (НП)
- Addams Family**  
№45 с.92 (НП) G.Funk, ред.
- Aero the Acro-Bat**  
№45 с.92 (НП)
- Art of Fighting**  
№45 с.92 (НП)
- Batman Forever**  
№45 с.93 (НП) Сергей Анищенко, г.Минск, Белоруссия
- В.О.В.**  
№44 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва
- Breath of Fire**  
№44 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва
- Bubsy 2**  
№44 с.94 (НП) Chif Kosha, г.Москва  
№44 с.95 (НП) Vasiok, г.Москва
- Bugs Bunny in Rabbit Rampage**  
№45 с.93 (НП) Babylonian Bugs, г.Псков
- Cannon Fodder**  
№44 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва
- Castlevania 4. Return of Dracula**  
№44 с.72 (O) Просто Серега, ред.
- Clayfighter 2: Judgment Clay**  
№43 с.90 (НП) Дмитрий Кирсанов, г.Москва
- College Slam**  
№44 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва
- Donkey Kong Country**  
№44 с.94 (НП) Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва
- Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest**  
№44 с.94 (НП) Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва
- Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble**  
№44 с.94 (НП) Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва  
№45 с.92 (НП) 3D Камикадзе, г.Москва
- Double Dragon 5: The Shadow Falls**  
№45 с.93 (НП) NeoAlien, г.Москва
- FIFA Soccer**  
№43 с.90 (НП) Эльдар "Warrior" Мамедов, г.Нижний Новгород
- Judge Dredd**  
№43 с.90 (НП) Михаил Ревенко, г.Харьков, Украина
- King of Dragons**  
№43 с.90 (НП) Партизан из "Imperium VTOL", п.Фрязево, Московская обл.
- Super Return of the Jedi**  
№44 с.95 (НП) Братья Пилоты, г.Норильск
- T2. The Arcade Game**  
№43 с.70 (O) Fire Fox, г.Москва
- The Terminator**  
№44 с.70 (O) Eler Cant, ред.
- Vortex**  
№45 с.92 (НП) Денис Рябов, г.Новосибирск
- World Heroes 2**  
№45 с.68 (O) Ex=, ред.
- 117454  
а/я 21  
Привет "Великому Дракону" из Азова! Пишет вам Соня, Sky Lord. Джон и все остальные. Хотим сказать ОГРОМНОЕ СПАСИБО за высланные журналы. Я их прочтала раз по двадцать, срисовала кучу картинок и все равно могу листать страницы "Великого Дракона" без конца. Огромное спасибо вам за кучу информации. Ни в одном журнале нет такой веселой атмосферы, как у вас. Ваш журнал — как вкуснейший бутерброд. Его можно съесть сразу, а можно есть по кусочкам, растягивая удовольствие на недели... Желаю вам быть толще и вкуснее!  
Carmageddon, г.Москва
- 117454  
а/я 21  
В этой жизни одно лишь утешает — ваш журнал. Прочитаешь его, и учеба уже не кажется такой страшной, как прежде, а двойка зачет не такой ужасной, как конец света.  
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- 117454  
а/я 21  
После того, как вы открыли новую рубрику Game Boy, ваш журнал для меня стал еще интересней. Благодаря этой рубрике я узнал, что Game Boy это больше, чем просто 8-битная игрушка, и приобрел ее. Теперь я стараюсь покупать игры, которые вы публикуете в журнале.  
Андрей Белоусов, г.Вологда



## Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

- Ace Combat**  
№43 с.90 (НП) Хайюми, г.Москва
- Ace Combat 3**  
№44 с.36 (О) Агент Кулер, ред.
- Actua Soccer**  
№45 с.94 (НП) С.Б.П., г.Москва
- Agent Armstrong**  
№43 с.92 (НП) Vitalidze Wins, г.Чебоксары, Чувашия
- Akuji: The Heartless**  
№45 с.93 (НП) Kombat, г.Омск
- Alien Trilogy**  
№43 с.90 (НП) Immortal, г.Салават, респ. Башкортостан
- Alundra**  
№45 с.93 (НП) KVSVBaracuda, г.Ульяновск
- Arcapalypse**  
№43 с.37 (А) Mac Fank, г.Москва  
№43 с.91 (НП) G.Funk, г.Одиново, Московская обл.
- Arc The Lad III**  
№44 с.46 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Armored Core**  
№44 с.95 (НП) Vasiok and Shura, г.Москва
- Asteroids**  
№45 с.94 (НП) Kombat, г.Омск
- Battlestations**  
№45 с.93 (НП) Black Wolf, г.Москва
- Beach Volley Heroes**  
№45 с.22 (О) Нави Кичто, ред.
- Beast Wars**  
№43 с.92 (НП) Эльдар "Warrior" Мамедов, г.Нижний Новгород  
№44 с.95 (НП) Goh, г.Борисов, Новгородская обл.
- Beavis and Butt-Head Do Hollywood**  
№45 с.19 (А) Mac Fank, ред.
- Bio Freaks**  
№43 с.91 (НП) G.Funk, г.Одиново, Московская обл.
- Biohazard Gun Survivor**  
№45 с.14 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Blasto**  
№45 с.93 (НП) Александр Рочинский, г.Таллин, Эстония  
№45 с.93 (НП) Mr.Sub, г.Москва
- Bogey Dead 6**  
№43 с.90 (НП) Роман Ренц, г.Новосибирск
- Brigandine**  
№45 с.93 (НП) Kombat, г.Омск
- Broken Sword 2: the Smoking Mirror**  
№44 с.10 (О) G.Funk, ред.
- Burning Road**  
№44 с.96 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Cardinal Syn**  
№43 с.90 (НП) G.Funk, г.Одиново, Московская обл.  
С: The Contra Adventure №44 с.96 (НП) Братия Пилоты, г.Норильск
- Chrono Trigger**  
№45 с.15 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Civilization II**  
№45 с.93 (НП) McLane, г.Москва
- Colin McRae Rally**  
№44 с.95 (НП) G.Funk, ред.
- Colony Wars 2: Vengeance**  
№45 с.94 (НП) G.Funk, ред.
- Command & Conquer**  
№43 с.90 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Command & Conquer: Red Alert**  
№43 с.92 (НП) Илья Коскин, г.Пермь
- Courier Crisis**  
№45 с.96 (НП) Supreme Dimetrodon, г.Ростов-на-Дону
- Crash Bandicoot 3: Warped**  
№43 с.90 (НП) Владимир Карленков, г.Красногорск, Московская обл.  
№45 с.40 (О) Кичмор Чивотрапс, ред.
- Crash Team Racing**  
№44 с.45 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- D**  
№45 с.32 (О) G.Funk, ред.
- Darklight Conflict**  
№45 с.94 (НП) Quakeman, г.Тверь
- Dead Ball Zone**  
№44 с.95 (НП) Константин Старшов, г.Москва
- Dead in the Water**  
№45 с.95 (НП) BigMap, г.Москва
- Deathtrap Dungeon**  
№43 с.92 (НП) Greatest Warrior, г.Одиново, Московская обл.
- DeStrega**  
№45 с.28 (О) Polymorph Sauronovich, ред.
- Devil Dice**  
№45 с.95 (НП) BigMap, г.Москва
- Dewprism**  
№44 с.46 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Die Hard Trilogy 2**  
№45 с.18 (А) Mac Fank, ред.
- Dino Crisis**  
№44 с.44 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.  
№45 с.21 (О) Mac Fank, ред.
- Discworld 2: Mortality Bytes**  
№43 с.24 (О) (начало) G.Funk, ред.  
№44 с.18 (О) (окончание) G.Funk, ред.
- Dracula X (Castlevania 4: Symphony of the Night)**  
№45 с.95 (НП) Валерий Зарянов, г.Находка-17, Приморский край
- Dragon Ball**  
№45 с.94 (НП) Хайюми, г.Москва
- Dragon Heart: Fire & Steel**  
№45 с.95 (НП) BigMap, г.Москва
- Driver**  
№45 с.20 (О) Mac Fank, ред.
- Duke Nukem: Time to Kill**  
№44 с.96 (НП) Sabre-Wolf & L.G., члены геймерского клуба "СБГ", г.Мосино, Донецкая обл., Украина  
№44 с.97 (НП) Vasiok, г.Москва
- Duke Nukem 3D: Total Meltdown**  
№43 с.90 (НП) Raptor, г.Москва  
№44 с.96 (НП) Денис Ильичев, г.Екатеринбург  
№44 с.97 (НП) Sabre-Wolf & L.G., члены геймерского клуба "СБГ", г.Мосино, Донецкая обл., Украина
- Ehrgeiz: God Bless the Ring**  
№43 с.12 (О) Lord Hanta, ред.
- Eliminator**  
№45 с.95 (НП) KVSVBaracuda, г.Ульяновск
- The Fifth Element**  
№43 с.92 (НП) Александр Макоян, г.Назарьево, Одиново, р-н, Московская обл.
- Fighting Force 2**  
№45 с.19 (А) Mac Fank, ред.
- Final Fantasy VIII**  
№45 с.13 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Final Fantasy IX**  
№44 с.48 (А) Агент Кулер, ред.  
№45 с.15 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Formula 1 '98**  
№44 с.97 (НП) Kombat, г.Омск
- Formula 1 Championship Edition**  
№43 с.91 (НП) Эльдар "Warrior" Мамедов, г.Нижний Новгород
- Formula Karts**  
№44 с.96 (НП) Эльдар "Warrior" Мамедов, г.Нижний Новгород
- Front Mission 3**  
№44 с.44 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Gex 2: Enter the Gecko**  
№45 с.95 (НП) Slash, г.Климовск, Московская обл.
- Gex 3: Deep Cover Gecko**  
№44 с.29 (А) Mac Fank, ред.
- Grand Theft Auto**  
№43 с.91 (НП) Black Warrior, г.Печора, респ. Коми  
№44 с.20 (О) С.С.С., ред.
- Gran Turismo**  
№43 с.92 (НП) Wyvern, г.Нижний Новгород
- Guilty Gear**  
№43 с.17 (О) Агент Кулер, ред.  
№44 с.96 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Gundam 0079 The War For Earth**  
№43 с.92 (НП) Вечно Green Эльби, г.Красногорск  
№45 с.95 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Heart of Darkness**  
№44 с.29 (А) Mac Fank, ред.  
№45 с.94 (НП) BigMap, г.Москва
- Hercules Action Game**  
№43 с.91 (НП) Илья Коскин, г.Пермь
- Horned Owl**  
№44 с.95 (НП) G.Funk, ред.
- Hot Shots Golf**  
№45 с.94 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Hybrid**  
№44 с.97 (НП) G.Funk, ред.
- Invasion from Beyond**  
№44 с.96 (НП) Kombat, г.Омск
- Jackie Chan's Stunt Master**  
№45 с.18 (А) Mac Fank, ред.
- Jet Moto (Jet Racer)**  
№44 с.96 (НП) Акира Куросава, г.Москва
- Jet Moto 2**  
№44 с.96 (НП) Flash и Scorpion, г.Москва
- Jet Rider 2**  
№45 с.95 (НП) Александр Рочинский, г.Таллин, Эстония
- Johnny Bazookatone**  
№43 с.91 (НП) Хайюми, г.Москва
- Jumping Flash**  
№43 с.92 (НП) Илья Коскин, г.Пермь
- Knockout Kings**  
№44 с.95 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Koudelka**  
№43 с.37 (А) Агент Кулер, ред.
- Legend of Legaia**  
№43 с.18 (О) Lord Hanta, ред.
- Lone Soldier**  
№43 с.91 (НП) Александр Никитин, г.Магадан
- Lucky Luke**  
№44 с.95 (НП) Vasiok and Shura, г.Москва
- MDK**  
№45 с.94 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Metal Gear Solid**  
№43 с.90 (НП) G.Funk, г.Одиново, Московская обл.
- Metal Gear Solid Integral**  
№44 с.44 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Metal Slug**  
№44 с.97 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Mortal Kombat 4**  
№43 с.92 (НП) Shiru Otaku, г.Москва  
№45 с.96 (НП) Agent Z, г.Красногорск
- Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero**  
№43 с.92 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Mortal Kombat: Special Forces**  
№44 с.45 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Moto Racer**  
№43 с.92 (НП) Роман Ренц, г.Новосибирск
- Motorhead**  
№44 с.97 (НП) Shiru Otaku, г.Москва
- N.O.: Nitrous Oxide**  
№45 с.93 (НП) Kombat, г.Омск  
№45 с.95 (НП) D.Parker, г.Апатиты, Мурманская обл.
- Nascar '99**  
№45 с.94 (НП) Владимир Карленков, г.Красногорск, Московская обл.
- NBA Live '98**  
№44 с.98 (НП) G.Funk, ред.
- The Need for Speed 3**  
№44 с.96 (НП) G.Funk, ред.  
№44 с.97 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Need for Speed 4: High Stakes**  
№43 с.34 (О) Lord Hanta, ред.  
№44 с.96 (НП) Кудрявый Демон, г.Москва  
№45 с.95 (НП) Александр Павлов, г.Оса, Пермская обл.
- New Japan Pro Wrestling**  
№44 с.97 (НП) Хайюми, г.Москва
- NHL '98**  
№44 с.95 (НП) G.Funk, ред.  
№45 с.94 (НП) Павел Письман, г.Москва
- NHL '99**  
№44 с.97 (НП) Kombat, г.Омск  
№45 с.94 (НП) Kidman, г.Москва
- Novastorm**  
№43 с.91 (НП) Илья Коскин, г.Пермь
- Omega Boost**  
№44 с.16 (О) Агент Кулер, ред.
- Pac-Man 20th Anniversary**  
№44 с.46 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Parasite Eve**  
№43 с.91 (НП) Владимир Карленков, г.Красногорск, Московская обл.
- Parasite Eve II**  
№45 с.14 (О) Валерий Корнеев, ред.
- Parodius**  
№44 с.97 (НП) Хайюми, г.Москва
- Perfect Weapon**  
№45 с.94 (НП) DJ Death, г.Кирово-Чепецк
- Persona 2: Innocent Sin**  
№44 с.47 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Pitfall 3D**  
№43 с.91 (НП) А.В.Рюмкин, г.Петропавловск-Камчатский  
№45 с.94 (НП) Bonami & Alex, г.Москва
- Pocket Fighter**  
№44 с.97 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Powerboat Racing**  
№44 с.95 (НП) G.Funk, ред.
- Primal Rage**  
№45 с.26 (О) G.Funk, ред.
- Psybadek**  
№45 с.94 (НП) Quakeman, г.Тверь
- Puzzle Bobble 4X**  
№43 с.97 (НП) Kombat, г.Омск
- Rage Racer**  
№43 с.91 (НП) Роман Ренц, г.Новосибирск
- Rainbow Six**  
№45 с.17 (А) Mac Fank, ред.
- Rally Cross 2**  
№45 с.94 (НП) Александр Рочинский, г.Таллин, Эстония
- Rapid Racer**  
№44 с.96 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Rayman**  
№44 с.95 (НП) Crazy Punk, г.Новосибирск, Приморский край
- Ray Tracers**  
№45 с.94 (НП) Supreme Dimetrodon, г.Ростов-на-Дону
- Reboot**  
№44 с.95 (НП) Алексей Быстров, п.Возрождение, Выборгский р-н, Ленинградская обл.
- Red Asphalt**  
№44 с.96 (НП) Оставшийся Там, г.Екатеринбург
- Resident Evil: Nemesis**  
№44 с.45 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Resident Evil 2. Dual Shock Version**  
№43 с.90 (НП) Firefox, г.Москва  
№44 с.28 (О) Firefox, г.Москва
- Road Rash**  
№44 с.95 (НП) Братия Пилоты, г.Норильск
- Road Rash 3D**  
№44 с.38 (О) С.С.С., ред.
- Saga Frontier 2**  
№44 с.45 (О) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Sexy Parodius**  
№45 с.95 (НП) BigMap, г.Москва
- Shadow Madness**  
№44 с.24 (О) Lord Hanta, ред.
- Shao Lin**  
№44 с.45 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Shin Ridge Racer**  
№44 с.15 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Silent Hill**  
№43 с.22 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.  
№45 с.44 (О) (начало) =Ек=, ред.
- Small Soldiers**  
№45 с.94 (НП) Kombat, г.Омск
- Space Griffon**  
№44 с.97 (НП) Илья Садыхов, п.Правдинский, Луицкий р-н, Московская обл.
- Spawn**  
№44 с.96 (НП) G.Funk, ред.
- Spider-Man**  
№45 с.17 (А) Mac Fank, ред.
- Speed Racer**  
№43 с.91 (НП) G.Funk, г.Одиново, Московская обл.
- Speedster**  
№44 с.91 (НП) Flash и Scorpion, г.Москва
- Spice World**  
№44 с.96 (НП) Kombat, г.Омск
- Spyro the Dragon**  
№44 с.96 (НП) Kombat, г.Омск  
№45 с.95 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Starblade Alpha**  
№43 с.91 (НП) Immortal, г.Салават, респ. Башкортостан
- Street Fighter Alpha 3**  
№45 с.34 (О) G.Funk, ред.
- Street Fighter Zero 2**  
№43 с.91 (О) G.Funk, ред.
- Suikoden**  
№44 с.96 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Swagman**  
№45 с.94 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония  
№45 с.94 (НП) Slash, г.Климовск, Московская обл.
- Syphon Filter**  
№43 с.30 (О) Lord Hanta, ред.
- T'ai Fu: Wrath of the Tiger**  
№45 с.96 (НП) BigMap, г.Москва
- Tekken 2**  
№44 с.95 (НП) Хайюми, г.Москва  
№45 с.95 (НП) Ted Strife, г.Москва
- Tekken 3**  
№43 с.92 (НП) Roadkill, г.Малаховка, Московская обл.  
№43 с.92 (НП) D.J.Leps и Jason, г.Чита  
№44 с.97 (НП) Заместитель Noob-Sibot'a, г.Санкт-Петербург  
№45 с.95 (НП) Антон Гуляев, г.Екатеринбург
- Tenchu (американская версия)**  
№44 с.97 (НП) Дмитрий Малаховский, г.Владивосток
- Tenchu (японская версия)**  
№44 с.96 (НП) G.Funk, ред.
- Test Drive 4**  
№44 с.97 (НП) G.Funk, ред.
- Test Drive 5**  
№44 с.97 (НП) Tony River, г.Москва  
№45 с.93 (НП) Black Wolf, г.Москва
- Test Drive 6**  
№45 с.17 (А) Mac Fank, ред.
- Test Drive Off-Road 2**  
№45 с.94 (НП) G.Funk, ред.
- Theme Hospital**  
№45 с.94 (НП) Supreme Dimetrodon, г.Ростов-на-Дону
- Theme Park**  
№43 с.91 (НП) Вадим Кисляков, ст.Багаевская, Ростовская обл.
- Theme Park World**  
№45 с.18 (А) Mac Fank, ред.
- Three Lions**  
№44 с.45 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Thunder Truck Rally**  
№44 с.97 (НП) G.Funk, ред.
- Toca: Touring Car Championship**  
№43 с.90 (НП) Slash, г.Климовск, Московская обл.  
№44 с.96 (НП) Flash и Scorpion, г.Москва
- Toca: Touring Car Championship 2**  
№45 с.94 (НП) Александр Рочинский, г.Таллин, Эстония
- Tomba (Tombi)**  
№45 с.94 (НП) Кудрявый Демон, г.Москва
- Tomb Raider**  
№43 с.91 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Tomb Raider 2**  
№43 с.92 (НП) Акира Куросава, г.Москва
- Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft**  
№44 с.95 (НП) Владимир Карленков, г.Красногорск, Московская обл.  
№44 с.97 (НП) G.Funk, ред.
- Tomorrow Never Dies**  
№44 с.44 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Too Human**  
№44 с.47 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Total Eclipse Turbo**  
№43 с.91 (НП) Роман Ренц, г.Новосибирск
- Trap Gunner**  
№45 с.95 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Trash It**  
№45 с.94 (НП) DJ Death, г.Кирово-Чепецк
- Tunnel B1**  
№45 с.94 (НП) Black Wolf & Great Warrior, г.Москва
- Twisted Metal 2**  
№43 с.91 (НП) G.Funk, г.Одиново, Московская обл.
- Twisted Metal 3**  
№43 с.90 (НП) Alien-3, г.Таллин, Эстония  
№43 с.91 (НП) G.Funk, г.Одиново, Московская обл.
- Unholy War (The)**  
№44 с.96 (НП) G.Funk, ред.
- Urban Chaos**  
№45 с.17 (А) Mac Fank, ред.
- Vandal Hearts II: Heaven's Gate**  
№44 с.46 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- V-Ball: Beach Volley Heroes**  
№45 с.22 (О) Нави Кичто, ред.
- Vigilante 8**  
№45 с.95 (НП) Slash, г.Климовск, Московская обл.
- Vigilante 8: Second Offense**  
№44 с.44 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- V-Tennis**  
№45 с.92 (НП) Interceptor, г.Рубцовск, Алтайский край
- Warcraft II: The Dark Saga**  
№45 с.93 (НП) G.Funk, ред.
- Warhammer: The Dark Omen**  
№45 с.94 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Warpath: Jurassic Park**  
№44 с.45 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- WCW Nitro**  
№43 с.90 (НП) G.Funk, г.Одиново, Московская обл.  
№43 с.90 (НП) BULLdozer, г.Рязань  
№44 с.96 (НП) Death, г.Астрахань
- WCW vs NWO Thunder**  
№45 с.95 (НП) DJ Death, г.Кирово-Чепецк
- Wild 9**  
№45 с.93 (НП) Quakeman, г.Тверь
- Wild Arms**  
№43 с.92 (НП) Human Smoke, г.Рейтов, Московская обл.
- Wild Arms: 2nd Ignition**  
№44 с.46 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Wild Wild West**  
№44 с.18 (А) Mac Fank, ред.
- Worms**  
№44 с.97 (НП) Immortal, г.Салават, респ. Башкортостан
- WWF In Your House**  
№45 с.93 (НП) Илья И., г.Москва
- X2**  
№45 с.94 (НП) Денис Лобановский, г.Москва
- Xenogears**  
№43 с.38 (О) Lord Hanta, ред.  
№44 с.30 (О) (главы 1-4) Lord Hanta, ред.
- X-Men: Children of the Atom**  
№44 с.22 (О) G.Funk, ред.
- Z**  
№45 с.94 (НП) Mr.Sub, г.Москва

## Раздел 5. Игры для Game Boy

- Adventure Island**  
№45 с.90 (НП) SRS, г.Хабаровск
- Aladdin**  
№44 с.93 (НП) Михаил Гусев, г.Видное
- Alien 3**  
№44 с.78 (О) G.Dragon, ред.
- Bionic Battler**  
№45 с.70 (О) G.Dragon, ред.
- Castlevania**  
№45 с.90 (НП) Михаил Гусев, г.Видное, Московская обл.
- Chase H.Q.**  
№45 с.90 (НП) Старик Романыч, г.Харьков, Украина
- Dragon Heart**  
№45 с.70 (О) G.Dragon, ред.
- Indiana Jones and the Last Crusade**  
№44 с.93 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Kirby's Dream Land**  
№43 с.88 (НП) Илья И., г.Москва
- Lamborghini American Challenge**  
№43 с.88 (НП) Илья И., г.Москва
- The Lion King**  
№44 с.93 (НП) Михаил Гусев, г.Видное
- Megaman 3**  
№45 с.90 (НП) Рома, г.Суворов, Тульская обл.
- Monster Truck Wars**  
№43 с.67 (О) G.Dragon, ред.
- Nemesis**  
№43 с.88 (НП) Илья И., г.Москва
- Operation C**  
№45 с.90 (НП) SRS, г.Хабаровск
- Prince of Persia**  
№43 с.88 (НП) Илья И., г.Москва
- Protector 2**  
№43 с.88 (НП) Денис Замков, г.Москва
- Solomon's Club**  
№45 с.90 (НП) Илья И., г.Москва
- Super Mario Land**  
№45 с.90 (НП) Михаил Гусев, г.Видное
- Sword of Hope**  
№44 с.93 (НП) Автор не известен
- Tetris**  
№45 с.90 (НП) Михаил Гусев, г.Видное, Московская обл.
- Wario Blast**  
№44 с.93 (НП) Клопа, г.Москва

## Раздел 6. Игры для разных компьютеров

- Alone in the Dark (IBM PC)**  
№44 с.43 (А) G.Funk, ред.
- Army Men III: A Space Odyssey (IBM PC)**  
№44 с.43 (А) G.Funk, ред.
- Conquest: Frontier Wars (IBM PC)**  
№44 с.43 (А) G.Funk, ред.
- Descant: Freespace 2 (IBM PC)**  
№44 с.43 (А) G.Funk, ред.
- Duke Nukem 3D (IBM PC)**  
№45 с.89 (А) Ed "strogy" the Quaker, г.Москва
- Imperium Galactica II (IBM PC)**  
№44 с.43 (А) G.Funk, ред.
- Mortal Kombat Gold (Dreamcast)**  
№45 с.16 (А) D&K, г.Санкт-Петербург
- Princess Maker (IBM PC)**  
№45 с.81 (А) Валерий Корнеев, ред.
- Prince of Persia 3D (IBM PC)**  
№44 с.43 (А) Lord Hanta, ред.
- Quake (IBM PC)**  
№45 с.89 (А) Ed "strogy" the Quaker, г.Москва

# НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТ

рубрику ведет =Ex=

Сегодняшний выпуск рубрики посвящен Quake-ресурсам Интернет

<http://www.idsoftware.com>

Официальный сайт id Software. Да-да, той самой id Software, благодаря которой мы играем в такие игры, как Wolfenstein 3D, Doom I и II, оба Quake'a, а теперь еще и Quake 3: Arena. Всем, кому эти игры доставили минуты радости (а ведь у многих эти минуты переросли в часы и даже годы!), рекомендуется посетить страничку людей, которым принадлежит авторство этих шедевров, и узнать, как живут и чем занимаются их кумиры в настоящее время.

<http://www.activision.com>

По этому адресу располагается страничка издателя PSX'ной «кваки»-конторы Activision. Здесь можно найти довольно много занятной информации по готовящимся к выходу играм, в издании которых участвует эта фирма. Есть даже специальный «консольный» раздел, где целый блок посвящен игре Quake на приставках PlayStation и Nintendo 64. Так что если есть желание сравнить реализацию игры на двух этих платформах, загляните сюда — <http://www4.activision.com/games/quake2console/>

PlanetQuake

<http://www.planetquake.com/>

Один из старейших англоязычных интернет-ресурсов по Quake. На этой страничке есть абсолютно все, что только касается этой великой игры. Мощный новостной раздел, фильмы на движке Quake о захватывающих поединках самых смертоносных квейк-воинов планеты, новые «шкурки» (текстуры (skins), от которых зависит внешний вид морпеха) и новые модели бойцов, разнообразные модификации игры и просто полезные «квак»-программки — все рассортировано и аккуратно разложено на этом сайте. Найти что-либо необходимое, благодаря грамотно организованной навигации, не составляет никакого труда, несмотря на гигантские объемы содержащейся здесь информации. С этим сайтом по полезности и информативности, вполне по праву, соперничает <http://www.bluesnews.com/>. Кстати, оба этих сайта зачастую являются основным источником информации для всех прочих «квак»-страничек.

<http://www.quake.cityline.ru/>

Это Quake-сервер «самого нескудного» провайдера. Он пригодится, когда вы соберетесь помериться силами с другими пользователями Сети. Когда приходит играть в сетевую «кваку» самый разной подготовленности (иногда даже попадаются не читавшие Гоблина!), так что всегда есть возможность подобрать себе партнеров по силам. Вообще, играть в Quake по Сети можно также на сервере CRAZY HOUSE по адресу <http://quake.tvcom.ru/> и еще на сотне подобных серверов по всему миру. Просто два, приведенных выше, мне нравятся больше всего. В первую очередь, по качеству связи, что весьма немаловажно при наших телефонных линиях.



<http://www.dailytelefrag.com/>

Русскоязычный новостной сайт легендарного питерского ЗАВХОЗА. Причем, далеко не единой «квакой» живут местные ньюсмейкеры. На этой, регулярно обновляемой страничке, освещается практически все многообразие жанра 3D-action. Также здесь не обходится вниманием и наиболее достойных представителей других жанров.

<http://ogl.spb.ru/>

Еще один интересный сайт, специализирующийся на 3D-играх. Примечателен он тем, что на его страничках, в разделе «Школа выживания», можно прочесть полное, исправленное и дополненное руководство по игре в сетевую Quake, написанное известным «квак»-теоретиком — Гоблином. Также здесь можно найти аналогичные произведения по Capture the Flag и TeamFortress. Только, к сожалению, все рассказанное в этих руководствах, касается именно писишной «кваки» и ее модификаций; на PlayStation многое из изложенного попросту не применимо. Но, все равно, если будет возможность, обязательно ознакомьтесь. Чрезвычайно познавательно.

<http://www.deathrow.com/>

Вы уже знаете, что по прошествии времени квакеры встречаются единомышленников и объединяются с ними в квейк-кланы. Из лучших квакеров, разумеется, получаются лучшие кланы. Так вот, клан Death Row основал самый сильный воин в мире — Деннис Фонг, более известный как «Trash». Это он всегда занимает только призовые места практически на всех престижных турнирах мира. Это он выиграл в deathmatch красную Феррари у самого создателя Quake Джона Кармака. Это он набрал лучших бойцов со всего мира (прямо в Краузер какой-то!) в клан Death Row и предлагает теперь посетить сайт своего клана. А если кто осмелится, то и вызвать его на клановую войну.

<http://kick.formoza.ru/>

А это уже наши парни. Клан «Kick» по праву считается одним из сильнейших кланов Москвы, да и, пожалуй, всей России в целом. Костяк клана образовался из слияния двух весьма известных кланов DDT и IcE. Получившаяся «гремучая смесь» оказалась столь разрушительной, что теперь мало кто может оказать «кикам» вразумительное сопротивление. Обо всех своих победах и поражениях (если таковые случаются) ребята всегда пишут подробный отчет в новостях, как, впрочем, и обо всех проявлениях своей клановой жизни, что бывает весьма интересно. Также на сайте собран отличный архив демо-записей дуэлей и клановых войн, которые просто обязательны к просмотру как новичкам, так и морпехам со стажем.

Kick Members

Напоминаем адрес странички «Пещера Дракона ONLINE» <http://www.lgg.ru/~gdragon>

## Внимание 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. 7-095-911-07-00 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

На сети можно пообщаться с авторским коллективом нашего журнала.  
Агент Кулер (ag\_cooper@yahoo.com) ICQ UIN 41002187  
Владимир Суслев (rusbear@cityline.ru) ICQ UIN 7438885  
Eler Cant (elercant@hotmail.com) ICQ UIN 41891652  
Lord Hanta (lordhanta@yahoo.com) ICQ UIN 12719898  
Просто Сепёра dj\_serega@yahoo.com ICQ UIN 7283686  
EXTRaKToR (-Ex@mail.ru) CJC (Cap\_JC@yahoo.com)  
G...Funk (dig\_funk@yahoo.com) ICQ UIN 49176479

## 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 Артеменко  
Николай Виноградов  
Роман Еремин  
Роман Ерохин  
Александр Казанцев  
Валерий Корнеев  
Александр Лапшев  
Александр Макаров  
Виктор Базанов  
Иван Отчик  
Артем Сафарбеков  
Кирилл Сидоров  
Сергей Спиринов  
Владимир Суслев  
Илья Фабричников  
Алексей Яремчук

Компьютерная верстка «КАМОТО»  
Зав. компьютерным бюро  
Алексей Филатов  
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ тел. (095) 911-07-00

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф».

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Доступ в Internet:  
интернет-провайдер Cityline (www.cityline.ru)

## Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 46

Формат 60x90/8, печать офсетная, тираж 25000 экз., цена свободная подписано к печати 25.11.99 г.

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Москва

Печать — Фабрика офсетной печати №2 Комитета РФ по печати. Заказ № 2014.

Изготовление фотоформ — «Техника Молодёжи» Москва (095) 285-5625

© «Издательство АСТ»

© «КАМОТО»

## Хит-парад героев игр

1. Sub-Zero (все Mortal Kombat) (1) (7)
2. Jim (все Earthworm Jim) (-) (1)
3. Crash (Crash Bandicoot 3, PSX) (-) (1)
4. Leon (Resident Evil 2, PSX) (7) (4)
5. Hwoarang (Tekken 3, PSX) (6) (3)
6. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (10) (3)
7. Scorpion (все Mortal Kombat) (-) (1)
8. Sailormoon (Sailormoon, PSX) (-) (1)
9. Cloud (Final Fantasy VII, PSX) (4) (4)
10. Eddy Gordo (Tekken 3, PSX) (5) (2)

## Музыкальный парад

1. Sonic 3D (MD) ледяной этап (3) (2)
2. Earthworm Jim 2 (MD) на continue (1) (5)
3. Command & Conquer. Red Alert (PSX) вся игра (-) (1)
4. Soul Edge (PSX) начальный видеоролик (4) (6)
5. FIFA'99 (PSX) заставка (8) (2)
6. Final Fantasy VII (PSX) последняя битва с Сефиросом (2) (2)
7. Wild Arms (PSX) заставка (5) (3)
8. Final Fantasy VIII (PSX) начальная (-) (1)
9. Road Rash 3 (MD) вся игра (-) (1)
10. Battletoads (8 bit) заставка (-) (1)

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

# ХИТ ПАРАД



рис. Зайцева В.В.  
(г. Магадан)

## 8-битные приставки

1. Jurassic Park (-) (1)
2. Duck Tales 2 (-) (1)
3. The Jungle Book (5) (4)
4. Zen Intergalactic  
Ninja (-) (1)
5. Final Fight (-) (1)
6. The Little Ninja Bros. (-) (1)
7. TMNT 3 (1) (2)
8. Mortal Kombat 3 (7) (2)
9. Mission Impossible (-) (1)
10. Street Fighter 6 (-) (1)

## 8-битная приставка Game Boy

1. Killer Instinct (4) (2)
2. Dragon Heart (10) (2)
3. King of Fighters 95 (-) (1)
4. Donkey Kong 2 (-) (1)
5. FIFA 97 (-) (1)
6. Mortal Kombat 3 (8) (2)
7. Power Rangers (-) (1)
8. World Cup'98 (-) (1)
9. Super Mario Land (-) (1)
10. Karateka (-) (1)

## 16-битная приставка

### SUPER NINTENDO

1. Killer Instinct (1) (22)
2. Donkey Kong Country 2 (2) (19)
3. Doom (5) (13)
4. Super Metroid (-) (1)
5. Donkey Kong Country (3) (4)
6. Mortal Kombat 3 (7) (6)
7. Final Fight 3 (-) (1)
8. Mortal Kombat 2 (8) (2)
9. Super Return of Jedi (10) (2)
10. Aladdin (-) (1)

## 16-битные приставки

### типа MegaDrive-2

1. Dune 2 (1) (10)
2. Shining Force 2 (-) (1)
3. Theme Park (-) (1)
4. Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (8)
5. Beyond Oasis (-) (1)
6. Worms (-) (1)
7. Beavis and Butt-head (-) (1)
8. Landstalker (-) (1)
9. Phantasy Star 4 (9) (2)
10. Mortal Kombat 3 (3) (4)

## 32-битная приставка

### Sony PlayStation

1. Final Fantasy VII (2) (12)
2. Tekken 3 (1) (7)
3. Final Fantasy VIII (-) (1)
4. Resident Evil 2 (5) (13)
5. Command & Conquer (-) (1)
6. Metal Gear Solid (7) (3)
7. The Need for Speed 4 (-) (1)
8. Command & Conquer. Red Alert (9) (2)
9. The Need for Speed 3 (-) (1)
10. Street Fighter Alpha 3 (-) (1)

# 2000 – ГОД ДРАКОНА!



ВК'99

## ЯНВАРЬ

3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30

## ФЕВРАЛЬ

7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

## МАРТ

6	13	20	27	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	

## АПРЕЛЬ

3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30

## МАЙ

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

## ИЮНЬ

5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	

## ИЮЛЬ

3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30

## АВГУСТ

7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

## СЕНТЯБРЬ

4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	

## ОКТАБРЬ

2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29

## НОЯБРЬ

6	13	20	27	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	

## ДЕКАБРЬ

4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31