

50

# Д ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

Den Den Shopping!! – немного о японских игровых магазинах

Русские версии: покупать или нет?

Fighting-новости

Quake-Академия

Uncharted Waters

Sub Terrania

Caesar's Palace

Sink or Swim

China Warrior

Kick Master

Shaolin

Fear Effect

Discworld Noir

Mortal Kombat

Threads of Fate

Xenogears:  
проблемные места

Herc's Adventures:  
полное прохождение

Lunar: дополнения и уточнения

Samurai Shodown: Warrior's Rage

Misadventures of Tron Bonne

Dynasty Warriors 2 (PS2)

Resident Evil, которого не будет

Книга Рѣкордовъ

Мир аниме. Выпуск 10





Художник: Виктор Базанов



# КНИГА РЕКОРДОВ Великого Дракона

**Выпуск 2**

Выпуск 1 — см. № 40

За последние десять выпусков журнала «Книга рекордов» претерпела ряд изменений и существенно пополнилась новыми достижениями.

С 1-го по 49-й номер мы вместе с вами, дорогие читатели, «сыграли» в **2098 игр (8 бит — 533 игры; Game Boy — 64; Mega Drive — 548; Super Nintendo — 324; Sony PlayStation — 540; другие платформы — 89 игр)**. Общее количество публикаций (описаний, анонсов, секретов) по играм — **4606** (в среднем **92** на номер), из них читательских — **3427** (**68** на номер).

Игра

Первая публикация

Последняя публикация

Кол-во публикаций

## Игры-долгожители

### 8 bit

Arcanoid	4	49	6
Operation Wolf	1	44	12
Prince of Persia	6	49	11

### Game Boy

Batman. The Animated Series	13	42	2
Wario Land	42	49	2
Killer Instinct	42	48	2

### Mega Drive

Rolling Thunder 2	8	49	2
Jungle Strike	6	46	14
Desert Strike	6	46	10
Toejam & Earl	6	46	2

### SUPER NINTENDO

Mario Is Missing	7	48	2
Donkey Kong Country	16	49	10
Pac-Attack	15	48	2

### PlayStation

Jumping Flash	23	43	3
Final Fantasy VII	32	49	8
Suikoden	32	49	3

Список главных игр — «долгожителей» существенно изменился. Бесспорный лидер прошлой «Книги рекордов» 8-битная Contra не только потеснена, но и вообще не попала в первую тройку игр этой платформы. А новым лидером, к общему изумлению редакции, стал Arcanoid, впервые напечатанный в 4-м номере и «просуществовавший» до 49-го!



А теперь представляем

## самые «изученные» игры

(то есть игр, по которым в журнале было наибольшее количество публикаций) по сравнению с «Книгой рекордов» 40-го номера изменился не столь существенно. Сохранили места в тройке лидеров по две из трех 8-битных и мегадрайвных игр, а также все лидеры по числу публикаций Super Nintendo и PlayStation.



Игра

Первая публикация

Последняя публикация

Кол-во публикаций

### 8 bit

Tom & Jerry	20	7	38
Captain America	17	4	42
Battletoads Double Dragon	15	14	48

### Mega Drive

Aladdin	19	8	32
Jungle Strike	14	6	46
Ecco the Dolphin	13	7	44

### SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country	10	16	49
Michael Jordan	8	18/1	36
Super Empire Strikes Back	7	13	38

### PlayStation

Final Fantasy VIII	10	40	49
Twisted Metal 2	9	30	46
Command & Conquer	8	33	43
Final Fantasy VII	8	32	49
Warcraft II	8	35	45





# КНИГА РЕКОРДОВ Великого Дракона

## КОНКУРС FUN CLUB

### Победители 7 и 8 этапов конкурса

В период с 40-го номера прошли два этапа (7-й и 8-й) конкурса «Fun-Club». Заносим в «Книгу рекордов» имена победителей.

#### 7-й этап (№ 42)

- Raptor, он же D.S.V., он же Павлов Дмитрий Raptor'ович (г.Москва). Приз — 32-битная приставка Sony PlayStation с цифро-аналоговым виброджойстиком «Dual Shock» и лазерным диском.
- G.Funk (г.Одинцово, Московская обл.). Приз — 32-битная приставка Sony PlayStation с цифро-аналоговым виброджойстиком «Dual Shock» и лазерным диском.

#### 8-й этап (№ 43)

- Firefox (г.Москва). Приз — пистолет с лазерным прицелом и педалью перезаряда для Sony PlayStation.
- BULLdozer, он же С.Журавлев (г.Рязань). Приз — пистолет с лазерным прицелом и педалью перезаряда для Sony PlayStation.

А всего призы в 7-м и 8-м этапах конкурса получили 20 читателей.

За время, прошедшее от выхода предыдущей «Книги рекордов», в журнале были открыты новые рубрики (и, опять же, такие, которых, как нам известно, нет ни в одном другом журнале):

## МОРАЛИЗМ

**Морализмы** (с 41 номера. Ее предложил наш читатель Floxter Corporation из Каширы);

**Наш выбор в Интернет** (с № 42);

**Частное мнение** (с № 49).

С 45-го номера возобновила свою работу «Лавка Дракона».

Кроме того, с 41 номера открылась рубрика игр для карманной видеосистемы Game Boy, а статья в № 43 «Следующая PlayStation: размышления на заданную тему» положила начало публикациям материалов по приставке PlayStation 2 и ее играм.



## Game Boy

## НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТЕ

## ЛАВКА ДРАКОНА



В прошлый раз мы занесли в «Книгу рекордов» всю нашу редакцию. Теперь же мы благодарим и всех тех, кто ныне работает в редакции, и всех, кто когда-либо в ней работал, и чей труд позволил «Великому Дракону» достичь столь почтенного возраста, сохранив молодость души.



Абрамов Николай  
Алаев Максим  
Артеменко Александр  
Асанов Марат  
Базанов Виктор  
Бантле Наталья  
Барыкин Павел  
Белов Александр

Виноградов Николай  
Еремин Роман  
Ерохин Роман  
Жарикова Зоя  
Захарьин Вадим  
Казанцев Александр  
Константинов Сергей  
Корнеев Валерий

Куликова Наталья  
Лапшев Александр  
Макаров Александр  
Носырев Константин  
Отчик Иван  
Пожарский Алексей  
Полуэктов Юрий  
Потапов Леонид  
Parré Кирилл

Сафарбеков Артем  
Селезнев Василий  
Сидоров Кирилл  
Соболев Павел  
Спирин Сергей  
Суслов Владимир  
Фабричников Илья  
Филатов Алексей  
Яремчук Алексей

# Старейший в России журнал по видеоиграм!



В письмах читатели неоднократно задавали вопрос, из многих ли городов нам идут письма? В ответ мы решили занести в «Книгу рекордов» ту тройку городов, статьи и заметки жителей которых наиболее часто публиковались в нашем журнале. Москва – 1070 публикаций, Санкт-Петербург – 109, Рязань – 74. Понятно, что список с гигантским разрывом возглавила Москва (населения-то сколько!), но дальше разница уже не столь велика. В этом вы можете убедиться, посмотрев полный список 351 российских и зарубежных городов.

**Список 351 российских и зарубежных городов и населенных пунктов, где проживают наши авторы.**

Город	Количество публикаций	Город	Количество публикаций	Город	Количество публикаций
Абаза, Красноярский край	6	Донецк, Украина	3	Кутаиси, Грузия	1
Абакан	2	Дубна	4	Кызыл, Тува	1
Александров, Владимирская обл	1	Екатеринбург	19	Лебедянь, Липецкая обл	1
Алма-Ата, Казахстан	2	Елгава, Латвия	3	Ленина, Московская обл	4
Амай-Ваям, Камчатская обл	1	Елец, Липецкая обл	8	Ленинградская,	
Анапа, Краснодарский край	1	Ессентуки	2	Краснодарский край	4
Ангарск, Иркутская обл	1	Железнодорожный,		Ликино-Дулево, Московская обл	5
Апатиты, Мурманская обл	1	Московская обл	7	Липецк	6
Апрелевка, Московская обл	1	Жуковский, Московская обл	2	Лиски, Воронежская обл	1
Архангельск	7	Заозерск, Мурманская обл	4	Лобня, Московская обл	8
Астрахань	10	Заоский, Тульская обл	1	Лотошино, Московская обл	1
Бавлы	2	Заполярный, Мурманская обл	2	Луховицы, Московская обл	2
Багаевская, Ростовская обл	1	Запрудня, Московская обл	1	Лыткарино, Московская обл	7
Балакирево, Владимирская обл	1	Заря, Московская обл	2	Люберцы, Московская обл	31
Балаково, Саратовская обл	1	Зеленоград, Московская обл	12	Людиново, Калужская обл	2
Балашика, Московская обл	3	Златоуст	1	Магадан	8
Барановичи, Беларусь	1	Ивантеевка, Московская обл	1	Магнитогорск	3
Барнаул	13	Ижевск, Удмуртия	4	Майкоп	4
Бейсул, Краснодарский край	1	Ижевское, Рязанская обл	4	Майский, Белгородская обл	1
Белгород	12	Измайлово, Московская обл	1	Малаховка, Московская обл	2
Белев, Тульская обл	2	Иркутск	6	Междуреченск,	
Белогорск	3	Исетское, Тюменская обл	1	Кемеровская обл	1
Белоозерский, Московская обл	2	Искитим, Новосибирская обл	1	Мелитополь, Украина	3
Белореченск,		Иошкар-Ола, Марий-Эл	3	Миасс, Челябинская обл	1
Краснодарский край	4	Кавказская,		Минеральные Воды	1
Бердюжье, Тюменская обл	2	Краснодарский край	1	Минск, Белоруссия	14
Бийск	5	Казань	10	Мирный, респ. Якутия	1
Биокомбинат, Московская обл	1	Казия, Ленинградская обл	1	Мичегорск, Мурманская обл	1
Биробиджан	1	Калининград (обл)	13	Москаленка, Омская обл	2
Благовещенск	10	Калининград (Королев),		Москва	1070
Богородское, Московская обл	1	Московская обл	13	Моспино, Донецкая обл	4
Бологое, Тверская обл	1	Калининец, Московская обл	2	Мурманск	11
Болшево, Московская обл	2	Калуга	8	Мытищи, Московская обл	10
Большие Березники,		Каменки, Волгоградская обл	1	Набережные Челны, Татарстан	8
Мордовия	1	Каменногоorsk, Ленинградская		Назарьево, Московская обл	1
Боровичи, Новгородская обл	3	Камень-на-Оби	1	Нарва, Эстония	11
Бронницы, Московская обл	1	Камышин, Волгоградская обл	2	Нахабино, Московская обл	1
Брянск	11	Каунас, Литва	3	Находка, Приморский край	9
Бугульма, Татарстан	3	Кемерово	16	Невельск, Сахалинская обл	2
Буденновск,		Киев, Украина	11	Немчиновка, Московская обл	1
Ставропольский край	1	Кимры, Тверская обл	24	Нерюнгри, Якутия	1
Бурмакино, Ярославская обл	1	Кинель, Самарская обл	1	Нижневартовск, Тюменская обл	12
Великие Луки	3	Киреевск, Тульская обл	2	Нижний Новгород	19
Верхний Бальжей,		Киржач, Владимирская обл	1	Салavat, Башкортостан	5
Волгоградская обл.	1	Кирово-Чепецк, Кировская обл	4	Сальковка, Московская обл	1
Весьегонск, Тверская обл	1	Кисловодск	2	Сальск	1
Видное, Московская обл	16	Климовск, Московская обл	12	Самара	3
Владивосток	32	Клин, Московская обл	3	Самарканд, Узбекистан	3
Владикавказ, Ингушетия	1	Ковдор, Мурманская обл	1	Санкт-Петербург	109
Возрождение,		Кожино, Московская обл	1	Саранск, Мордовия	9
Ленинградская обл	1	Козьмодемьянск, Ярославская	1	Саратов	5
Волгоград	50	Кокшино, Брянская обл	3	Севаcтополь, Крым	1
Вологда	16	Кола, Мурманская обл	1	Северо-Задонск, Тульская обл	1
Волоколамск	1	Коломна	1	Северодвинск	1
Волчанец,		Кольчугино, Владимирская обл	3	Североморск, Мурманская обл	2
Приморский край	1	Коммунар, Ленинградская обл	1	Северск, Томская обл	11
Воркута	3	Комсомольск-на-Амуре	5	Селятино, Московская обл	1
Воронеж	15	Кондрово, Калужская обл	2	Сербиев-Посад, Московская обл	8
Воскресенск,		Кострома	6	Сергокала, Дагестан	4
Московская обл	9	Красково, Московская обл	1	Серпухов	2
Врангель,		Красноармейск,		Сибай, Башкортостан	1
Приморский край	2	Московская обл	2	Смоленск	3
Выселки,		Красногорск, Московская обл	22	Советская Гавань,	
Краснодарский край	1	Краснодар	32	Хабаровский край	1
Вязьма, Смоленская обл	1	Краснокаменск, Читинская обл	1	Солнечногорск, Московская обл	6
Голицино, Московская обл	2	Красноярск	26	Солоты, Белгородская обл	1
Губкинский,		Красноярское Загорье,		Сосенский, Калужская обл	2
Ямало-Ненецкий авт окр	2	Красноярский край	6	Сосновый Бор,	
Гурьевск,		Кресты, Тульская обл	1	Ленинградская обл	2
Калининградская обл	1	Кривой Рог, Украина	1	Сосногорск, респ Коми	2
Давыдово, Московская обл	5	Крымск, Краснодарский край	1	София, Болгария	1
Дедобли, Псковская обл	1	Кузнецк, Пензенская обл	2	Одесса, Украина	12
Дедовичи, Псковская обл	1	Кузнецкое, Ленинградская обл	1	Ставрополь	56
Десятуха, Брянская обл	1	Кульдур, Хабаровский край	1	Озерск, Челябинская обл	5
Дзержинский, Московская обл	1	Курган	8	Октябрьский, Башкирия	1
Дипкун, Амурская обл	1	Курск	10	Опалиха, Московская обл	1
Дмитров, Московская обл	7			Орел	7
Днепропетровск, Украина	1			Оренбург	7
Долгопрудный, Московская обл	1			Оса, Пермская обл	2
Домодедово, Московская обл	3				
				Остров, Псковская обл	5
				Отрадное, Белгородская обл	1
				Оха, Сахалинская обл.	1
				Павловское, Московская обл.	1
				Пенза	3
				Первомайский, Харьковская обл	2
				Перевьяска, Хабаровский край	3
				Пермь	29
				Перхушково, Московская обл	1
				Петровка, Челябинская обл	1
				Петрозаводск	4
				Петропавловск-Камчатский	8
				Печора, респ. Коми	3
				Пионерский,	
				Калининградская обл	1
				Платоновск, Тамбовская обл	1
				Подольск, Московская обл	12
				Покровское, Ростовская обл	3
				Порхов, Псковская обл	1
				Правда, Московская обл	1
				Правдинский, Московская обл	15
				Прокоровка, Белгородская обл	1
				Псков	7
				Пурпе, Ямало-Ненецкий авт	1
				Пушкино, Московская обл	5
				Пярну, Эстония	1
				Пятигорск,	
				Ставропольский край	8
				Развилка, Московская обл	1
				Раменское, Московская обл	5
				Расмеватская,	
				Ставропольский край	4
				Реутов, Московская обл	8
				Решоткино, Московская обл	2
				Ржев, Тверская обл	1
				Рига, Латвия	14
				Ростов-на-Дону	18
				Рубцовск, Алтайский край	3
				Руза, Московская обл	8
				Рыбинск	3
				Рязань	74
				Садовое, Курганская обл	1
				Салават, Башкортостан	5
				Сальковка, Московская обл	1
				Сальск	1
				Самара	3
				Самарканд, Узбекистан	3
				Санкт-Петербург	109
				Саранск, Мордовия	9
				Саратов	5
				Севаcтополь, Крым	1
				Северо-Задонск, Тульская обл	1
				Северодвинск	1
				Североморск, Мурманская обл	2
				Северск, Томская обл	11
				Селятино, Московская обл	1
				Сергиев-Посад, Московская обл	8
				Сергокала, Дагестан	4
				Серпухов	2
				Сибай, Башкортостан	1
				Смоленск	3
				Советская Гавань,	
				Хабаровский край	1
				Солнечногорск, Московская обл	6
				Солоты, Белгородская обл	1
				Сосенский, Калужская обл	2
				Сосновый Бор,	
				Ленинградская обл	2
				Сосногорск, респ Коми	2
				София, Болгария	1
				Одесса, Украина	12
				Ставрополь	56
				Озерск, Челябинская обл	5
				Октябрьский, Башкирия	1
				Опалиха, Московская обл	1
				Орел	7
				Оренбург	7
				Оса, Пермская обл	2
				Остров, Псковская обл	5
				Отрадное, Белгородская обл	1
				Оха, Сахалинская обл.	1
				Павловское, Московская обл.	1
				Пенза	3
				Первомайский, Харьковская обл	2
				Перевьяска, Хабаровский край	3
				Пермь	29
				Перхушково, Московская обл	1
				Петровка, Челябинская обл	1
				Петрозаводск	4
				Петропавловск-Камчатский	8
				Печора, респ. Коми	3
				Пионерский,	
				Калининградская обл	1
				Платоновск, Тамбовская обл	1
				Подольск, Московская обл	12
				Покровское, Ростовская обл	3
				Порхов, Псковская обл	1
				Правда, Московская обл	1
				Правдинский, Московская обл	15
				Прокоровка, Белгородская обл	1
				Псков	7
				Пурпе, Ямало-Ненецкий авт	1
				Пушкино, Московская обл	5
				Пярну, Эстония	1
				Пятигорск,	
				Ставропольский край	8
				Развилка, Московская обл	1
				Раменское, Московская обл	5
				Расмеватская,	
				Ставропольский край	4
				Реутов, Московская обл	8
				Решоткино, Московская обл	2
				Ржев, Тверская обл	1
				Рига, Латвия	14
				Ростов-на-Дону	18
				Рубцовск, Алтайский край	3
				Руза, Московская обл	8
				Рыбинск	3
				Рязань	74
				Садовое, Курганская обл	1
				Салават, Башкортостан	5
				Сальковка, Московская обл	1
				Сальск	1
				Самара	3
				Самарканд, Узбекистан	3
				Санкт-Петербург	109
				Саранск, Мордовия	9
				Саратов	5
				Севаcтополь, Крым	1
				Северо-Задонск, Тульская обл	1
				Северодвинск	1
				Североморск, Мурманская обл	2
				Северск, Томская обл	11
				Селятино, Московская обл	1
				Сергиев-Посад, Московская обл	8
				Сергокала, Дагестан	4
				Серпухов	2
				Сибай, Башкортостан	1
				Смоленск	3
				Советская Гавань,	
				Хабаровский край	1
				Солнечногорск, Московская обл	6
				Солоты, Белгородская обл	1
				Сосенский, Калужская обл	2
				Сосновый Бор,	
				Ленинградская обл	2
				Сосногорск, респ Коми	2
				София, Болгария	1
				Одесса, Украина	12
				Ставрополь	56
				Озерск, Челябинская обл	5
				Октябрьский, Башкирия	1
				Опалиха, Московская обл	1
				Орел	7
				Оренбург	7
				Оса, Пермская обл	2
				Остров, Псковская обл	5
				Отрадное, Белгородская обл	1
				Оха, Сахалинская обл.	1
				Павловское, Московская обл.	1
				Пенза	3
				Первомайский, Харьковская обл	2
				Перевьяска, Хабаровский край	3
				Пермь	29
				Перхушково, Московская обл	1
				Петровка, Челябинская обл	1
				Петрозаводск	4
				Петропавловск-Камчатский	8
				Печора, респ. Коми	3
				Пионерский,	
				Калининградская обл	1
				Платоновск, Тамбовская обл	1
				Подольск, Московская обл	12
				Покровское, Ростовская обл	3
				Порхов, Псковская обл	1
				Правда, Московская обл	1
				Правдинский, Московская обл	15
				Прокоровка, Белгородская обл	1
				Псков	7
				Пурпе, Ямало-Ненецкий авт	1
				Пушкино, Московская обл	5
				Пярну, Эстония	1
				Пятигорск,	
				Ставропольский край	8
				Развилка, Московская обл	1
				Раменское, Московская обл	5
				Расмеватская,	
				Ставропольский край	4
				Реутов, Московская обл	8
				Решоткино, Московская обл	2
				Ржев, Тверская обл	1
				Рига, Латвия	14
				Ростов-на-Дону	18
				Рубцовск, Алтайский край	3
			</		



# СОДЕРЖАНИЕ

№ 50

FUN  
CLUB

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



- 7 **Quake-Академия**  
Со следующего номера «Великого Дракона» на страницах журнала открывается Quake-Академия — первый учебно-тренировочный центр по подготовке диверсантов-десантников на PlayStation.
- 7 **Приколы геймеров**
- 8 **Угадай игру по стиху**
- 8 **Морализм на тему «Road Rash»**
- 8 **Давайте попробуем**  
открыть новую рубрику «Биография героя».
- 8 **Ваш вопрос — наш ответ**
- 9 **Русские версии: покупать или не покупать — вот в чем вопрос**
- 49 **Кроссворд**
- 16 **Картинная галерея**
- 50 **Den Den Shopping!!**  
или немного о японских игровых магазинах
- 54 **Мир аниме. Выпуск 10**  
Впервые в рубрике участвует наш читатель.
- 98 **Наш выбор в Интернете**
- 99 **Хит-парады**
- 10 **Новости, новинки**  
Fighting-новости
- 14 **SNK — конец легенды?!!**

## Sony PlayStation

- 17 **Lunar Silver Star Story Complete: дополнения и уточнения**  
Удастся ли вам добиться любви Лұны?
- 18 **Samurai Shodown: Warrior's Rage**  
Спустя 20 лет после победы Хаомару над Асурой с небольшого острова Riten Куо стали приходить странные и страшные вести о некоем злодейском трио, заключившем сделку с демонами, захватившем остров и планирующем мятеж против правительства.

- 26 **Shaolin**  
Эта игра представляет собой редкое сочетание жанров: РПГ+файтинг+квест.
- 28 **Fear Effect**  
Единственную хорошую концовку можно увидеть, лишь играя на Hard'e.
- 34 **The Misadventures of Tron Bonne**  
Главные герои Misadventures of Tron Bonne — та самая пиратская семейка Бонн, с которой паренек в голубых доспехах сражается в первой и второй частях Mega Man Legends.
- 36 **Herc's Adventures**  
Вы путешествуете по виртуальной Греции, сражаясь с чудовищами и постепенно делая доступными все новые территории, чтобы в итоге добраться до Аида, владыки царства мертвых.
- 43 **Mortal Kombat: Special Forces**  
«Скажу сразу, я с самого начала не питал никаких иллюзий относительно этой игры».
- 44 **Xenogears**  
Долгожданное продолжение рассказа о прекрасной игре, описание проблемных мест и некоторое количество секретов, способных придать игре больший интерес.
- 47 **Threads of Fate**  
Лица персонажей анимированы так, что видно, как моргают их глаза.
- 48 **Discworld Noir**  
Теперь это не мультяшный квест, а, можно сказать, трехмерное приключение, вовсе не похожее на прежний «Дискволд».

## Фонтан фантазий

- 52 **Сразу два сюжета «Жизнь хакера» и «Новый Русский» предлагает наш читатель D.Power.**

## PS2

- 53 **Dynasty Warriors 2**  
Игра представляет собой смесь сразу нескольких жанров, среди которых 3D-action, beat'em up и RPG.

## 16 бит. MegaDrive

- 58 **Sub Terrania**  
Этот вызов ничем не отличался от сотен других, место прибытия — астероид Sub Terrania.
- 62 **Sink or Swim**  
В этой игре вы спасатель, приплывший на тонущий корабль на выручку пассажирам, которые больше всего мешают вашим действиям.
- 62 **China Warrior**  
Игра о похождениях величайшего кунгфуиста двадцатого века Джеки Чана.
- 63 **Caesar's Palace**  
Благодаря этой игре, вы сможете резаться в азартные игры безо всякого риска.
- 64 **Uncharted Waters**  
Великолепная стратегическая игра, в которой вы и торговец, и пират, и просто искатель приключений.

## 8 БИТ

- 70 **Kick Master**  
Игра, занявшая первое место в последнем объединенном хит-параде (см. №49).

## GAME BOY

- 73 **Resident Evil, которого не будет**  
Минута молчания...

## КОМИКС

- 74 **Сказки про Выдумляндию 2.**  
Про то, как гном и два эльфа фиан чинили.

## Нет проблем!

- 82 **Новые открытия в области борьбы с вампирами.**
- 90 **Забор**  
Частные объявления
- 91 **Лавка Дракона**
- 92 **Краткое содержание журналов «Великий Дракон»**
- 96 **Non-Stop**  
Играем без перерыва!



# ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

## astalaVista 2

# QUAKE

# АКАДЕМИЯ

**Внимание!** Со следующего номера «Великого Дракона» на страницах журнала открывается **Quake-Академия** — первый учебно-тренировочный центр по подготовке диверсантов-десантников на PlayStation.

В связи с этим, «Великий D» проводит набор слушателей-курсантов. Поступить в Quake-Академию можно либо по результатам ознакомления с материалом «Quake — Вторжение на PlayStation», опубликованного в №46, либо экстерном, продемонстрировав себе и окружающим любовь и преданность Quake-делу. Основанием для зачисления в Quake-Академию является приобретение следующего номера журнала, в котором будут опубликованы материалы первого водного курса.

Форма обучения в Quake-Академии — заочная. Теоретический лекционный курс будет преподаваться со страниц журнала, а рекомендованные практические занятия проходят курсантами самостоятельно в факультативной (добровольной) форме в домашней обстановке или в игротехах или клубах по месту жительства.

Курсанты-москвичи, например, могут тренироваться в клубе **AstalaVista-2** (м. Ясенево, ул. Ясногорская, дом 21, корпус 1).

В процессе обучения в Quake-Академии слушателям будут прочитаны следующие курсы:

- ✓ Организация эксплуатации Quake (вводный курс);
- ✓ Матчасть Quake;
- ✓ Матчасть вооружения морпеха;
- ✓ Огневая подготовка (углубленный курс матчасти вооружения);
- ✓ Тактико-специальная подготовка;
- ✓ курс Стрелковой подготовки.

Перевод на следующие курсы Quake-Академии осуществляется одновременно с выходом свежего номера «Великого D».

Занятия проводит опытный инструктор — **ExTRaKToR**. Помогают ему его боевые товарищи, старые диверсанты — Труп, Anubis и BLoODLy. Морпехи, прослушавшие полный объем теоретических курсов Quake-Академии, сдают междисциплинарный аттестационный экзамен. Экзамен письменный, проводится в форме ответов на вопросы, которые будут опубликованы после завершения всех курсов обучения.

Успешно сдавшим выпускной экзамен присваивается воинское звание, соответствующие продемонстрированным Quake-знаниям и навыкам. А трое лучших курсантов **будут награждены** именным «Quake-видео-оружием» (джойстиком «Dual Shock» и/или **мышью для PSX**).

Все курсанты зачисляются в общевоинской запас Космических Сил Коалиции Земли. А отличники боевой и политической подготовки могут быть направлены для дальнейшего прохождения службы в составе Ограниченного контингента войск Земли на планете Стругос. Не упустите свой шанс!

**Ждем вас в стенах нашей Quake-Академии!**



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



## ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

**Bio Hazard Battle** — «Как прекрасен этот мир, посмотри!»  
**Haunting** — умер? Наслаждайся загробной жизнью!  
*Константин Виданов, г. Советский, Тюменская обл.*

**Donkey Kong Country** — зоопарк на бананы обули.  
*Vil, г. Москва*

**Theme Hospital** — «Доктор, операция прошла успешно?» «Какой я вам доктор! Я апостол Петр».  
*Alien 3, г. Таллин, Эстония*

**Flicky** — лучше не спрашивайте, куда я дел эту игру.  
*Great Alex, г. Лысьва, Пермская обл.*

**Marvel Super Heroes** — в игре собрались старые добрые... пенсионеры!  
*Stiger, г. Москва*

**Dracula** — сдавайте кровь бесплатно, и будет мне приятно.  
*Игорь Будай, г. Одинцово, Московская обл.*

**Carmagrdon** — пешеходы бывают двух видов: шустрые и дохлые.  
**Resident Evil 2** — дробовик и Вы — на защите семьи.  
*CID, г. Санкт-Петербург*

**Sonic** — без головы, без ножек, и острый словно ножик.

**Twisted Metal** — раз машина, два машина — будет весело, раз ракета, два ракета — будет месиво.

**Pac-Man** — и от дедушки ушел, и от бабушки ушел.

**Command & Conquer** — что нам стоит взвод построить.

**Oddworld: Abe's Oddyssey** — не имей сто рублей, а спаси сто друзей.

**Judge Dredd** — чтоб не болела голова, убей, потом зачти права.  
*Genius, г. Новосибирск*

**Marvel Super Heroes** — парням стало очень тесно на страницах комикса.  
*Man in Orange, г. Москва*

**Theme Hospital** — лучше крест и ограда, чем такие гипс и палата.  
*Александр Лысенко, ст. Расшеватская, Ставропольский край*

**Duke Nukem** — «Идет чувак по городу, по незнакомой улице, и от его винтовочки вся улица пуста...»  
*Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.*

**Earthworm Jim** — пусть козявка, пусть согляк, но зато крутой... червяк!  
*Dr. Абики, г. Балашиха, Московская обл.*

**Resident Evil** — если бы не трупы и пятна крови, то особнячок-то ничего! Мне бы согдился.

**Tekken 3** — мужик! Ты тут мои зубы не видел?  
*Bob, г. Тула*



50 ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

ПРИЗЫВІ / ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРЫ

FUN-CLUB

FUN-CLUB

7







# Русские версии: покупать или не покупать — вот в чем вопрос

Наверняка все помнят статью Лорда Ханты в 38-м номере, посвященную русскоязычному Twisted Metal. «Русский» TM2 стал одной из первых русифицированных версий (первой был Hercules). В те времена русскоязычные версии были редкостью, это сейчас их пруд пруди...

На своей заре «русские» версии PSX-игр были достаточно убоги. Взять хотя бы р.в. Resident Evil: Director's Cut, озаглавленную «Постоянное Зло: авторская версия без купюр». Переведено лишь несколько слов в менюшке и дублированы заставки. Кстати, «дублируя» всех персонажей осуществлял один и тот же пират, подражая голосам Джилл, Ребекки, Вескера, Бэрри и Криса. Слушать это можно было, только склоняясь над унитазом. Впрочем, были «русские» версии и похуже, но на всех обложках красовалась надпись «Переведено и озвучено профессионалами». Лично я таких «профессионалов» в гробу видел, «у белых тапках»!

Шло время, пираты «все учились понемногу, чему-нибудь и как-нибудь», и вот через какие-то 6-7 месяцев на прилавках (и под) уже стали появляться более качественные русские версии с нормальной озвучкой и полностью переведенным текстом. Однако и сейчас среди множества фирм, занимающихся локализацией игр для PlayStation, мало кто по-настоящему озабочен качеством своих «русских продуктов». Вы наткались на игры, «переведенные» за 2-3 часа, а то и меньше? Я — да.

У меня на диске со вторым «Сифоном» имеется чистосердечное признание пиратов в том, что они халтурили!!! Честное геймерское, это правда! Сначала идет перевод, потом он вдруг прерывается, и за ним следует диалог:

Пират А: Блин, ну сколько же мы еще писать-то будем?... Ладно, скажи что-нибудь!

Пират Б: Ну, типа... прикольная игра!

ПА: Игра-то прикольная, приколитса тот, кто в нее играть будет!

ПБ: О! А давай, типа, ему послание!

ПА: Давай!

ПБ: Ка-ароче, господа, мы, чисто, халтурили!

ПА: Перевод этот получился за два(!) часа...

ПБ: Да, перевод всей игры.

ПА: Ой! Ну, это мы шутим, шутим!..

Оригинально, не правда ли? И хотя далеко не в каждой «русской» версии встречаются подобные приколы и/или цензурщина, сегодня, покупая подобный продукт, вы рискуете:

1) Купить переведенный превью или, что еще хуже, недоделанную, недоработанную версию игры, которую пираты каким-то образом слямзили у разработчиков. У кого есть Driver, виснувший после миссии в гараже, и с другими глюками? А Dukes of Hazard? Превью Crash Team Racing или демка Gran Turismo 2? Вот вам и живые, так сказать, примеры.

2) Обломаться с кодами или просто получить виснувшую из-за, как сказал Лорд Ханта, самопальной кириллицы, игру. В The Need for Speed 4, «обработанной» ООО «Русские версии», не срабатывает ни один код. В «русском» Final Fantasy VIII от «Лис» все ответы в тесте засчитываются как неверные, а если на втором диске подойти к дому Эдеи, игра зависнет.

3) Нарваться на полу- (а то и четверть-) переведенную игру. И, ломая глаза и голову, пытаться понять, что значит фраза ШНЕЯЕ АЯЕ УОЫ?

Хотя ныне не все так плохо: среди огромного количества халтуры, встречаются и вполне приличные русские версии. Потихоньку ситуация исправляется: недавно «Soft Club» выпустил качественную русскую версию Medievil 2.

Левее я привожу табличку с моей личной «котировкой» фирм-переводчиков.

Фирма	ООО «Русские версии»	«Disel»	«RGR Studio»	«Лисы»	ООО «Вектор»
Текст	хор	отл	хор	хор	удовл
Звук	хор	отл	удовл	удовл	удовл
Загрузка	нормальная	долгая	нормальная	нормальная	нормальная
Качество перевода					
в целом	хор	хор	удовл	удовл	удовл
Достижения	перевод саундтрека Test Drive Off-Road 3	все их переводы — достижения	впервые начали локализацию игр для PSX	удовл перевод на русский Final Fantasy VIII	удовл перевод надписей в витринах и на вы- весках в «Silent Hill»

**Doc,**  
халтуроненавистник,  
г. Москва

## ВОПРОС — ОТВЕТ

Вопросы от **Пифагора** (г. Приютово, респ. Башкортостан)

**Вопрос 1.** Для чего на мейдрайвном джойстике кнопка Mode?

**Ответ 1.** Эта кнопка, хотя и редко, используется в ряде игр. Например, в China Warrior (см. «Нет проблем», № 48), Dragon: the Bruce Lee Story (НП № 34), Spiderman & X-men (НП № 32), X-Men 2. Clone Wars (НП № 28). Функция же кнопки Mode зависит от того, что на нее «навесили» программисты конкретной игры.

**В. 2.** Какие требования предъявляются к сюжетам игр в «Фонтане фантазий»?

**О. 2.** Это должен быть интересный и, по возможности, оригинальный РАССКАЗ. Старайтесь не заниматься «программированием», расписывая все кнопки и стрелки джойстика.

**Меня зовут Евсюков Алексей. Я очень люблю ваш журнал, но к сожалению даже в Москве очень трудно найти новенький номер журнала и, чтобы достать его, нужно объехать пол-Москвы.**

**Ответ.** К чему такие муки! Лучше бы сразу захали по адресу «Каретный ряд, дом 5/10» (смотри схему в содержании, стр. 7). Там всегда можно купить любой, кроме кончившихся, номер, причем дешевле, чем на лотках.  
Тел. для справок 209-93-47.

Вопросы задает **Агент Fox Mulder** (он же Dracula), г. Междуреченск, Кемеровская обл.

**Вопрос 1.** Почему ваш журнал называется «Великий Дракон», а не «Супергеймер» или еще как-нибудь?

**Ответ 1.** Лучшим ответом на этот вопрос служит приведенное в 43 номере высказывание известного американского «игрового» журналиста Зака Местона: «Я писал примерно для двух дюжин печатных и электронных изданий. Но ни у одного из них не было такого клёвого названия, как «Великий Дракон!»»

**В. 4.** У кого какие сложности возникают при описании игр?

**О. 4.** Главные сложности возникают при прохождении, а не при описании игр. Что же касается написания статей, главная проблема — ограничение объема статьи и ограничение объема журнала.

**В. 8.** Как относятся родители к тому, что вы стали сотрудником редакции и теперь у вас будет работа? Отговаривали ли они вас от того, чтобы вы работали в «Великом D»?

**О. 8.** Нам известны только случаи, когда родители звонили в редакцию и благодарили за то, что сын (дочерей в редакции, увы, нет) наконец-то занялся интересным и полезным делом. А также подтянул учебу (об этом нам также сообщали учителя русского и английского языков и информатики).

**В. 3.** Как и в любом коллективе, у вас происходят споры между собой и главным редактором? По каким причинам?

**О. 3.** Проще назвать причины, по которым споры не происходят. Без споров скучно.

**В. 2.** Почему сотрудники редакции работают под псевдонимами, выбрали себе сами или «приклеил» кто-то другой?

**О. 2.** Вы ведь тоже подписались псевдонимом, даже двумя.

**В. 5.** Я более чем на 100% уверен, что кто-то уже разгадал, кто такой Великий Дракон, но не обосновал, каким образом он это вычислил. Прав я или нет?

**О. 5.** Вы абсолютно правы.

**В. 6.** Если сравнивать состав редакции из № 35 и № 45, то видно, что он частично стал другим. То есть некоторые ушли, а новые пришли. Почему ушли, по каким причинам?

**О. 7.** Все течет, все изменяется. Ребята, начавшие работать в журнале в 15 лет, за эти годы повзрослели, поменялись интересы, появились новые (семейные, житейские) обязанности. Это естественный процесс. Но всех их, вложивших в журнал столько фантазии и труда, «Великий Дракон» помнит и всегда будет им благодарен.

**В. 9.** А Великий Дракон старше всех сотрудников редакции или одного возраста?

**О. 9.** Ну, вопрос! Неужели вы предполагаете, что кто-либо из других сотрудников редакции перешагнул хотя бы тысячелетний возраст?

50 ДРАКОН

РУССКИЕ ВЕРСИИ

FUN CLUB

FUN-CLUB

9



КОРОТКОЙ СТРОКОЙ \* КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

# НОВОСТИ/НОВИНКИ

• В одном из интервью президент фирмы Nintendo Хироси Ямаути поделился очень интересными новостями относительно их новой приставки Dolphin. Прежде всего, он подтвердил, что данная консоль выйдет в Японии в марте 2001-го года уже полностью подготовленной к работе в Интернет. Но самое интересное то, что, оказывается, само название приставки «Dolphin» лишь рабочее. В продаже же она появится совсем под другим именем, которое на данный момент держится в строжайшем секрете. Также стало известно, что разработка как Dolphin, так и новой 32-битной версии Game Boy (Game Boy Advance) полностью завершена. Теперь дело за разработчиками игр, которым Nintendo уже давно выслала необходимую для работы аппаратуру.

• Первая часть игры Fear Effect всего лишь несколько месяцев назад попала на полки магазинов, а вторая часть уже более чем на 50% завершена. В графическом плане Retro Helix (именно так будет называться продолжение) выглядит все так же, в том смысле, что



фоны представляют собой силиконовые видеоролики, которые прокручиваются взад и вперед, в зависимости от передвижения персонажа. Конечно же, качество видео улучшено, но восторг вызывает то, что теперь игра загружается всего один раз, а если вы погибли и начали все заново, то дополнительной загрузки не будет вовсе! К трем героям FE1 (Хана, Роис и Якоб) присоединился парень по имени Раин Куин — бойфренд Ханы. Из



оружия, кроме пистолетов, винтовок и автоматов, стали доступны гранатометы, огнеметы и прочая «артиллерия». Выйдет же столь замечательная игра уже в конце года.

• Очередной гибрид ужастика и RPG разрабатывает для PS2 Irrational Games. Подробности проекта пока не разглашаются, но известно, что выйдет The Lost лишь в конце 2001-ого года.

• Crave объявила о том, что продолжение Galerians в данный момент разрабатывается для PS2.

• Nintendo планирует этой зимой выпустить в Японии специальное приспособление для Game Boy и Game Boy Color, позволяющее обладателю данной игровой системы выходить в Интернет с целью получения E-Mail'ов и скачивания игр.

• Фирма Sun Denshi намеревается выпустить в следующем году 56k-модем для PlayStation 2, который будет носить название OnlineStation. Цена его составит 92 доллара 25 центов. Еще один модем для PS2 в этом году должна выпустить сама Sony.



• Фирма Sony приняла решение отложить выход PlayStation 2 в Европе до 24-го ноября этого года (первоначальная дата выхода — 26 октября). К моменту релиза приставки приурочен выход более 70 новых игр. Официальная цена PS2 составит 446 условных таких единиц.

• Sony потратила десять миллиардов долларов на покупку десяти процентов акций крупнейшей в Японии кабельной компании Tokyo Corporation. Таким образом, началось создание давно обещанной кабельной сети для PlayStation 2.

• В связи с недавними финансовыми проблемами, фирма Eidos была выставлена на продажу. Среди потенциальных покупателей Electronic Arts, Microsoft и Infogrames.

• Фирма Namco занята разработкой своей третьей игры для PlayStation 2 после Tekken Tag Tournament и Ridge Racer V. Этой игрой стал симулятор мотоцикла Moto GP, релиз которого произойдет в октябре, то есть почти одновременно с локализацией PS2 в США.



# ФАЙТИНГ

(игровые автоматы, приставки)

## Что KoF грядущий нам готовит.

На аркаде анонсирован очередной отчет за год — The King of Fighters 2000. В турнире будут принимать участие 8 команд по 4 человека и плюс еще два специальных бойца для создания собственной команды. Итого — 34 участника. Структура команд, что и в KoF'99 — трое бьются, четвертый — на подхвате. Так же, как и в предыдущем KoF, используются несколько систем накопления и использования супер-ударов. Короче, все как всегда, хорошо, интересно, добротно. Но только пока на словах. Открытым остается вопрос — кто же все-таки будет выпускать эту игру. SNK? Capcom? В свете последних новостей уже непонятно — будет ли KoF2000 вообще когда-нибудь выпущен в свет, хотя программный образ картриджа для игровых автоматов уже готов к тиражированию...



Кстати, если это не совсем очевидно из статьи о судьбе SNK, то мое предположение, высказанное в прошлом 49-ом номере Великого D относительно возможности выхода KoF'99 на PlayStation теперь уже не то что не актуально, а даже абсурдно. Повторюсь, SNK'шны игр на PSX больше не будет. Даже несмотря на то, что в мае этого года на солиднейшей выставке E3 был анонсирован PSX'ный The King of Fighters '99: Evolution, его, как и версии KoF'99E для Dreamcast, можно больше не ждать. А жаль.

## Capcom и сиквелы — едины!

Marvel VS Capcom 2 — очередное пополнение в непотопляемой Capcom'овской VS-серии вышло сразу на двух платформах: на аркаде и на Dreamcast, причем, к чести

сеговской приставки, обе версии фактически не отличаются. Круг персонажей вновь существенно расширился — теперь их 56 (!). 28 из них выступают за Marvel Comics Group, это: Cyclops, Wolverine, Iceman, Magneto, Storm, Juggernaut, Psylocke, Omega Red, Colossus, Spiral, Silver Samurai, Sentinel (X-Men: CotA), Spiderman, Captain America, Hulk, Iron Man, Shuma Gorath, BlackHeart (Marvel Super Heroes), Gambit, Rogue, Sabertooth (X-Men VS SF), War Machine, Venom (MvsC), и боссы Marvel Super Heroes — Thanos и Dr. Doom; плюс совершенно новые герои Marvel — Cable и Marrow. Еще 28 бойцов защищают честь вселенной Capcom: Ryu, Zangief, Chun-Li, Morrigan, Captain Commando, Strider Hiryu, Jin Saotome, Megaman, Roll (MvsC); со времен первой части к ним также присоединились: Ken, Akuma, Dhalsim, Guile, Charlie, Sakura, Dan, Cammy, M. Bison (Street Fighter), Anakaris, Felicia, BB Hood (Dark Stalkers), Jill Valentine (Resident Evil), Hayato (Star Gladiator), Tron (MegaMan), Kobun (MegaMan), Ruby Heart и Amingo, впервые появившиеся во вселенной Capcom и Son-Son из одноименной игры. Кое-что изменилось и в самой системе боя, она стала более Tag-Team-направленной. Как это? В MvsC2 команды также на 3 персонажа, но управляя ими по-новому, ставка делается на более активное использование в бою своих помощников. Теперь только 4 из 6 кнопок зарезервированы под удары руками и ногами основного персонажа, а 2 под управление остальными членами команды.



Если раньше специальные приемы в VS-серии были размещены в пол-экрана, то теперь они целиком в экран попросту не умещаются!



Marvel VS Capcom 2 на PSX не ожидается. Но если вы внимательно читали статью о первой части MvsC в прошлом, 49 номере, то наверно помните, что MvsC 1 тоже, до последнего момента, на PlayStation НЕ ожидалась. Будем ждать?

• Фирма Sony потратила десять миллиардов долларов на покупку десяти процентов акций крупнейшей в Японии кабельной компании Tokyo Corporation. Таким образом, началось создание давно обещанной кабельной сети для PlayStation 2.

## Видеобойцу на заметку

К моменту написания материалов этого номера стали известны просто потрясающие секреты для Street Fighter EX 2, которыми я не могу не поделиться. В общем, все, что ранее возможно было добыть только ценой неоднократного прохождения игры, выполнения немислимых рейтингов-заданий, ценою сломанных джойстиков и натертых на пальцах мозолях, теперь можно просто выставить в начальном меню! Делается это, значит, так...



**Открыть всех скрытых персонажей** (Garuda, Shadow Geist, Kairi и Hayate). В начальном меню навестись на опцию Bonus game и нажать на джойстике 2 раза Start, затем



# НОВОСТИ

Saturn, PlayStation, Dreamcast

навестись на опцию Director и нажать кнопку Start 4 раза, далее нажать один раз Start на Practice, после чего навестись на опцию Arcade и нажать Start 5 раз. Открыть бонус игры (Taru, Excel break, Satellite fall). В меню навестись на опцию Bonus game и нажать Start 5 раз, далее навестись на Options и нажать Start 3 раза, затем нажать один раз Start на Versus, после чего на опции Director нажать Start 2 раза.

Открыть Maniac Mode. В начальном меню навестись на опцию Practice и нажать Start 5 раз, потом навестись на Arcade и нажать Start тоже 5 раз, затем нажать 3 раза Start на Versus, далее нажать Start 1 раз на Options, 1 раз на Bonus game, после чего вновь на опции Practice нажать Start 4 раза.

Открыть примеры для Maniac Mode (sample date). В начальном меню надо навестись на опцию Practice и нажать 1 раз Start, затем навестись на опцию Director и нажать кнопку Start также 1 раз, затем нажать 1 раз Start на Versus, потом навестись на Arcade и нажать Start 1 раз, далее нажать Start 1 раз на Options, 1 раз на Bonus Game, 1 раз на опции Director, затем снова нажать 1 раз Start на Versus, затем снова на Arcade 1 раз Start, далее нажать 1 раз Start на Practice.

После этого в режиме Maniac Mode нажать паузу (Start), выбрать пункт меню Sample и открыв рот смотреть чудеса стритфайтеровской техники боя. 50 хитов комбо и 100% долгой! Честно говоря, до того как я посмотрел эти ролики, я думал, что в SF-играх меня мало что может удивить. А тут даже на время забыл, как дышать...

Открыть бонус-игру против «стального» Бизона (vs Bison (Vega) II). В начальном меню навестись на опцию Bonus game и нажать Start 13 раз, далее навестись на Director и нажать Start 4 раза, затем снова на опцию Bonus game и снова Start 13. После чего заходите в меню Bonus game, там появится новый пункт — vs Vega II.

Примечание. Приведенная последовательность перехода с опции на опцию является строго обязательной. При правильном выполнении всей последовательности действий на экране появится табличка с напоминанием, чего именно вы добились своими манипуляциями. Если у вас не японская версия игры, то вместо Start'a надо нажимать Select.

## МЕСТЬ beat'em up'a.

Когда в прошлом году Сарсом объявил, что ведет разработку игры под названием Final Fight Revenge, я уж было начал радоваться возрождению полужабытого жанра уличных драк — beat'em up. Прошло некоторое время и игра со столь многообещающим названием попала в местечко Sunnyvale Goffland, что в штате Калифорния (напомню, там находится известнейшая площадка тестирования новых аркадных видеоигр). Там всплыла самая интересная деталь. Игра оказалась... файтингом! Участвуют в уличных драках, правда теперь уже по правилам — один на один, персонажи, которых мы знаем, любим и помним по сериалу Final Fight. Но это же просто — супер! Вновь воедино собралась команда пресловутого мэра Метро-сити Майка Хаггара (Haggar): Гай (Guy), уже, видимо, получивший постоянную прописку в сериале Street Fighter и Коди (Cody), который, завидя своему «раскрутившемуся» другу-ниндзюку, даже сбегал из тюрьмы, чтобы поучаствовать в последней части «альфы». Теперь они все троим, как в старые добрые времена, противостоят своим давним знакомым — членам уличной банды «Mag Gear Gang». Среди последних босс первого уровня из FF1, здоровенный длинноволосый блондин — Damnd, босс второго уровня FF1, продажный коп — Edi E., известный по всем частям Final Fight — El Gado, неразлучный со своими ножами, огромный реслер Andore, до этого встречавшийся нам в SF III: 3rd Strike, и его подружка Poison, а также не безызвестные любителям Street Fighter Alpha спецназовец Rolento (промежуточный босс FF1 & 2) и наемный убийца Sodom (FF1).

Интересна также сама система боя в FFR. Несмотря на то, что игра выполнена в соответствии с файтинг-канонами Сарсом, в ней также очень много позаимствовано от прародителя — beat'em up'a. Каждый персонаж во время боя, как это было во всех частях Final Fight, может подбирать и использовать всевозможное оружие, начиная от ножей и дубинок и кончая пистолетами, винтовками, дробовиками, автоматами (!), огнеметами (!!) и даже базаками (!!!). Что-то подобное, помнится мне, было в старой аркадной помеси beat'em up'a и файтинга — Aggressor of the Dark Combat от тандема SNK/ADK. Там тоже можно было подбирать и использовать валяющееся оружие, и реализовано это, помнится, было весьма неплохо, правда без капкомовского «огнестрельного» размаха — в AoDK ограничились палками, бутылками и лопатами. По словам игравших в FFR, столь мощное и разнообразное оружие, не только не портит игровой процесс, но даже привносит в него своеобразный, ни на что не похожий фирменный стиль.



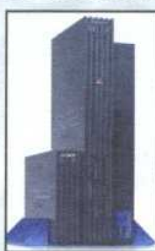
КОРОТКОЙ СТРОКОЙ \* КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

# НОВОСТИ НОВИНКИ

• Как стало известно, Production IG собирается выпустить игру для PS2 по мотивам одной из своих анимационных картин Blood: The Last Vampire. Сюжет аниме повествует об охотнице за вампирами по имени Сая чьей задачей является истребление кровососов, притаившихся на американской военной базе в Японии. Происходит же все это дело накануне Вьетнамской войны. Игра должна появиться в продаже уже в декабре этого года.

• Поступила информация о том, что каждый сервер сетевой RPG от Square Final Fantasy 11 будет поддерживать до трех тысяч геймеров одновременно. Позже стало известно, что месяц игры в FF11 обойдется одному пользователю в 9 долларов 23 цента, что не так уж дорого.

• В настоящее время команда Monolith Productions занимается разработкой продолжения хита Aliens versus Predator для PC, в котором будет использоваться усовершенствованная версия движка LithTech. В будущем планируется перевести игру в формат PlayStation 2 и X-Box.



• Наконец-то в Sony окончательно определились со временем выхода жесткого диска для PlayStation 2. Он поступит в продажу в Японии зимой этого года.



• Не секрет, что стратегия в реальном времени Kessen — одна из самых популярных игр для PS2 на данный момент. И вполне естественно было бы ожидать, что Коеи захочет выпустить продолжение, но никто не думал, что это случится так скоро. Согласно официальному анонсу Kessen 2 поступит в продажу 31 марта 2001-го года, а Kessen 3 — 31 марта 2002-го.

• Фирма Prokism Software заключила соглашение с Sony, позволяющее разработчикам сетевых игр для PlayStation 2 использовать специальную технологию NetZ. Эта технология делает работу в сети более удобной, устраняя большую часть возникающих программных ошибок и балансируя процесс закачки данных. По словам представителей Prokism Software это сэкономит программистам массу времени и позволит им сконцентрироваться непосредственно на играх.

• В Интернет наконец-то просочилась информация о продолжении нашумевшего в свое время хита Soul Reaver. Как вы помните, SR1 окончился на том, что Кайну удалось избежать возмездия, скрывшись во временном портале. Повелитель вампиров решил укрыться в прошлом, но Разизель последовал за ним. Во второй части SR ареной битвы станет старый Носгот. В те времена вампиры еще не захватили власть над миром, поэтому вашими врагами будут не только монстры, но и люди. К тому же вы сможете попытаться исправить допущенные в прошлом ошибки так же, как это делали герои фильма «Назад в Будущее»! С самого начала Разизель получает в свое распоряжение множество новых способностей. Да плюс к этому еще 40 умений ему предстоит добыть. В конце SR1 таинственное существо, спасавшее Разизеля от забвения, обмолвилось о том, что в прошлом оно не сможет ему помочь. Поэтому вполне возможно, что в SR2 вы уже будете не бессмертны. Первоначально разработчики планировали выпустить игру на PlayStation, но позднее их планы изменились. Игра должна появиться только на двух платформах: PlayStation 2 и Dreamcast. К счастью, времени, чтобы накопить денег на новую приставку у геймеров будет предостаточно, ведь релиз намечен на март следующего года.

• В середине лета Konami занялась поиском опытного дизайнера, работающего с трехмерной и двумерной графикой, чтобы воспользоваться его услугами при создании компьютерного видео к продолжению ужастика Silent Hill, которое в данный момент разрабатывается для PlayStation 2. CG-видео первой части SH удостоилось награды в 1999 году, и, по-видимому, Konami пытается повторить свой успех. Удастся ей это или нет, мы узнаем лишь в следующем году, когда потенциальный хит попадет на полки магазинов.

50 ДРАКОН

НОВОСТИ/НОВИНКИ



PLAYSTATION





КОРОТКОЙ СТРОКОЙ \* КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

# НОВОСТИ НОВИНКИ

• Nintendo намеревается выпустить для своей портативной игровой системы Game Boy Advance картриджи, оснащенные специальным механизмом, который позволит контролировать игровых персонажей, перемещая в пространстве сам Гейм Бой.

• Видя колоссальный успех своей новой RPG Diablo II, выпущенной не так давно на PC, фирма Blizzard Entertainment всерьез задумалась о переводе ролевушки на какую-либо из игровых приставок нового поколения. И хотя решение еще не принято, вполне очевидно, что портирование все-таки будет осуществлено, причем, скорее всего, с какими-то усовершенствованиями. Вполне возможно, что в приставочную версию Diablo II будет включен сетевой режим.

• Представители Team 17 поделились некоторой информацией относительно разрабатываемых ими новых частей Worms. Стало известно, что обе «червявые» игрушки должны появиться на PlayStation 2 и X-Box. Называться же они будут Worms 3D и Worms Blast. По части игрового процесса трехмерный вариант червей, по словам создателей, практически ничем не отличается от своего двумерного собрата. Blast же, напротив, представляет собой нечто совсем новое, правда, что именно, пока не известно. Обе игры находятся на очень ранней стадии разработки и завершены будут не раньше чем через год.

• В стане DreamWorks вовсю кипит работа над продолжением нашумевшей стрелялки Medal of Honor, которое, как и предыдущая часть, выйдет на PSX. События MoH2 также разворачиваются во время Второй Мировой войны, но ранее событий первой части. На этот раз вы играете не за Джима Петерсона, а за его командиршу Мэрион, которая освобождает родную Францию. Игра предложит игроку семь больших миссий (по несколько уровней в каждой). Вы сможете побывать не только во Франции,



но и в Греции, Италии, Германии и Северной Африке. Кроме обычных пеших врагов, чей искусственный интеллект существенно улучшен, на вас попрут танки и прочая тяжелая техника. Как и прежде, в игре, кроме основного режима, имеется и режим для двух игроков.

• Представители Game Arts в данный момент озадачены вопросом возможного перевода вышедшей на Dreamcast ролевой игры Grandia II в формат PlayStation 2.

• Как известно, из-за сложной архитектуры PS2 многие разработчики столкнулись с серьезными трудностями, программируя игры для данной приставки. Фирма Metrowerks обязуется разрешить эту проблему, выпустив специальное приспособление под названием CodeWarrior, призванное помочь разработчикам реализовать все ресурсы этой мощнейшей игровой платформы при минимальной затрате времени. В ближайшее время Metrowerks рассчитывает распространить свой продукт среди разработчиков программного обеспечения для PS2 по всему миру.

• LucasArts и BioWare заявили о своем намерении совместно разработать ролевою игру Star Wars для PlayStation 2, Dreamcast, PC и Mac. События ее развернутся за четыре тысячи лет до событий «Первого эпизода». Сюжет этой многообещающей RPG вертится вокруг борьбы Джедаев и Ситов. На этот раз есть все основания ожидать действительно качественный продукт, а не игру, рассчитанную исключительно на поклонников фильма, ведь выйдет она только в 2002 году. Это означает, что у разработчиков будет уйма времени для создания хита.



# ФАЙТИНГ

(игровые автоматы, приставки)



Преимуществом этой игры не ограничивается только подбором оружия. Как в заправском beat 'em up'e, в FFR можно восполнять свои силы, «на подножном корму», т.е. поедая с пола разнообразную еду — гамбургеры, яблоки, окорочка — все то, что так радовало нас в классических Final Fight'ax. Насчет такого хода в файтинге я даже не знаю, что сказать. Сам я пока в игру не играл, но мне кажется, что такая фишка со жратвой чрезвычайно обостряет фактор случайности в поединке.

На данный момент игра вышла на трех платформах: Dreamcast, Saturn (только с дополнительным 4 Mb ROM картриджем) и на аркадной системе ST-V board, в сущности являющейся тем же Saturnом, но с большим объемом памяти. Понятно, что версии Saturna и аркады будут совершенно идентичны, а вот на мощном Dreamcast все может оказаться даже лучше, чем на игровом автомате (ну, что, дожили?!). Конверсия для PSX пока не объявлена, но есть некоторые основания ее ожидать. Впервые, первоначально FFR собирались выпустить на аркадной машине System 11, основанной на «железе» PlayStation. Так что кое-какие наработки для PSX у калкомовских программистов уже имеется. Грех не воспользоваться этим материалом и малыми усилиями не «окупить» еще и нас, «счастливых обладателей». Ре-вторых, то, что оказалось по плечу слабосильному в плане 3D Saturn'у, пусть даже и с увеличением «оперативки», естественно в состоянии достаточно комфортно обжиться на PlayStation, конек которой как раз именно 3D. Тем более, ничего невиданно-неслыханного в плане графики Final Fight Revenge не представляет, что-то на уровне первого SF EX. «Старичок»-PSX вполне потянет. Да и поиграть в это очень хочется.



## Пиратство — двигатель торговли?

Новость на криминальную тему. Последнее время в Москве были замечены пиратские диски для сеговской приставки Dreamcast. Напомним, что согласно Уголовному Кодексу Российской Федерации, статья 146 «Нарушение авторских и смежных прав» подразумевает наказание от штрафа в размере 200 минимальных размеров оплаты труда вплоть до пяти лет лишения свободы. Причем, привлекаться по этой статье могут как продавцы контрафактной продукции, так и потребители оной. Но давайте посмотрим правде в глаза. В нашей нищенской стране привнести игровую платформу в массы пока может только «поддержка» отечественных «хо-сунг-паков». Именно благодаря этим уголовно-наказуемым элементам истинно народными сначала стали платформы Mega Drive и SNES, затем PC и PSX. Теперь настал черед Dreamcast. Ранее, желающий поиграть на этой мощнейшей платформе, должен был выложить порядка 330 долларов США за саму приставку и далее примерно по 50 долларов за каждую лицензионную игру. Произойдет ли теперь после появления пиратских дисков превращение Dreamcast из эксклюзивной приставки для «золотой молодежи» в подлинно народную, будет зависеть от тех, чья служба «и опасна, и трудна». Ну и конечно от ценовой политики самой Sega Enterprise Ltd. в отношении своего дитя. На мой взгляд, Dreamcast на данный момент времени является самой лучшей файтинг-приставкой, по подборке игр оставившей далеко позади новомодный PS2. Судите сами: Street Fighter Zero 3, Dead or Alive 2, Final Fight Revenge, Virtua Fighter 3tb, The King of Fighters Dream Match 1999, Jojo's Bizarre Adventure, Plasma Sword (Star Gladiator 2), Mortal Kombat Gold, Marvel VS Capcom, Marvel VS Capcom 2, SNK VS Capcom, Street Fighter III: Double Impact, Street Fighter III: 3rd Strike, Soul Calibur! Причем игры по своему качеству несколько не уступают, а в некоторых случаях даже превосходят свои аркадные прототипы. Вот только стоит ли все это великолепие разногласий с Уголовным Кодексом?



## X-Men: Mutant Academy

Последнее время Marvel Comics Group заметно активизировала усилия по популяризации своей продукции. Меня, как большого любителя комиксов и героев от Marvel, это не может не радовать. После тесного сотрудничества с Capcom, результатом которого стали файтинги X-Men:CoT, Marvel Super Heroes, а также целая плеяда великолепных игр «VS»-серии, на наш с вами суд представлена новая работа, посвященная вселенной Marvel. Это неразлучная связка игральным о команде мутантов X-Men. Фильм называется X-Men: The Movie, и он сразу после выхода на экраны кинотеатров занял верхние строчки хит-парадов по кассовым сб-



# НОВОСТИ

Saturn, PlayStation, Dreamcast



рам. Игра же X-Men: Mutant Academy появилась на PlayStation сравнительно недавно и, на первый взгляд, по хитовости ничуть не уступает своему собрату с большого экрана.

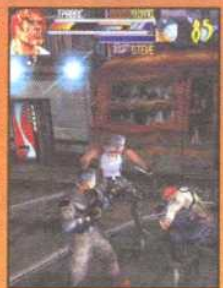
Это трехмерный файтинг, в котором собраны самые известные Хэ-люди. За мутантскую академию профессора Чарльза Ксавье сражаются: Cyclops, Wolverine, Storm, Gambit, Phoenix и Beast. Противостоит им заклятый враг мутантов Magneto, компания которому составляют: Toad, Mystique и Sabretooth. Первое впечатление от игрового процесса самое приятное. Разработчик игры, команда Paradox, создала хороший движок с приятной системой боя и удобным управлением. Игра изобилует секретами и тесно перекликается с новым «мутантским» фильмом. И там, и тут практически одинаковый подбор персонажей, у всех героев игры есть скрытые костюмы, идентичные тем, что они носят на большом экране, а в опциях игры даже имеется видеореолик, рекламирующий фильм. Повторюсь, на первый взгляд игра оставляет приятное впечатление. Если оно не изменится при более детальном рассмотрении, и X-Men: Mutant Academy будет того заслуживать, то в следующих номерах мы дадим более подробную информацию по этой игре.



## GEKIDO

Новая игра от малоизвестной команды Naps пытается возродить старый-добрый жанр beat'em up. Игра трехмерная, поэтому больше напоминает Fighting Force от Eidos, чем классику жанра капкомовские Final Fight и Punisher.

Действие Gekido разворачивается в Токио в недалеком будущем. Длинноногая стройная красавица Анжела похищена на улице бандой, которую возглавляет демон Акудзин. Великолепная четверка: Тревис, Мишель, Юси и Тецуо собираются своими руками, а заодно и ногами, восстановить порядок на улицах города и вернуть красавицу Анжелу. В процессе игры к ним присоединятся еще трое первоначально скрытых бойцов. Когда же игра будет пройдена «от и до», экран выбора персонажей разрастается до девяти «карточек», включая Анжелу и Акудзина. Также добавятся множество мини-игр, новые локации и новые костюмы для всех персонажей. Выполнена игра очень добротнo. Качественная графика, динамичная музыка и напряженное действие оставляют самое благоприятное впечатление. В общем, на первый взгляд, Gekido выглядит более удачным проектом, чем beat'em up-образные творения Eidos.



## Battle Arena Toshinden 4

Что-то, видимо, серьезно не заладилось в сериале Toshinden от фирмы Takara. Помните, уже Toshinden 3 был встречен видеобойцами более чем прохладно, четвертую часть, похоже, ожидает та же участь. Новый турнир проходит через десять лет после предыдущего, третьего. Среди первоначально доступных девяти персонажей вообще не осталось никого из героев, знакомых нам по предыдущим играм, одни дебютанты.

Все мальчики и девочки (именно так выглядят модели персонажей — школьники младших классов, а вовсе не суровые воины) сгруппированы в команды по три человека, согласно общности их сюжетных линий. Итого, нетрудно подсчитать, набирается только три команды. Правда, после прохождения турнира откроются еще две команды, возглавляют которые Eiji и Vermilion, но все равно — не густо. Бои также проходят по командной системе — проигрывает первый, его место занимает второй и так далее до последнего персонажа в команде. Идея боев полностью позаимствована из турниров The King of Fighters от SNK.

По-прежнему, как это было в предыдущих сериях Toshinden, все бойцы вооружены холодным оружием, есть возможность завершить бой досрочно, «уронив» противника с ринга, а сами поединки традиционно до абсурдности трехмерны. Ветераны наверняка помнят знаменитые «тошинденские» блуждания по рингу в поисках своего противника. Все это снова с нами. Только теперь еще приправлено невыразительной графикой и слабыми моделями бойцов.

Какой-то идиот, помнится, сравнил великолепную (все познается в сравнении!) Samurai Shodown: Warrior's Rage по качеству с первым Toshinden. Что ж, мне искренне жаль этого болтуна, он, видимо, вовсе не удосужился поиграть в любую из этих игр. Если бы он играл, то знал бы — до уровня SNK'шного файтинга, пусть трехмерного и вовсе не идеального, Toshinden не сумел дотянуться даже в своей четвертой инкарнации.



=E\_X=

КОРОТКОЙ СТРОКОЙ \* КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

# НОВОСТИ

• Поступила свежая инфа относительно нового beat'em up от SquareSoft для PlayStation 2. Сюжет The Bouncer банален донельзя. Трое очень крутых вышибал Шюн Балзард, Коу Рейфор и Вол Кроугар ищут похищенную девушку по имени Доминик Кросс. Все персонажи были придуманы самим Тецуя Номура (на его счету герои таких игр, как Final Fantasy, Parasite Eve и Brave Fencer Musashi). Невзирая на простоту сюжета, The Bouncer займет целый DVD-диск. Игра выйдет позже в этом году, одновременно в и Японии, и в Соединенных Штатах.



• В Интернете летают слухи о том, что Konami планирует выпустить продолжение Metal Gear Solid не только на PS2, но и на X-Box.

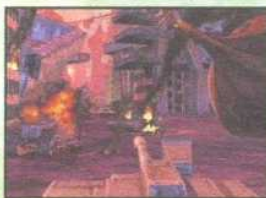
• Корпорация Microsoft заявила о том, что собирается потратить 500 миллионов долларов на раскрутку своей приставки X-Box, которая выйдет осенью 2001-го. Эта консоль действительно находится в активной разработке. На данный момент фирмам — производителям игр уже разослано более 200 наборов оборудования для создания программного обеспечения для этой платформы. В Майкрософт рассчитывают, что к моменту выхода X-Box на прилавках уже будут лежать более 30 игр. Nvidia, работающая над центральным процессором этой игровой системы (Pentium III), как выяснилось, будет разрабатывать еще и звуковую архитектуру приставки.

• Готовясь к релизу PlayStation 2 в США и странах Европы, Sony в середине лета начала строительство завода по производству графических процессоров Graphic Synthesizer. Общая площадь помещений постройки должна составить 20000 квадратных метров. Выдавать же завод будет 6000 чипов в месяц.

• Кроме продолжения Silent Hill, анонсированного для PlayStation 2, Konami, оказывается, разрабатывает еще одну часть данного ужасика для портативной игровой системы Game Boy Advance.



• Фирма 3DO в настоящее время разрабатывает танковый симулятор для PlayStation 2 под названием Destruction League: Thunder Tanks.



• Непонятно зачем, но Eidos Interactive решила перевести свой, не особенно удачный beat'em up Urban Chaos в формат Dreamcast. Данное портирование не должно отразиться ни на игровом процессе, ни на сюжетной линии. Улучшения коснутся исключительно графики.

• Фирма Reflections — автор сногшибательного хита Driver (PSX) — в настоящий момент трудится над еще одним экстремальным автосимулятором, но на этот раз для PlayStation 2. Игра, которая носит название Stuntman, предоставит вам шанс побывать в шкуре настоящего каскадера, выполняющего автомобильные трюки для различных фильмов. Дата выхода игры — лето 2001-ого.

• Команда разработчиков Oddworld Inhabitants приняла решение отложить выход своей приключенческой игры для PS2 Munch's Oddysee до лета 2001-го года (первоначальная дата выхода — Рождество). Причина заключается в их желании максимально оптимизировать программный код.

• Согласно официальному анонсу пятая часть Tomb Raider'a, которая получила подзаголовок Chronicles, выйдет уже осенью этого года на PlayStation, Dreamcast и PC.

• Фирма Tremor Entertainment занята разработкой новой игры для X-Box под названием Warcaster. Детали проекта не разглашаются.

Mac Fank

50 ДРАКОН

НОВОСТИ/НОВИНКИ



PLAYSTATION

13



505  
HOW TO  
WIN  
WITH  
THE  
NEW  
NEO  
GEO  
POCKET  
COLOR



ROCK x TERRY



SNK — КОНЕЦ?



PLAYSTATION

14



Слияние в начале этого года двух известных фирм Страны Восходящего солнца — **SNK** и **Aruze** — крупнейшего монстра игровой индустрии Японии, производителя пинболных игровых автоматов и автоматов для казино — прошло почти незаметно. Хотя то, что произошло между двумя этими компаниями 7 января 2000 года все-таки сложно назвать слиянием. **Aruze** приобрела контрольный пакет акций **Shin-Nihon-Kikaku** (точнее **50,88%**) на сумму порядка 5 миллиардов иен (это примерно **47,7** миллионов \$), фактически растворив в себе «мстереящих будущее», превратив их в свой филиал. Акт купли-продажи стал возможным вследствие

**Garou: Mark of the Wolves** — игра, которую сделали люди, никогда до этого вселенной **Fatal Fury** всерьез не занимавшиеся. Однако, надо отметить, игра сделана хорошо.

крупной части капитала компании, ущерб от которых стал последней каплей в большой финансовой задолженности, вынудившей компанию выставить на продажу контрольный пакет акций. Если так можно выразиться, лицом финансового кризиса **SNK** стала их новая 16-битная переносная приставка **NeoGeo Pocket Color**. В нее были вложены очень большие средства, на нее возлагались серьезные надежды. Как оказалось, **NeoGeo Pocket** не окупилась первые и не смогла оправдать вторые. Если вы помните, аналогичный провал постиг и предыдущий крупный проект фирмы — приставку **Hyper NeoGeo 64**, которую так и не удалось сколь-нибудь серьезно раскрутить. Теперь **SNK** дебютировала с **NGP** на рынке переносных приставок, где до этого практически безраздельно властвовало царственное семейство **Game Boy** от **Nintendo**. Дебют **SNK** оказался совершенно неудачным, продажи **NeoGeo Pocket** на март

**The King of Fighters '99**, лишь наполовину выполненный родной **KoF**-командой, все-таки был доработан и выпущен в продажу.

новидностями, достиг объема продаж в **96 миллионов (!)** штук. Для пущей наглядности можно отметить, что еще один новичок на рынке переносных приставок — черно-белый **Wonder Swan** от **Bandai** смог разойтись тиражом в **1,4 миллиона** экземпляров только в Японии. В общем, для **SNK** ситуация с **NeoGeo**

стала настоящей катастрофой. Ее результатом явилось закрытие всех филиалов за океаном — первыми стали **SNK of America** и **SNK of Europe**, последним, 12 июня, филиал **SNK of Asia** в Гонконге. Закрыты были даже виртуальные представительства в сети Интернет.

Это она, «виновница» неудач **SNK** — портативная **NeoGeo Pocket Color**. Как говорится, взгляните в это лицо...



Но это было еще только началом.

14 июня приостановились все продажи продукции **SNK** за пределами Японии, контракты и заказы были аннулированы, а все заокеанские ресурсы отозваны в расположение ставшего единственным японского представительства **SNK**. Поначалу речь шла о **NeoGeo Pocket**, но на самом деле в движение «на восток» пришли все игровые товары фирмы. В пресс-релизе **SNK** было сказано, что, поскольку «... **Game Boy** от **Nintendo** уже занял большую часть рынка портативных приставок, то для нас (**Shin-Nihon-Kikaku** — авт.) продолжать инвестиции в этот рынок было бы не очень мудрым решением». И хотя в этом заявлении говорилось только о переносных приставках, между строк предлагалось прочесть о том, что **SNK** на англоязычный рынок больше «не ездец, не ездюк и не ездюль», что более чем красноречиво подтвердило прекращение продаж. Теперь все новые игры **SNK** будут ориентированы исключительно на внутренний японский рынок. Так что, прощай, **Terry Bogard**, прощай, **Fatal Fury**; здравствуй, **Teri Bogaado** и **Garou Densetsu**...

16 июня **SNK** вновь огоршила затихших в недоумении поклонников. Она объявила о полной остановке всех своих проектов для платформ **PlayStation** и **Dreamcast**. Отныне компания хочет сфокусировать свои силы на разработке игр исключительно для аркады, **PS2** и **NeoGeo Pocket**, от которой она не спешит отказываться. С первым **PSX** все, в общем, понятно — его песенка, к моему великому сожалению, уже спета, на сцену выходят приставки нового поколения. Но почему тогда в «черный список» файтинг-королей попал супер-современный **Dreamcast**, не уступающий по мощности аркадным игровым автоматам и являющийся на сегодняшний день самой популярной файтинг-приставкой? Этому, оказывается, тоже есть объяснение. По слухам, дружбу **SNK** предложила **Sony Computer Entertainment Inc.** (сокращенно **SCEI**), пообещавшая терпящей крушение компании поддержку в поднятии с маркетингова дна **SNK**'шного пе-



# КОНЕЦ ЛЕГЕНДЫ?!!

реносного **NGP**-«Титаника». Зная о давней конфронтации **SCEI** и **Sega Enterprise Ltd.**, нетрудно догадаться, каким местом должна развернуться **SNK** к **Cere**, повернувшись к **Sony** лицом. Видимо, подобные предположения не слишком беспочвенны, раз **Sega**'вский **Dreamcast** оказывается за бортом интересов **SNK**, а в отношении самой **Cegi** в мае этого года **SNK** делает заявление, в котором говорится, что «... в планы дальнейшего развития компании (**Shin-Nihon-Kikaku** — авт.) совместная деятельность с фирмой **Sega** не входит».

На **SNK** сейчас давят со всех сторон, причем такие «авторитеты», как **Stony** и **Aruze**. «Пинбольщики» вообще хотят видеть перераспределение процента выходящих у **SNK** 2D- и 3D-игр в пользу трехмерных. Как следствие подобного давления и требуемого **Aruze** переориентирования компании на 3D, из **SNK** начался отток «мозгов и рук», сделавших имя компании в области двумерных файтингов. Очередная печальная сенсация: компанию покинули команды, разрабатывающие игры серий **Fatal Fury** и **The King of Fighters**. Команда **The King of Fighters** ушла, когда **KoF'99** был готов на 50%, а **Garou: Mark of the Wolves**, последнюю (последнюю?) часть **Fatal Fury**, делали вообще

цензии, позволяющие выпускать продолжения двумерных сериалов **Fatal Fury** и **The King of Fighters**! Если это правда, то в недалеком будущем перед появлением логотипа, скажем, **Fatal Fury 5**, мы будем лицезреть надпись «Capcom present». А логотип «SNK present» будет красоваться на «арузовских» автоматах в казино.

Мне думается, что слухи об уходе команд **Fatal Fury** и **KoF** в **Capcom** или в его дочернюю компанию не лишены оснований. И вот почему. Как вы знаете, многие специалисты **SNK** начинали свой путь именно в **Capcom**. Чуть ли не половина той самой легендарной команды, создавшей в начале 90-х первую **Fatal Fury**, до этого трудилась в **Capcom** над **Street Fighter 1**. Поэтому их уход из **SNK** можно расценить как возвращение в родные пенаты, туда, где профессионалов их класса могут оценить по достоинству. К тому же, в идеале, у них будет возможность продолжать заниматься любимым делом и радовать нас продолжениями легенды Южного Города.

В общем не все так плохо, как могло бы быть. Теперь нам остается только ждать, чем же все это закончится, да надеяться, что у менеджеров **Capcom**'а окажется больше опыта и экономической смекалки, чем у их горе-коллег из **SNK**. Потому что теперь **Capcom**, похоже, остается единственным столпом, на который опирается весь жанр двумерного файтинга. Со своей стороны, я обещаю держать руку на пульсе событий и оперативным образом информировать обо всех телодвижениях на рынке видеомордобоя.

**Last Blade 2** - самурайский файтинг, составляющий серьезную конкуренцию **Samurai Shodown**. По слухам именно его создатели участвовали в разработке **Garou: MoW**.

Типичный образчик продукции **Aruze/SNK** — игровой автомат для казино. Вот что теперь будут выпускать «экс-файтинг короли». И то, только для Японии.



команды программистов **Art of Fighting** и **Last Blade**, то есть совершенно другие люди. Не очень ясна судьба команды, на совести которых сериал **Samurai Shodown**. Однако очередная, еще не вышедшая часть «самураев», была остановлена, так и не получив рабочего названия. На данный момент из **SNK** ушло уже более 80 ведущих программистов, остались только команды **Last Blade** и **Metal Slug**.

Неужели это конец истории Южного Города, турнира **The King of Fighters** и любившихся всем легендарных героев?! Неужели это конец жанра двумерных файтингов?! С одной стороны, похоже на то... Но с другой, ходят упорные слухи, что ушедшие из **SNK** команды крепких профессионалов 2D-файтингов с распростертыми объятиями ждет... **Capcom**! В большом бизнесе о таких вещах до подписания контрактов молчат, как партизаны на допросах, но подобная информация все же есть. Мало того, говорят, что **SNK** продает **Capcom**'у ли-



**PS.** Когда материал был уже готов, стало известно, что в этом году **SNK** вообще не будет принимать участие в известнейшей японской выставке игровых автоматов **AOU 2000 Amusement Expo**, которая пройдет 26 февраля 2001 года. Видимо, им нечего показать видеобойцам, кроме игровых автоматов для казино.

**OVER**  
The Future Is Now  
**SNK**



501 PUNCH

SNK — КОНЕЦ?



PLAYSTATION



г. Норильск  
by  
Jane Joy & Meg Agey



LOVE, г. Санкт-Петербург

Никонов Дмитрий, г. Москва



gambit, г. Балаково, Саратовской обл.

Молотков Макс, г. Москва

**КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ**



# LUNAR

SILVER STAR STORY

## COMPLETE

дополнения и уточнения

Описание игры см. в номерах 46-47

### I. Окончание решения

Итак, после того как вы справитесь с Галеоном, он, немного поболтав о своей судьбе, будущем предназначении и еще о куче всяких трагических вещей, все-таки рухнет на землю. Тут все запрыгают от радости, а вы, тем временем, отправляйтесь к Луне, которая сидит на своем троне. Но окажется, что она вас теперь и не помнит! Об этом вам поведаст вновь оживший Галеон!! Бояться его уже не стоит, он нам не помеха, и когда этот побитый горе-волшебник закончит свою речь и окончательно взорвется, снова двигайтесь к Луне. Перед этим можете поболтать с Джессикой, которая восстановит вам все HP/MP (хоть в этом уже и нет нужды, все равно приятно). Пока вы продвигаетесь к девушке своей мечты, эта паразитка вместо того, чтобы ответить вам взаимностью, начнет пускать в вас какой-то зеленой гадушкой. И если вы будете идти напролом, то после нескольких пропущенных ударов ваш герой рухнет ничком на землю и наступит то, что называется «гамOVER»! Лично ко мне решение этой проблемы пришло не сразу (а к Mac Fank'у оно, похоже, вообще не пришло), так что слушайте внимательно.



Пройдя немного по длинной лестнице, загляните в инвентарь Алекса и используйте «Alex's Ocarina» (окарина — это такой духовой музыкальный инструмент, типа флейты — прим. ред.). Это тот предмет, который с вами с самого начала, и при его помощи можно было слушать все мелодии игры. Теперь же при его использовании прозвучит мелодия, которую исполнял Алекс в одной из заставок вместе с Луной, и путь свободен! Подойдя вплотную к богине (ах, как звучит!), вы увидите заставку, после которой вся башня начнет рушиться, и все герои (кроме вас с Луной) решат сделать ноги. Далее последует еще одна заставка, и вы все, целые и невредимые, окажетесь в Марибии.



Теперь, когда Кайл, Джессика, Нэш и Мия разбегутся по своим родным, вы останетесь вдвоем (не считая Нэлла). Отправляйтесь на улицу «Черной розы», и у бывшего дома Ройс встретите теперь уже бывшую правительницу гильдии магов. Порадовавшись за старых друзей, двигайтесь в особняк Мела. После сюжетной сцены с участием Кайла, Джессики и губернатора города отправляйтесь к статуе Алтены, и вы встретите чудом выжившую Фасию. Впрочем, поговорив с вами, она снова исчезнет. Теперь можно пойти навестить старого друга Рамуса. Он даст вам фотографию Луны и скажет, что слишком занят делами и поэтому не может отправиться с вами в родную деревню.

Сделав все дела (причем, не важно, в каком порядке), отправляйтесь в порт города, где найдете Лейка. И после того как вы сообщите ему, что отправляетесь домой вместе с Луной, игра действительно закончится! Единственно, что мне осталось непонятным, так это то, что случилось с Темпестом и Фреской? Но это уже мелочи, не правда ли?

Далее последуют титры, затем еще одна небольшая анимационная вставка, после которой вы сможете насладиться на вошедшими фрагментами озвучки игры.

### II. Дополнения

1. Сразу после того как Алекс стал повелителем драконов, со всех ног неситесь в Марибию в магазин Рамуса. Поговорите с ним, и он одарит вас просто замечательной вещью «Rememdomizer»-ом. При помощи этого предмета вы сможете в любой момент просматривать все ранее увиденные вами заставки на любом из дисков!

2. Обыщите, как следует, библиотеку в Вейне, на одном из стеллажей найдете немного денег (немного, хе-хе...)

3. После того как вы убьете Water Dragon-а в подземелье под будущим магазином Рамуса и подойдете вплотную к выходу, заберите у Рамуса абсолютно все предметы. Затем отправляйтесь напрямую в первый попавшийся магазин и продайте там всю его броню и оружие. Таким образом вы сможете заработать приличную сумму денег.

4. Аналогично предыдущему пункту поступите с Луной, когда вы подойде-

те вместе с Галеоном к пещере Белого Дракона.

Здесь же не торопитесь входить в пещеру, а забежите в Барг в то место, где вы впервые встретились с Луной. И там она вам почти-почти признается в любви.



она вам почти-почти признается в любви.



5. Почаще подходите к кроватям героев вместе с вашей командой! Будет происходить множество различных и довольно-таки забавных сцен. Например, у кровати Кайла Джессика расскажет о своем первом поцелуе и т.п.

6. После победы над Водяным Драконом поговорите с губернатором Марибии, и он откроет для вас подземелье под своим особняком, где водятся всякие разные монстры и довольно-таки полезные предметы. Проходить это подземелье не обязательно, но полезно. Хотя сразу идти туда не советую, пока не научитесь открывать красные сундуки.

7. Как вы думаете, зачем в этой игре есть несколько кусков мыла? Вы не знаете? Значит, вы просто пропустили парочку сносшибательных заставок! Чуть севернее леса у Мариода есть небольшой храм Алтены. Там поговорите с теткой, и если у вас есть хотя бы один кусок мыла, то она согласится искупать вас!!! Точно такой же храм-купальня есть еще и севернее горного хребта, ведущего в Тамур, но чтобы туда доб-



раться, вам придется сразиться с довольно сильными монстрами. Кстати, чуть не забыл: один кусок мыла вам нужен для того, чтобы ваш летательный аппарат (воздушный шар) заработал. Mac Fank в своей статье описал это следующим образом: «...после того как Нэлл на него насочит...» Так вот, не насочит, а смажет веревку мылом!

8. В игре есть несколько фотографий героинь, доступных для просмотра в любой момент. Это такие квадратики, которые можно использовать и как броню. Одну из таких фоток вам даст в конце игры Рамус, другие вы наверняка встречали и раньше.

**Александр Зайцев,**  
г. Санкт-Петербург

P.S. Отдельное спасибо Vobix-у. Он сам знает за что.

50 ДРАКОН

LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE

PlayStation

PLAYSTATION

17



Игра появилась в Москве даже раньше, чем я предполагал в анонсах предыдущего номера. 49-й «Великий D» был еще в своем нелегком пути к любимым читателям, когда трехмерных самураев уже заметили в различных «хлебных» местах нашей златоголовой. Оттуда они весьма шустро, подобрав, чтобы не замочить в лужах, свои хатимаки и безнадежно губя в летней слякоти мягкие кожаные сандалии, начали добираться до мест своего назначения — приставок фанатов сериала Samurai Shodown от SNK. Когда же приставки поглощали диски с игрой и на мерцающих экранах телевизоров начиналось повествование новой самурайской легенды, многим видеобойцам невольно приходили на ум строки из анонсов игры. Строки о персонажах, о графике и о первом Toshinden'e... Некоторые продолжали, невзирая ни на что, играть, а некоторые, поспешно делали нелицеприятные для игры выводы. Но обо всем по порядку. В Samurai Shodown: Warrior's Rage (или как ее еще называют — Samurai Spirits: WR) — многое совершенно по-новому. Инновации коснулись не только трехмерного движка, пришедшего на смену старому доброму 2D, но и легенды, и персонажей. Из 22 героев игры, все, кроме Хаомару и Ханзо, первый раз появляются на просторах вселенной Samurai Shodown.

Интересно, что подобный смелый ход — полное обновление состава героев игры — все чаще и чаще в последнее время встречается в мире файтингов. Подобное решение кадрового вопроса можно наблюдать в Street Fighter III, где из знакомых нам героев остались только Рю и Кен; в Garou: Marks of the Wolves, где единственный участник предыдущих серий Fatal Fury — Терри Богард. Теперь в обновленном виде перед нами предстал Samurai Shodown. Нельзя не признать, что это весьма рискованное для разработчиков решение — совершенно сознательно практически полностью лишить себя такого надежного и верного плацдарма для покорения публики, как узнаваемые и полюбившиеся с прошлых серий персонажи. Геймеры — очень капризный народ. Пока сериал сохраняет преемственность персонажей, они ворчат о консерватизме разработчиков, но как только герои сменяются, поднимается целая буря негодования по поводу отсутствия любимой «сакуры». Бывает недовольство доходит вплоть до полного неприятия всех новых персонажей. Геймеры, в основной своей массе, сами ужасно консервативны, и заигрывание с ними в таких щекотливых вопросах, как любимые персонажи, может быть весьма чревато для продаж. Однако в SNK не побоялись представить на суд столь капризным судьям, как мы с вами, целых 20 новых участников сериала Samurai Shodown. И, надо признать, если у разработчиков и были какие-то опасения за судьбу дебютантов, то они оказались совершенно беспочвенны. Все новые персонажи настолько хорошо проработаны, многоплановы и интересны, что просто одно удовольствие по мере прохождения игры наблюдать, как истории разных героев складываются в единую стройную и красивую самурайскую легенду.

СЮЖЕТ, КРОМЕ ОБЯЗАТЕЛЬНЫХ НАЧАЛЬНЫХ И КОНЕЧНЫХ ЗАСТАВОК, РАСКРЫВАЕТСЯ ПО ХОДУ ИГРЫ НЕБОЛЬШИМИ ДИАЛОГОВЫМИ ВСТАВКАМИ «А-ЛЯ КОМИКС».

Действие игры разворачивается после событий последней части Samurai Shodown — SS64 2 (к сожалению, с ней могли познакомиться только обладатели NeoGeo 64 или навсегда затворившие залов игровых автоматов). Спустя 20 лет после победы Хаомару над Асурой в SS64 2 с небольшого острова Riten Kyu стали приходить странные и страшные вести о некоем Злодейском Трио, заключившем сделку с демонами, захватившем остров и планирующем мятеж против правительства. Ходили смутные слухи и о предводителе этого Злодейского Трио — старце Оборо, который по злодейски шаблонно жаждет мирового господства. На мятежный остров Riten Kyu и в его одноименную столицу стали потихоньку стекаться убийцы, грабители и прочее отребье со всей страны. Для них Злодейское Трио старалось, как для детей родных, и все отбросы общества катались как сыр в масле и веселились на острове, как могли. Под конец, совсем распоясавшаяся троица занялась чистой водой хулиганством и отчебучила знатную шутку — заперла на ключ у себя на острове Деву



Света Римуруру. Как ни странно, но ее сестра Накоруру такой шутки не поняла и пожаловалась странствующему самураю Хаомару, который пообещал огорчить этих весельчаков до невозможности. В это же время на остров направляется служащий правящему сегуну молодой самурай Сейсиро Куки со товарищи с секретной миссией разобраться в причине неистощимого веселья обитателей Riten Kyu. Однако направляется туда не только он один. Сегун, зная, что по пути его самураям встретится постоянно подзуживаемая троицей и оттого мятежная деревушка Акатзуки, вслед Сейсиро, но в тайне от него, направляет на восстановление конституционного порядка и полную зачистку местности свой «спецназ» — ниндзюков из бригады Ханзо Хаттори...

Надо отметить, что весь этот хитрый сюжетный клубок вдобавок ко всему тесно переплетен простыми родственными, любовными, кровными и кровавыми взаимоотношениями. Теперь, если отбросить тот налет дурашливости, которым приправлен текст выше, то перед вами предстанет сложная, запутанная, но чрезвычайно интересная история со многими неожиданными и непредсказуемыми сюжетными поворотами. История, настолько глубоко и тщательно проработанная, что она вполне могла бы послужить основой для полноценной RPG, а не для простого файтинга. Теперь пора сказать несколько слов о том, как все это выполнено. Графика в игре чрезвычайно противоречива. Местами она, как это и должно быть в современной игре от признанных корифеев жанра, на высоте, а местами слабовата. Да, опять, как это было и с FF: Wild Ambition (см. №47), SNK удивляет своих поклонников. Неприятно удивляет. Опять прокол в той части игры, где «мастерящие будущее сегодня» были традиционно сильны как никто. Их знаменитая выверенность и безупречность каждого пикселя на фигурке любого бойца, что являлось их фирменным стилем в 2D-файтингах, почему-то совершенно не распространяется на полигоны в трехмерных играх. Уже второй раз подряд (если считать FF: Wild Ambition) полигонные персонажи становятся самым слабым местом в игре. Особенно обидно, что игры эти не от кого-нибудь, а от SNK, и в необструганных «буратинках» приходится узнавать своих любимых героев. Нет, это, конечно, не первый Toshinden, как поспешили сообщить многие средства информации, совсем нет. Но и не третий Tekken, и не SF EX2... Если уж с чем и сравнивать игровую графику, так с первым SF EX. Правда, если копнуть поглубже, то на ум приходят скриншоты из самых первых трехмерных самураев на Neo-Geo 64 — сходство разительное. Причем, сходство это подкрепляется вдобавок одинаковым в обеих играх контрастом персонажей и декораций. В SS: Warrior's Rage, как и в SS64, при довольно угловатых персонажах просто изумительной красоты декорации и практически на каждой меняется время суток. Многие говорят за то, что игры используют один и тот же «самурайский» движок, на котором делалась SS64. Если это так, то возникает законный вопрос — а сколь велики изменения в этом ветеране-engine образца '97 года? И есть ли они вообще, эти изменения?..







А вот над «силиконовыми» роликами создатели игры точно покорпели. Еще в FF: Wild Ambition программисты SNK продемонстрировали нам, насколько серьезно они относятся к заставкам. В SS: Warrior's Rage они ничуть не уронили планку качества, украсив игру великолепным видео, мало чем уступающим творениям

Squaresoft. По мере того, как заставки встречаются в игре, они откладываются в специальную «копилку» — Movie, где под конец игры их накопится ни много ни мало — целых 14 штук.

Что же касается непосредственно самого игрового процесса, то он, как и все в этой игре, претерпел существенные изменения. В SS: Warrior's Rage нам предлагается совершенно новая концепция боя. Во-первых, в игре нет привычного разбиения поединка на раунды. Вместо этого «линейка» жизни каждого персонажа поделена на три части. Лишившись любой из этих частей, ваш герой выпадает «в осадок». Однако, все время, пока пострадавший приходит в себя, противник, как настоящий самурай не унижается до избивания лежащего, а всего лишь красуется перед «камерой». Поскольку линейка жизни только одна, то и фатальный удар в бою бывает только один, что, конечно, более реалистично, чем второй и третий раунды. Во-вторых, в игре реализована необычная для самурайской серии, да и вообще для файтингов от SNK, система специальных приемов. Они в этой игре наборные или, если так можно выразиться, многоуровневые. То есть полноценный специальный прием можно получить, только если сделать сначала первую ступень атаки, затем, пока она выполняется, дополнить ее второй и потом закончить третьей атакой. Конечно, здесь требуется определенная ловкость, некоторый опыт и немного практики в выполнении



«файтерских» прокруток джойстика. Но поверьте, время потраченное вами в опции Practice Mode на отработку всевозможных связок будет с лихвой вознаграждено. К тому же владение всеми уровнями специальных приемов намного обогатит ваши тактические возможности и позволит, в зависимости от противника, придерживаться разных стилей ведения боя.



Внизу экрана находится традиционная для сериала Samurai Shodown линейка ярости (Rage), заставляющая вашего персонажа стыдливо краснеть от пропущенных ударов. Когда эта линейка заполнена до максимального третьего уровня, у вас появляется возможность одновременным нажатием любых трех кнопок вызвать мощный выброс негативной энергии (Rage Explosion) и уйти в знаменитое самурайское подпространство с остановившимся временем и блеклыми цветами декораций. Повторным нажатием любых трех кнопок в этом подпространстве можно провести так называемую внезапную атаку (Sudden Flash), снимающую за раз ни много ни мало треть жизненной линейки. Хорошо еще, что эта атака блокируется... Также в игре присутствует популярный в последнее время в 3D файтингах нокаутирующий удар (Stun Attack).



В последнем раунде боя персонажи могут использовать различные приемы, такие как Rage Explosion и Sudden Flash.



Нечто подобное мы видели в FF:Wild Ambition и в обеих частях SF EX. Выполняется он ценой одного уровня все той же Rage-линейки одновременным нажатием слабого и сильного ударов мечом.

**ДАЛЕЕ ВЫ НАЙДЕТЕ ПОДРОБНУЮ РАСКЛАДКУ ВСЕХ УДАРОВ И ВСЕ ИХ ВОЗМОЖНЫЕ СВЯЗКИ ДЛЯ ВСЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРЫ, ВКЛЮЧАЯ СЕКРЕТНЫХ.**

Несмотря на просто маниакальную страсть к инновациям, охватившую разработчиков, в игре заботливо сохранены элементы,

ставшие теперь уже визитной карточкой сериала Samurai Shodown. Как и в предыдущих частях, в SS: WR клинки сцепляются друг с другом, после чего можно попытаться выбить оружие из рук противника (правда случается это не так часто, как бывало раньше), вместо бросков выполняется захват, разворачивающий противника спиной, а при полностью заполненной линейке Rage или мигающей красным линейке жизни исход поединка можно решить одним мощным супер-ударом.

В общем, можно сказать, что, несмотря на огромное количество нововведений, процесс боя остался узнаваемым и по-самурайски добротным.

Немного подробнее следует остановиться на режимах игры. Кроме сюжетного прохождения — Store Mode, где можно открыть всех ранее скрытых бойцов и посмотреть видео-ролики, существует очень интересный режим — Attack Mode, что-то вроде упрощенной RPG. Здесь вам предстоит, выполняя различные заковыристые испытания, зарабатывать очки опыта (по RPG-шному — experience или, проще говоря, «экспу»), которые впоследствии можно потратить на развитие всевозможных навыков у вашего персонажа. Так, например, можно равномерно распределять заработанные бонусы, постепенно усиливая все удары и специальные приемы, а можно целенаправленно «долбить» одну и ту же атаку, развить ее силу просто до безобразия и в бою делать ставку только на нее.

Изюминка этого режима состоит в том, что «прокаченного» персонажа можно использовать не только в Attack Mode, но и во всех других режимах игры, включая сюжетное прохождение — Store Mode. Можно даже сохранить свое детище на карточку памяти и носить с собой, удивляя друзей своим крутым персонажем.

Также есть опция Battle Mode, которая интересна тем, что здесь можно устраивать настоящие дуэли одного удара с использованием только внезапных атак (Sudden Flash). Исход такого боя, как в настоящем самурайском поединке, будут решать железная выдержка и моментальная реакция.

Далее идет Gallery, это местный Эрмитаж. Из названия понятно, что в этой опции можно смотреть картинки. Хитрость только в том, что каждую картинку вы должны получить в мини-игре со спасенной Римуруру. Вам придется угадывать, в какой ладошке она прячет кристалл, чтобы выиграть очередную картинку в свою коллекцию. Ставкой в этой игре будут очки, заработанные вами при прохождении Store Mode, а призами — 130 (!) рисунков лучших художников SNK из всех частей Samurai Shodown (SS1, 2, 3, 4, SS64, SS64 2, SS:WR). Единственно только сюда почему-то не попали рисунки из SS:RPG.

Подведем итог. Появление Samurai Shodown: Warrior's Rage на PlayStation событие весьма значительное. Особенно, если принять во внимание сложную ситуацию с SNK, о которой написано в другой статье этого номера. Видимо именно из-за финансовых проблем фирмы у SS: Warrior's Rage нет аркадного прототипа, и порубиться в нее могут только «счастливые обладатели». Однако, что она разработана специально для PSX-системы, заведомо сильной в области 3D — никак положительно не сказалось на угловатой графике. В противовес огреху с графикой в игре есть добротный самурайский бой, новые интересные персонажи, глубокий сюжетный подтекст всего разворачивающегося в игре действия и традиционно великолепная музыка. Особенно хороша песня, исполненная дуэтом Накоруру и Римуруру в конце игры — просто супер!

Суммируя впечатления, нельзя сказать, что игра плоха. Совсем нет. Просто она могла быть лучше.

**СЕКРЕТЫ**

**GALLERY & ATTACK** — чтобы открыть эти опции, надо один раз пройти STORE MODE.  
**НОВЫЕ КОСТЮМЫ** — надо выбрать героя с помощью кнопки X, предварительно зажав один из правых шифтов (R1 или R2).  
**МИНТО — АНГЕЛ** — необходимо сначала пройти за минто игру до конца, затем на экране выбора, зажав L1, выбрать ее с помощью кнопки X.  
**МИНТО — ДЕМОН** — сначала надо пройти игру за мугенжи, затем на экране выбора навестись на минто и, зажав L2, выбрать ее с помощью кнопки X.



ХАОМАРИ

Имя (яп.): Naomaru  
 Возраст: 47 лет  
 Рост: 163 см  
 Вес: 69 кг  
 Местожительство: отсутствует (бомж)



Странствующий самурай-ронин неразлучный с кувшином саке и фамильным мечом по имени Фугидоку, уже давно известен как непобедимый мастер клинка. всю жизнь Хаомару бьется со злом и воссоставляет поправленную справедливость. Вот и теперь, по просьбе Девы Света Накоруру, он отправляется на остров Riten Куо, чтобы остановить начинающееся там очередное безобразие. Далее все могло бы быть по накатанному сценарию — «...и летели наземь самураи под напором Фугидоку и огня» — если бы не еще одно ма-а-аленькое дело Хаомари в Riten Куо. Он хочет найти там свою приемную дочь — Микото. Так что ему осталось только выйти на Злодейское Трио, и он разом убьет(?) двух зайцев.

Атака вверх: (Kogetsu Zan) → ↓ ↘ + У  
 Комбо: Атака вверх, затем → ↓ ↘ + сл У  
 Удар вверх: Новая стойка, затем сл У  
 Нижний удар: Новая стойка, затем Н  
 Выпад вперед: → ↘ ↓ ↙ ← + сл У  
 Выпад вверх: → ↘ ↓ ↙ ← + сил У  
 Новая стойка: ← ↓ ↘ + О  
 Прежняя стойка:  
 Новая стойка, затем О  
 Удар сверху:  
 Новая стойка, затем сил У  
 Атака вперед: ← ↙ ↓ ↘ → + У  
 Выпад вниз: → ↘ ↓ ↙ ← + Н  
 Супер серия: → ← ↙ ↓ ↘ → + У  
 Супер вихрь: → ← ↙ ↓ ↘ → + Н



Становится доступен после прохождения игры за Микото. В действительности, Юда это инкарнация Асуры (Ashura), бывшего в SS64 2 главным боссом. Теперь он послан на остров Riten Куо в качестве убийцы силами, покровительствующими Злодейскому Трио. Но послан он вовсе не в помощь Оборо. Наоборот, в случае провала мятежа Юда должен уничтожить старца со всем его Трио и замести все следы, ведущие «наверх». Кто-то очень не хочет попадать под «раздачу» Хаомару и компании! Юда способен не только проводить «зачистки». Он единственный, кто может избавить от мучительной двойственности Микото и изгнать из нее демона.

Имя (яп.): Yuuda  
 Возраст: неизвестен  
 Рост: 185 см  
 Вес: 70 кг  
 Местожительство: неизвестно (бомж)

Атака вперед: ↓ ↘ → + сл У  
 Атака вниз: ↓ ↘ → + сил У  
 Атака вверх: ↓ ↘ → + Н  
 Перерезать горло: ↓ ↙ ← + Н  
 Огненный нож: ↓ ↙ ← + сл У  
 Захват: ↓ ↙ ← + сил У  
 ????: ← ↘ ↓ ↙ ← + У  
 Супер захват: → ← ↙ ↓ ↘ → + У

УПРАВЛЕНИЕ

сил У — сильный удар клинком О — отход с линии атаки  
 сл У — слабый удар клинком У — любой удар клинком  
 (У&Н) — нажать кнопки одновременно Н — удар ногой  
 У всех героев при → + У или Н выполняется новый удар.  
**Желтым выделены удары, выполняемые только при полностью заполненной Rage-линейке**  
**Красным выделены удары, выполняемые только при мигающей красным жизненной линейке**  
**Оглушающий удар** — (сл У+сил У) расходует 1 уровень Rage-линейки  
**Самурайское подпространство** — три любые кнопки джойстика (необходима полная Rage-линейка)  
**Внезапная атака** — три любые кнопки в "подпространстве"

МИКОТО



Имя (яп.): Mikoto  
 Возраст: 19 лет  
 Рост: 160 см  
 Вес: 44 кг  
 Местожительство: замок Тенген

Становится доступна после прохождения игры за Хаомару.

Это роковая девушка, имеющая душу ангела и демона. В ней беспрестанно борются между собой два этих противоположных начала. Микото воспитывалась в монастыре, но когда покинула его священные чертоги, в нее вселился демон по имени Юга (Yuga). С таким «полуптиком» прямая дорога ей лежала на остров Riten Куо, где она стала Темной Принцессой в Злодейском Трио, Здесь же она безумно и безответно полюбила темного самурая Тоума Куки.

Новая стойка: ← ↓ ↘ + сил У (Возврат - О)  
 Комбо 1: Новая стойка, затем ↓ ↘ → + сил У  
 Комбо 2: Комбо 1, затем → ↘ + сил У  
 Удар с разворота: ← ↓ ↘ + сл У  
 Комбо 3: Удар с разворота, затем ↓ ↘ → + сл У  
 Комбо 4: Удар с разворота, затем → ↓ ↘ + сл У  
 Двойная атака вверх: → ↙ ↓ ↘ + сил У  
 Полет клинка 1: Вертушка, затем сл У  
 Полет клинка 2: Вертушка, затем → + сл У  
 Полет клинка 3: Вертушка, затем сил У  
 Полет клинка 4: Вертушка, затем → + сил У  
 Подпространство: ← ↓ ↘ + (сл У & Н) или (сил У & О)  
 Бросок клинка 1: ↓ ↘ → + сл У Бросок клинка 2: ↓ ↘ → + сил У  
 Бросок клинка 3: → ↘ ↓ + сл У Бросок клинка 4: → ↘ ↓ + сил У  
 Бросок клинка 5: → ↘ ↓ + сл У Бросок клинка 6: → ↘ ↓ + сил У  
 Вертушка: ↓ ↘ → + Н Атака вверх: → ↘ ↓ + сл У  
 Полет клинка 5: Вертушка, затем Н Полет клинка 6: Вертушка, → + Н  
 Супер полет клинка: ← ↘ ↓ + сил У Супер серия: → ↓ ↘ + (сл У & сил У)

Имя (яп.): Gurotsuki  
 Возраст: от 18 до 39 лет  
 Рост: различный  
 Вес: разнообразный  
 Местожительство: по всему Riten Куо

Это рядовые представители насильников, разбойников и убийц, наводнивших в последнее время Riten Куо. Обычно встречаются небольшими бандами по 3-5 человек.



Становится доступна после прохождения игры за Юсиро

Специальных приемов и супер-ударов не имеют.





Jin'emon Hanafusa - туповатый и вспыльчивый старый солдат сегуната. Несмотря на характер, Дзин исполнительный и опытный воин, поэтому он был придан в помощь молодому Сейсиру для проведения правительственного расследования на острове Riten Куо, где среди мятежников Дзину предстоит непростая встреча со своим давним другом Юсиро Сакаки.

Имя (яп.): Hanafusa Jin'emon  
 Возраст: 47 лет  
 Рост: 157 см  
 Вес: 73 кг  
 Местожительство: Эдо



RRRR

Атака вперед: ↓ ↘ + У  
 Атака вверх: → ↓ ↘ + У  
 Удар по ногам: ↓ ↙ ← + У  
 Серия ударов: ↓ ↙ ← + Н  
 Подсечка: → ↘ ↓ ↙ ← + Н  
 Супер атака вверх: ← ↙ ↓ ↘ + сл У  
 Супер атака вперед: ← ↙ ↓ ↘ + сил У  
 Супер атака вниз: ← ↙ ↓ ↘ + Н  
 Супер серия: ← → ↘ ↓ + (сл У & сил У)

RRRRRRRRRRRR



RRR

Имя (яп.): Kuki Seishiro  
 Возраст: 17 лет  
 Рост: 172 см  
 Вес: 60 кг  
 Местожительство: Эдо



Seishiro Kuki - молодой, невозмутимый и молчаливый самурай. Он выбрал нелегкий хлеб воина сегуната, идя по стопам своего отца. Благодаря природной остроте ума и недюжим боевым качествам, быстро пошел вверх по служебной лестнице. И вот теперь сегун сам поручил ему возглавить секретное правительственное расследование на мятежном острове Riten Куо. Правда, это не помешало коварному сегуну отправить с некой тайной миссией вслед за Сейсиру сначала ниндзюков Ханзо, а потом и одну из лучших наемных убийц — Саю.

Круговой удар: → ↓ ↘ + У  
 Боевая скорость: (сил У & О)  
 (необходима полная Rage-линейка)  
 Телепортация с ударом вперед: ↓ ↘ → + У  
 Телепортация с ударом назад: ↓ ↙ ← + У  
 Комбо 1: Телепортация с ударом затем ↓ ↘ → + сил У  
 Голубой клинок 1: → ↓ ↘ ↙ ← + Н, или сл У или сил У  
 Голубой клинок 2: ← ↙ ↓ ↘ → + Н или сл У или сил У  
 Комбо 2: Голубой клинок, затем → ↓ ↘ + сл У  
 Комбо 3: Голубой клинок, затем → ↓ ↘ + сил У  
 Комбо 4: Голубой клинок, затем → ↓ ↘ + Н  
 Комбо 5: (Голубой клинок) x3  
 Остановиться: Голубой клинок, затем О  
 Супер серия 1: → ← ↙ ↓ ↘ + сил У  
 Супер серия 2: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + сил У



Имя (яп.): Han-Po  
 Возраст: 10 лет  
 Рост: 140 см  
 Вес: 41 кг  
 Местожительство: город Zegen

Han-Po — самый настоящий беспризорник, и живет он прямо на улице. Именно улица с ее законами научила его отстаивать свою правоту кулаками и подручным дубьем. Научила, надо сказать, просто отменно, мальчишка теперь в силах потягаться в поединке со многими взрослыми мужиками. Но вот незадача, у этого постреленка пропала сестричка Минто, а все следы ведут на тот самый остров — Riten Куо.

Бита: ↓ ↘ → + У  
 Атака вперед: ↓ ↙ ← + У  
 Атака вверх: → ↓ ↘ + У  
 Двойной прыжок: в прыжке ↑, ↑  
 Прыжок вперед: в прыжке → →  
 Полет: в прыжке (сил У & О)  
 Атака сверху: Полет затем Н  
 Прыжок сверху: Полет, затем ↓ + У  
 Вертушка сверху: Полет, затем ← ↙ ↓ ↘ → + Н  
 Супер бита: → ← ↙ ↓ ↘ → + сил У  
 Супер комбо 1: Супер бита, затем → ↓ ↘ + сил У  
 Супер комбо 2: Супер комбо 1, затем → ↓ ↘ ↙ ← + сил У  
 Супер серия: → ↘ ↓ ↙ ← + сил У





Имя (яп.): Yoshino Rinka  
 Возраст: 15 лет  
 Рост: 154 см  
 Вес: 43 кг  
 Местожительство:  
 деревня Акатзуки

Эта девочка не любит людей и относится к ним с опаской и непониманием. Просто за свою недолгую жизнь она, рано осиротев, не видела от людей ничего хорошего. Она не нашла у них ни понимания, ни преданности, ни любви. Зато все

это с избытком было у ее маленького мышонка по имени Tetsunosuke, после смерти отца оставшемся единственным в мире близким ей существом. В память об отце Ринка хранит фамильный клинок, который больше, чем она сама. Но это ничуть не смущает Ринку, упрямая девочка продолжает настойчиво тренироваться, ибо ее цель — возродить отцовскую школу боевых искусств и доказать ее превосходство.



Атака вверх:  $\rightarrow \downarrow \uparrow + Y$  Розовый клинок:  $\leftarrow \downarrow \downarrow + Y$   
 Убрать клинок:  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + H$  (Достать клинок - O)  
 Комбо 1: Розовый клинок, затем сил U, затем сл U  
 Комбо 2: Розовый клинок, затем сл U, затем сил U  
 Комбо 3: Розовый клинок, затем сил U, затем сл U  
 Комбо 4: Розовый клинок, затем  $\downarrow \downarrow + Y$ , затем сл U  
 Комбо 5: Розовый клинок, затем  $\downarrow \downarrow + Y$ , затем сил U  
 Комбо 6: Розовый клинок, затем Розовый клинок, затем U  
 Комбо 7: Розовый клинок, Розовый клинок,  $\downarrow \downarrow \rightarrow + Y$   
 Супер серия 1:  $\downarrow \downarrow \leftarrow + (O \& H)$   
 Супер серия 2:  $\leftarrow \downarrow \downarrow + (O \& H)$



Имя (яп.): O-samurai  
 Возраст: 35 лет  
 Рост: 171 см  
 Вес: 59 кг  
 Местожительство:  
 Гокумон

Становится доступной после прохождения игры за Дзин-Имона.

Специальных приемов и супер-ударов не имеют.

Самураи посланы вместе с Сейсири Куки на остров Riten Куо для придания пущей весомости правительственному расследованию. Каждый из них, как и положено любому солдату, хочет вернуться домой к семье живым и невредимым. Вот только реально ли это?



Имя (яп.): Daruma  
 Возраст: 60 лет  
 Рост: 140 см  
 Вес: 68 кг  
 Местожительство:  
 отсутствует (бомж)

Становится доступен после прохождения игры за Хаито.

Сакэ:  $\downarrow \downarrow + U$  или H  
 Огненный еж вверх:  $\rightarrow \downarrow \uparrow + Y$   
 Удар с размаху:  $\leftarrow \downarrow \uparrow + Y$   
 Огненный еж вперед:  $\downarrow \uparrow + Y$   
 Телепортация к противнику:  $\leftarrow \downarrow \downarrow + O$   
 Телепортация от противника:  $\downarrow \downarrow \leftarrow + O$   
 Телепортация за противника:  $\downarrow \uparrow + O$   
 Комбо 1:  $\downarrow \downarrow \rightarrow + сл U$ , затем  $\downarrow \uparrow + сл U$   
 Комбо 2:  $\rightarrow \downarrow \uparrow + сл U$ , затем  $\downarrow \uparrow + сл U$   
 Комбо 3:  $\downarrow \downarrow \rightarrow + сл U$ , затем  $\rightarrow \downarrow \uparrow + сл U$   
 Комбо 4:  $\rightarrow \downarrow \uparrow + сл U$ , затем  $\rightarrow \downarrow \uparrow + сл U$   
 Пьяный супер:  $\downarrow \downarrow \downarrow + Y$  Супер серия:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + H$

Этот странствующий старец — родственник (дед?) Ран-По и Минто — направляется просто так, «за идею» восстанавливать попорченную на острове Riten Куо справедливость. Также он большой любитель выпить рисовой водки, поэтому всегда таскает с собой бутылочку с сакэ. Бродяга, справедливый, сакэ... Никого не напоминает? А ведь, по-моему, нам показали, каким будет Хаомари через следующие 20 лет.



Некогда Юсирио сам был самураем сегуна причем одним из лучших. Потом их пути с сегунатом разошлись, да настолько, что теперь Юсирио люто ненавидит все и вся, имеющее какое-либо отношение к бакуфу. Но еще больше Юсирио ненавидит Злодейское Трио, глава которого - Оборо зверски убил его лучшего друга — Сакаки Карена. Чувство мести движет этим самураем, вооруженным удивительным оружием, сочетающим в себе самурайский меч и пулемет.

Имя (яп.): Sakaki Juushirou  
 Возраст: 27 лет  
 Рост: 175 см  
 Вес: 65 кг  
 Местожительство:  
 деревня Акатзуки



Атака вперед:  $\downarrow \uparrow \rightarrow + сл U$   
 Атака вверх:  $\downarrow \uparrow \rightarrow + сил U$   
 Очередь в ноги:  $\downarrow \downarrow \leftarrow + Y$   
 Серия ударов:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow + H$   
 Комбо 1: Серия ударов, затем U  
 Пулемет к бою:  $\downarrow \downarrow + Y$  или O  
 Клинок к бою: Пулемет к бою, затем O  
 Одиночный выстрел: Пулемет к бою, затем U  
 Очередь вперед: Пулемет к бою, затем  $\downarrow \uparrow \rightarrow + Y$   
 Очередь вниз: Пулемет к бою затем  $\rightarrow \downarrow \uparrow + сл U$   
 Очередь вверх: Пулемет к бою, затем  $\rightarrow \downarrow \uparrow + сил U$   
 Выстрел в упор: Пулемет к бою, затем  $\rightarrow + Y$  или H  
 Комбо 2: Пулемет к бою, затем  $\downarrow \downarrow \leftarrow + Y$   
 Комбо 3: Пулемет к бою, затем  $\downarrow \downarrow \leftarrow + Y$ , затем U  
 Отстрелить клинок:  $\downarrow \uparrow \rightarrow, \downarrow \uparrow \rightarrow + Y$   
 Супер пулемет:  $\rightarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow + Y$





УДАРА

Эта симпатичная и стройная девушка на самом деле — наемный убийца. Причем, один из самых беспощадных и неумолимых. Она, вооружившись парными боевыми косами, отправляется на остров Riten Куо за жизнью Оборо, главы Злодейского Трио. Отправляется не иначе как по очередному контракту, поскольку совсем не похожа на «идейного» альтруиста Хао-мару. Возможно, заказчиком является все тот же хитрый сегун, решивший лишний раз перестраховаться. Тогда получается, что бакафу по каким-то своим соображениям не хочет, чтобы посланные им на остров самураи и ниндзюки возвращались обратно. Сая не гнушается ударами в спину, она готова выполнить любой заказ. Правда, она пока не знает, что заказанному «объекту» — Оборо — служит ее родная мать.

Имя (яп.): Saya  
 Возраст: 22 года  
 Рост: 168 см  
 Вес: 45 кг  
 Местожительство: деревня Акатзуки



Вертушка вперед: ↓ ↘ → + сл У  
 Подкат: ↓ ↘ → + Н  
 Вертушка вниз: ↓ ↘ → + сил У  
 Полет вертушки: ← ↙ ↓ ↘ → + сл У  
 Комбо 1: Подкат, затем → ↓ ↘ + Н  
 Комбо 2: Комбо 1, затем → ↓ ↘ + сл У  
 Парная вертушка: → ← → + У  
 Комбо 3: Парная вертушка, затем сл У  
 Комбо 4: Комбо 3, затем сл У  
 Комбо 5: Комбо 3, затем сил У  
 Комбо 6: Парная вертушка, затем сил У, затем У или Н  
 Контратака 1: при атаке сверху ↓ ↙ ← + сл У  
 Контратака 2: при атаке снизу ↓ ↙ ← + сил У  
 Супер вертушка: ← ↙ ↓ ↘ → + сил У  
 Супер серия: → ↓ ↘ + сил У  
 Супер комбо 1:  
 Супер серия затем → ↓ ↙ ↓ ← + О  
 Супер комбо 2:  
 Супер комбо 1, затем ↓ ↓ + сил У



Имя (яп.): Oboro-shuu  
 Возраст: от 16 до 29 лет  
 Рост: в приятной глазу пропорции с весом  
 Вес: в приятной глазу пропорции с ростом  
 Местожительство: замок Тенген

Становятся доступны после прохождения игры за Саю.

Специальных приемов и супер ударов не имеют.

Вообще-то эти девы — служительницы гробниц замка Тенген. Но глава Злодейского Трио — Оборо (надо отдать должное его таланту учителя) сумел быстро натренировать из них настоящее маленькое войско, по подготовке мало чем уступающее самураям сегуната. Все амазонки лютой ненавистью ненавидят правительственных самураев и ниндзюков, из-за которых прекратилось их мирное служение, а сами они были поставлены «под ружье».

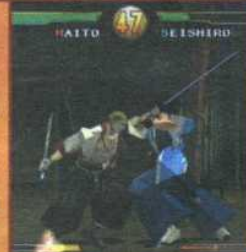
Имя (яп.): Minto  
 Возраст: 7 лет  
 Рост: 135 см  
 Вес: 32 кг  
 Местожительство: улицы города Zegen

Эта беспризорная малышка считается сестрой непоседы и проказника Ран-По. Видимо, скрывается родственность души — вот и понесло за каким-то лешим эту маленькую и любопытную девочку в самое логово Злодейского Трио — замок Тенген.

МУЖИКО

Становится доступна после прохождения игры за Ран-По.

Палица: ↓ ↘ → + У  
 Атака вперед: ↓ ↙ ← + У  
 Атака вверх: → ↓ ↘ + У  
 Двойной прыжок: в прыжке ↑, ↑  
 Полет: прыжок (сил У & О)  
 Атака сверху: Полет, затем Н  
 Прыжок сверху: Полет, затем ↓ + У  
 Вертушка сверху: Полет, затем ← ↙ ↓ ↘ → + Н  
 Прыжок вперед: в прыжке → →  
 Супер палица: → ← ↙ ↓ ↘ → + сил У  
 Супер комбо 1: Супер палица, затем → ↓ ↘ + сил У  
 Супер комбо 2: Супер комбо 1, затем → ↓ ↙ ↓ ← + сил У  
 Супер серия: → ↓ ↙ ↓ ← → + сил У



Серия ударов: ↓ ↙ ← + У  
 Удар наотмашь: ← ↙ ↓ ↘ → + У  
 Стероид: ↓ ↓ + У или Н  
 Огненный еж вперед: ↓ ↘ → + У  
 Огненный еж вверх: → ↓ ↘ + У  
 Комбо 1: ↓ ↘ → + сл У, затем ↓ ↘ → + сл У  
 Комбо 2: → ↓ ↘ + сл У, затем ↓ ↘ → + сл У  
 Комбо 3: ↓ ↘ → + сл У, затем → ↓ ↘ + сл У  
 Комбо 4: → ↓ ↘ + сл У, затем → ↓ ↘ + сл У  
 Телепортация к противнику: ← ↙ ↓ + О  
 Телепортация от противника: ↓ ↙ ← + О  
 Телепортация за противника: ↓ ↘ → + О  
 Супер стероид: ↓ ↓ ↓ + У или Н  
 Супер серия: → ← ↙ ↓ ↘ → + Н



НАРА

Haito Kanakura - хладнокровный и равнодушный ко всему парень зарабатывает на жизнь как телохранитель. Но преуспевать в этом бизнесе он будет еще совсем не долго, поскольку употребляет сильнодействующий наркотик, удесятеряющий его силы. Люди с такими пристрастиями на этом свете долго не задерживаются. В Riten Куо Хаито отправляется, чтобы вырезать все Злодейское Трио просто потому, что они ему не понравились. Одним словом — отморозок.

Имя (яп.): Kanakuro Haito  
 Возраст: 19 лет  
 Рост: 175 см  
 Вес: 65 кг  
 Местожительство: город Zegen





Лидер клана ниндзя провинции Ига. Этот клан находится в дружественных отношениях с правящим сегунатом и оказывает ему некоторые не афишируемые в обществе услуги. Как, например, «пропедализировать» выполнение правительственных поручений неким молодым самураем на мятежном острове Riten Куо. Кстати, очень похоже, что это не тот Ханзо Хаттори, которого мы знали по предыдущим частям Samurai Shodown. Тому ниндзюку было около 35 лет, и к SS: Warrior's Rage он был бы уже весьма почтенного возраста. Однако мы наблюдаем совсем обратную картину. Теперешний Ханзо не только не постарел, как, например, Хаомару, а наоборот — выглядит гораздо моложе, чем в предыдущих частях сериала. Вот и напрашивается мысль о наследниках воина-тени. Тем более, достоверно известно, что дети у ТОГО Ханзо действительно были, причем младшего звали именем, жутко похожим на отцовское — Канзо.



Имя (яп.): Hattori Hanzo  
 Возраст: неизвестен  
 Рост: 168 см  
 Вес: 68 кг  
 Местожительство: гора Dewa

Исчезнуть: ↓ ↓ + Н  
 Бросок: → ↓ ↓ ← + Н  
 Кувырок вперед: ↓ ↓ → + О  
 Кувырок назад: ↓ ↓ ← + О  
 Телепортация к противнику: → ← ← ↓ ↓ → + сл У  
 Телепортация за противника: → ← ← ↓ ↓ → + сил У  
 Сюрикен: ↓ ↓ → + (сл У & сил У)  
 Сюрикен сверху: в прыжке ↓ ↓ → + У  
 Оттолкнуться от стены: ↵ затем у стены ↵ или ↓  
 Захват с вращением: → ↓ ↓ + Н  
 Захват ногами: ← ↓ ↓ → + Н  
 Супер взрыв: ← → ↓ ↓ + (сл У & сил У)  
 Супер серия: → ↓ ↓ + (сл У & сил У)



Мугенджи



Становится доступен после прохождения игры за Яси.

Имя (яп.): Mugenji  
 Возраст: 35 лет  
 Рост: 185 см  
 Вес: 78 кг  
 Местожительство: отсутствует (бомж)

Мугенджи - убийца, живущий где-то в лесах острова Riten Куо. Он все время рыщет неподалеку от одноименного города и каждую ночь убивает в городе ни в чем не повинных жителей. Этот упырь ко всему еще тонкий ценитель прекрасного и яркий ненавистник любых проявлений уродства. К последним он, видимо, и причисляет всех людей. Больше всего Мугенжи любит (зацените!) ветер, поднимаемый крыльями летящей бабочки. Ну, не идиот? Впрочем, на Riten Куо сейчас таких голубчиков хоть отбавляй.

Игангун

Атака вперед: ↓ ↓ → + сл У  
 Атака вниз: ↓ ↓ → + сил У  
 Атака вверх: ↓ ↓ → + Н  
 Перерезать горло: ↓ ↓ ← + Н  
 Огненный нож: ↓ ↓ ← + сл У  
 Захват: ↓ ↓ ← + сил У  
 ????: ← → ↓ ↓ ← + У  
 Супер захват: → ← ← ↓ ↓ → + У



Имя (яп.): Iga Ningun  
 Возраст: от 16 до 50 лет  
 Рост: разнообразный  
 Вес: различный  
 Местожительство: гора Dewa

Специальных приемов и супер-ударов не имеют.

Становятся доступны после прохождения игры за Ханзо.

Это отборные ниндзюки из клана провинции Ига, направляющиеся вместе с Ханзо Хаттори на остров Riten Куо.



Изаняги Ячи

Атака вперед: ↓ ↓ → + сл У  
 Атака вниз: ↓ ↓ → + сил У  
 Атака вверх: ↓ ↓ → + Н  
 Перерезать горло: ↓ ↓ ← + Н  
 Дротик: ↓ ↓ ← + сл У  
 Пыль: ↓ ↓ ← + сил У  
 ????: ← → ↓ ↓ ← + У  
 Супер серия: → ← ← ↓ ↓ → + У

Имя (яп.): Izanagi Yachi  
 Возраст: 20 лет  
 Рост: 176 см  
 Вес: 65 кг  
 Местожительство: город Zegen

Жестокость у Яси в крови, ему доставляют удовольствие насилие и убийства. И работенку он себе старается подобрать по вкусу, в крайнем случае — телохранителем. Вдобавок ко всему, любовь Яси обращена к парню по имени Namino, с которым они мечтают когда-нибудь уехать с острова. Как говорится: «Фу-у, противные!..» А вообще такие фрукты в падшем Riten Куо не редкость.



Яси



Имя (яп.): Tashon maо  
 Возраст: 25 лет  
 Рост: 170 см  
 Вес: 93 кг  
 Местожительство: Священный Лес

Становится доступен после прохождения игры за разбойника Гарю.

Tashon Maо - буддийский монах, пришедший из Китая в поисках новых знаний. Однажды на окраине Священного Леса он встретил Деву Света — Накоруру и был ослеплен ее красотой. То была любовь с первого взгляда! С тех пор он забросил все свои учения и живет лишь ради новой встречи с Накоруру. Тренируется он только для того, чтобы защитить Священный Лес.

Нож вверх: ↓ ↘ ← + сил У  
 Нож вперед: ↓ ↘ ← + сл У  
 Озверение: → ↘ ↓ ↘ ← + Н  
 Апперкот: ↓ ↘ → + сл У  
 Комбо 1: Апперкот, затем ↓ ↘ → сил У  
 Комбо 2: Комбо 1, затем ↓ ↘ → + Н  
 Таран: → ↘ ↓ ↘ ← + сл У  
 Комбо 3: Таран, затем ← ↘ ↓ + сл У  
 Комбо 4: Таран, затем ← ↘ ↓ + сил У  
**Супер вертушка:** ← → ↘ ↓ + (сл У & сил У)  
**Супер таран:** → ↓ ↘ + (сл У & сил У)  
 удерживая (сл У & сил У) можно накапливать силу удара



Становится доступен после прохождения игры за Сейсиро.

Имя (яп.): Kuki Touma  
 Возраст: 22 года  
 Рост: 182 см  
 Вес: 60 кг  
 Местожительство: замок Тенген

Злой и хладнокровный воин, рассчитывающий только на свою силу. Он, набравшись знаний и силы, убил своего учителя — отца Сейсиро и сумел на некоторое время скрыться. Спустя годы, он объявился в составе Злодейского Трио. Теперь сын убитого им учителя возглавляет правительственное расследование на острове Riten Куо, мечтает получить с Тоумы «должок» и вернуть свой фамильный пурпурный клинок. Правда, Тоума уже отметил оружие своим недобрым знаком...



Выпад вперед: ← ↓ ↘ + сил У  
 Ярость: (сил У & О) необходима полная Rage-линейка  
 Атака вперед: ↓ ↘ → + У  
 Комбо 1: Атака вперед, затем ↓ ↘ → + У  
 Комбо 2: Комбо 1, затем ↓ ↘ → + У  
 Комбо 3: Комбо 2, затем (сл У & О)  
 Комбо 4: Комбо 1, затем (сл У & О)  
 Комбо 5: Комбо 2, затем (сил У & Н)  
 Комбо 6: Комбо 1, затем (сил У & Н)  
 Удар вверх: → ↓ ↘ + (сл У & сил У)  
 Комбо 7: Удар вверх, затем → ↓ ↘ + сл У  
 Комбо 8: Комбо 7, затем → ↓ ↘ + сил У  
 Комбо 9: Комбо 8, затем → ↓ ↘ + Н  
 Комбо 10: Комбо 9, затем → ↓ ↘ + (сл У & сил У)  
 Сбить с ног: ↓ ↘ ← + сл У  
 Если предыдущий прием блокирован: ↓ ↘ ← + сл У

Если предыдущий прием вновь блокирован: ↓ ↘ ← + сил У  
 Если предыдущий прием также блокирован: ← ↓ ↘ + сил У (пробивает блок)  
 Фронтальная стойка: ← ↓ ↘ + сл У (затем У, Н — различные по высоте удары)  
 Телепортация вперед: → →  
 из фронтальной стойки: → →  
 Телепортация назад: ← ←  
 из фронтальной стойки: ← ←  
 Выйти из фронтальной стойки: ↻ или ↻  
 Комбо 11: Фронтальная стойка, затем → + сл У  
 Комбо 12: Фронтальная стойка, затем → + сил У  
 Комбо 13: Комбо 11, затем У  
 Комбо 14: Комбо 12, затем У  
 Комбо 15: Фронтальная стойка, затем Н, затем сл У  
 Комбо 16: Фронтальная стойка, затем Н, затем сл У, затем → ↓ ↘ + сил У  
 Комбо 17: Комбо 16, затем → ↓ ↘ + сл У  
 Комбо 18: Комбо 17, затем → ↓ ↘ + Н  
 Комбо 19: Комбо 18 затем → ↓ ↘ + О  
 Задняя стойка: Фронтальная стойка, затем ← ↓ ↘ + сил У  
 Серия ударов 1: Задняя стойка, затем сл У  
 Серия ударов 2: Задняя стойка, затем сил У  
**Супер атака вперед:** → ← ↘ ↓ ↘ → + сил У  
**Супер серия:** → ↓ ↘ → ↓ ↘ + сил У

Несмотря на свирепый вид, Гарю, за скорость в бою прозванный Вихрем, весьма добродушный здоровяк. Прямо-таки Робин Гуд. Но милые парни в Riten Куо не нужны, нужны только свирепые Бруты. Поэтому, по приказу Злодейского Трио все «робин-гуды» из банды Гарю были пойманы и убиты, спасся только художочный Suobi-Suke (это с ним Гарю разговаривает перед боем в игре). Теперь Злодейскому Трио несдобровать — Вихрь будет мстить, и «мстя» его будет страшна. Вот только одна проблема — Гарю без памяти любит Микото, девушку из злополучного Трио...

Дротик вверх: ↓ ↘ ← + сил У  
 Дротик вперед: ↓ ↘ ← + сл У  
 Боевой дух: → ↘ ↓ ↘ ← + Н  
 Апперкот дубинкой: ↓ ↘ → + сл У  
 Комбо 1: Апперкот дубинкой, затем ↓ ↘ → сил У  
 Комбо 2: Комбо 1 затем ↓ ↘ → + Н  
 Таран: → ↘ ↓ ↘ ← + сл У  
 Комбо 3: Таран, затем ← ↘ ↓ + сл У  
 Комбо 4: Таран, затем ← ↘ ↓ + сил У  
**Супер вертушка:** ← → ↘ ↓ + (сл У & сил У)  
**Супер таран:** → ↓ ↘ + (сл У & сил У)  
 удерживая кнопки можно накапливать силу удара



Имя (яп.): Tsumujikaze No Garyou  
 Возраст: 35 лет  
 Рост: 180 см  
 Вес: 89 кг  
 Местожительство: разбойничья пещера где-то в горах



50 D RAGON

SAMURAI SHODOWN: WARRIOR'S RAGE



PLAYSTATION



**Н**едavno на прилавках магазинов появился новый продукт от фирмы THQ. Эта игра представляет собой РПГ+файтинг+квест. Для тех, у кого с этой игрой возникли проблемы, предоставляю свое решение.

**Несколько важных заявлений.**

Обзор сделан по русской версии (соответственно, пиратской). Я делаю обзор НЕполный и не на все концовки, а только на вторую, которую дают за прохождение второго стиля, так как этот стиль самый сложный в прохождении. Герой имеет три стадии взросления. И если в молодости он толстяк, то не значит, что он таким и останется! В игре есть бандиты: это люди, которые при вашем прохождении перед ними, последуют за вами. Герои могут быть в других местах, так как я пишу на момент **МОЕГО** прохождения.

Вы можете проиграть, если показатель энергии или выносливости упадет до нуля. Чтобы поправить энергию, сходите в ресторан, а чтобы поправить выносливость, ложитесь спать.

Чтобы сохраниться, вам надо найти дом, в котором вам (бесплатно или за плату) предложат отдохнуть. Во сне выбирайте опцию сохранения.

В данном обзоре указаны все нужные разговоры, и если хоть один **ПРОПУСТИТЬ**, то вас могут не пустить дальше!



**И**так, пора начать. Посмотрев среднего качества силиконовый ролик, вы переходите на экран старта. Выберите героя, парнишку или девчонку (этот выбор ни на что не влияет). Дальше выберите стиль кун фу, которым будет драться ваш герой (от этого зависит, как будет драться персонаж и как он будет выглядеть).

Выбрав стиль, начинаем играть. Мое описание начинается со второго стиля (первый пропускаю, так как его элементарно пройдет даже полный тупица). Второй стиль — Джет Кун До. Задание: уничтожить демона. Вы начинаете в городе Шанхай. Осмотритесь вокруг и подойдите к человеку в синем. Он вас спросит, не хотите ли подраться? Верхняя иконка — ответ «бой», нижняя — не хочу, дескать (много раз будет подобный вопрос). Ответьте «да» и сразитесь. Из этой сватки вы должны выйти невредимым. Затем бегите к мужику в кимоно, поговорите с ним, он скажет, что вам нужно идти в отель. Но вы поступите совсем не так. Бегите к порту и поговорите с двумя братьями, они спросят вас о демоне. Ответьте нет, они скажут, что демона скоро освободят, и спросят, пугает вас это или нет (тут сами решайте, я храбрый, но выбрал да, пугает, кто его знает, этого демона). Братья скажут, что все напуганы и это



# SHAO LIN

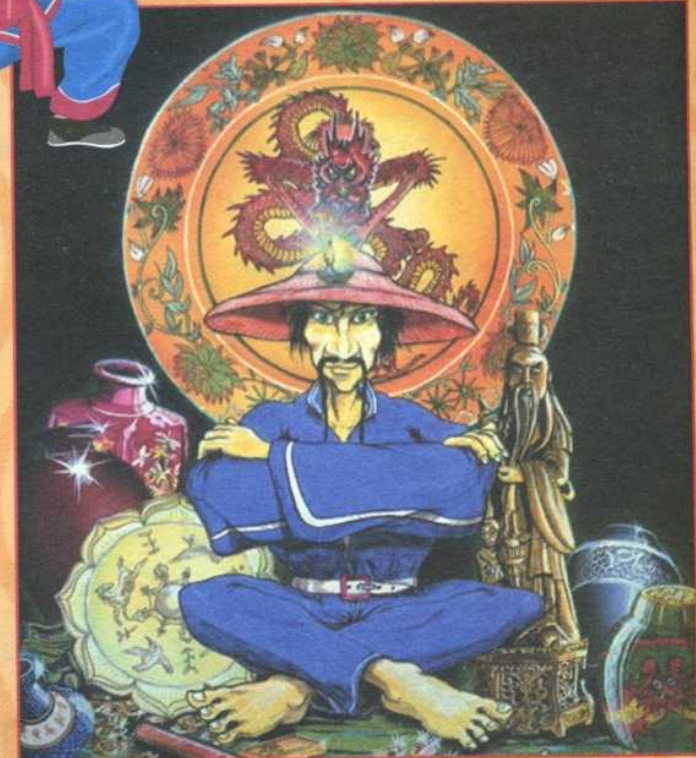


нормально, Бегите к матросу, который стоит поблизости. Рядом с ним тоже матрос, но который ходит — он вор! **ОСТОРОЖНО!** Пока вы слишком слабы, чтобы с ним драться. Убегайте к железным дверям и проверьте их на наличие за ними людей, с которыми поговорите. Помните

место, где вы встретили человека в синем? Идите туда: здание рядом с воротами — сейв-комната. Подойдите к человеку, лежащему у ворот. Бегите в храм! Там ваш противник, и его надо обязательно победить! Это довольно трудно, но если постараться, то все получится! Выйдя, идите в ресторан, а затем сохранитесь. Теперь к мастеру, который находится в храме. Выходите и говорите с парнем в кимоно, пора драться. Теперь заходим внутрь и деремся с мастером. Выйдя, вам надо собрать денег! Подойдите к парню в кимоно. Помните железные двери? Вам туда, поговорите там с людьми, зайдите в ресторан и поешьте, затем сохранитесь. Подойдите к человеку, который стоит около стены и возьмите деньги, затем отправьтесь к воротам и скажите парню, что вы уходите!



Ваш путь лежит в верхний из нижних городов. Подойдите к парню в синем, затем к парню с видом, как у зомби. Победите его и вновь к синему. Он скажет, что вам вновь нужно драться с зомби, деритесь! Повторите процедуру еще раз — теперь вы повысили себе уровень силы! Найдите школу и войдите в дом рядом с ней — найдите место, где можно сохраниться.







Наутро пора пойти в школу, замечательное место для драк. Немного нечестно — трое на одного, но ничего — справимся! Пора пообедать, кушайте, вновь к школе, выиграть сложно, но если вы победите, вас ждет повышение уровня (силы) и бой с мастером! Вновь повышение уровня, и новое комбо!!! Помните парня в синем и старика? Со стариком пора расправиться! Но поняв, что это сделать нельзя, мы сохраняемся и уходим в следующий город (перед этим заработайте повышение уровня).



Теперь идем в самый нижний из доступных городов, там храм Шаолинь! Бегите к школе, она в правом верхнем углу, и деритесь! После этого к мастеру, бой, и вы получаете новую технику и повышение уровня! Сохранитесь и в следующий храм, в городе, в котором вы пока не были. Но перед этим поешьте и немного подеритесь (чуть-чуть). Будьте осторожны в драке, в этом городе вы сражаетесь на платформах, с них можно упасть, а это чревато последствиями. Заработав повышение уровня, уходите. Бегите прямо по дорожке к девчонке, выигрывайте у нее бой и идите к школе. С одного бока у нее стоит зомби, который предложит тест. Пройдя его, поговорите со всеми парнями в синем, таким образом вы найдете того, который предложит вам схватку за деньги. Соглашайтесь и играйте, ставя по 0,4. Поскольку бой идет на платформе, советую сбрасывать противников, это экономит время (мне удается сбросить врага за три удара!). Дважды повысив уровень силы, уходите и сохраняйтесь. Вновь идите драться за деньги, на этот раз ставьте все, вам надо побить 10 противников, я на этом заработал, кроме денег, еще и 9 повышений уровня силы! Идите в храм Шаолинь (он в другом городе) и узнайте об открытии их печати, теперь возвращайтесь к школе. На этот раз вас туда пустят, деритесь, затем к мастеру. Снова тяжелый бой, но после победы вы получите новую технику и повышение уровня. Наконец-то (если вы освоились с управлением и набрали больше 20 уровней силы) вы можете сразиться с любым вором (или тройкой воров)!!! Сохранитесь и идите в Шанхай, в школу к мас-



теру! Затем на пристань и сядьте на лодку! Вас отвезут к следующему городу (деревушке). Идите к школе, дверь закрыта. Вам надо перебить несколько врагов-воров, которые одеты, как фараоны (египетские). Теперь сохранитесь и идите к парню в синем (выходите из дома, повернитесь и до конца по дорожке). Ответьте «да» на его вопрос, теперь вам предстоит драться в турнире, желаю удачи. Найдите школу, и снова в бой. Забейте мастера (а точнее, ее), и вы получаете бросок и повышение стиля. Теперь вам пора идти в последний храм.

Помните предыдущий уровень? Там надо было забить несколько воров, здесь тоже самое, но только сражаться вы будете на платформах. После выполнения задания сохранитесь и проверьте свой уровень силы (нажатием треугольника): если он 30 или выше, то все в порядке, а если нет, вам придется еще подражаться и набрать 30. После этого идите к школе, в бо-о-оой!!! Теперь к мастеру, он скажет, что он дал распоряжение одному парню провести вас к алтарю Шаолиня. Этот человек стоит у здания, где нужно было сохраниться (слева от главного входа). Идите с ним в новый храм.

Здесь школ нету! Обломчик! Зато рядом с единственным домом (не считая храма) стоит мужик, поговорите с ним два раза и сразитесь. За это все он вас накормит и сохранитесь даст бесплатно! Войдите в Шаолинь и поговорите с двумя парнями, выйдите только за железную ограду и идите направо, подойдите к дверям и войдите внутрь. Там вам надо пройти небольшой тест на борьбу против 6-8 противников, а в конце решить загадку со статуей дракона! Затем идите к старику и сохранитесь, вернитесь к Шаолиню — около лестницы будет стоять мужик. Это верховный жрец, поговорите с ним, после выходите за железную ограду и идите налево, подойдите к воротам и войдите. Вот вам надо перебить ровно 100 ПРОТИВНИКОВ, но выходить они будут лишь по трое. Ну что не сделаешь ради судьбы мира! После этого вам вручат кучу увеличений уровня силы. Потом снова стоит сохраниться и поест! Затем вновь к жрецу, и он откроет вам секрет техники муи тай! Теперь к старику-кормильцу, поговорив два раза он ответит вас к финальной схватке!!!



Храм Черного Лотоса приготовил для вас кучу поединков, но для тех, кто прошел тест, это пустяки! Потому перехожу к битве с демоном. Он в двух обликах. Первое: в виде человека, полная лажа; а второе: в виде демона!!!!!! Бой идет на ограниченной по размерам площадке, с которой демон упасть не может, а вот вы запросто. Он так и норовит вас сбросить. Но если уровень вашей силы близок к 50, то ваши атаки будут отнимать у него немного больше, чем он у вас! Советую применять излюбленную тактику, но сбросить его вам так и не удастся. После победы вам покажут классный ролик, но он так и не расскажет, будет ли продолжение или нет? Остается только желать продолжения этому безусловному хиту.

**Tony Cortes, г. Москва**

P.S. Что бы пройти все стили, вам потребуется около 30 часов непрерывной и удачной игры! Не советую тратить так много своего драгоценного времени, после одного прохождения лучше обратите свой взор на другие хиты этого жанра, которых, к несчастью, нет!



*Death.... The thing we fear most.... But my only fear was what will happen if I remained alive*

**Персонажи**



**Хана Тсу-Вашел**

Возраст: 24

Рост: 171

Вес: 53

Место рождения: Провинция Шан Кси  
Спецификация: наемница

Хана — наполовину китаянка, наполовину француженка. Детство провела в провинциальной военной школе, где и овладела боевыми искусствами. Знает все диалекты Китайской республики. Кроме того, Хана превосходно стреляет и водит машину.

**Роис Глас**

Возраст: 34

Рост: 180

Вес: 89

Место рождения: Калифорния

Спецификация: наемник

Бывший военный. Ветеран многих американских боевых стычек, существование которых правительство США усиленно отрицает. В настоящий момент обычный наемник, готовый сделать все что угодно за деньги.



**Якоб «Дик» Десоур**

Возраст: 37

Рост: 195

Вес: 98

Место рождения: Нью-Австралия

Спецификация: киллер, подрывник

В отличие от Гласа, Дик не имеет никакой специальной военной подготовки, что не мешает ему быть безжалостным убийцей и хорошим стрелком.

**Ви Мин Лам**

Возраст: 16 (предположительно)

Рост: 165

Вес: неизвестно

Место рождения: неизвестно

Спецификация: неизвестно

Загадочная, очень загадочная особа. Все, что о ней известно вначале, так это то, что она дочь богатого китайского бизнесмена и что она пропала.

**Мистер Лам**

Возраст: очень старый

Рост: 160

Вес: неизвестно

Место рождения: неизвестно

Спецификация: бизнесмен (как бы...)

Мистер Лам — лидер одной из самых могущественных корпораций в Гонконге. Свою пропавшую дочь он хочет найти сам, поэтому изо всех сил старается устранить наемников, пытающихся его шантажировать.

**Внимание! В игре есть три концовки: две плохие и одна хорошая. Чтобы увидеть хорошую, нужно перед началом игры в Options выставить уровень сложности Hard!**



Показателем вашего здоровья в игре является кардиограф в уголке экрана.

Зеленая кардиограмма: 50 — 100% здоровья

Желтая кардиограмма: 20 — 50% здоровья

Оранжевая кардиограмма: 10 — 20% здоровья

Красная кардиограмма: 0 — 10% здоровья

Энергия может уменьшаться не только от вражеских пуль, но и от опасной ситуации. Если на вас нападет сразу стая врагов, а у вашего героя не будет достаточно мощного оружия, он может разнервничаться, и кардиограмма очень быстро станет красной. В таком состоянии он может даже потерять контроль над собой и некоторое время



FEAR EFFECT



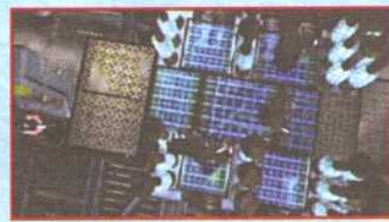
не реагировать на ваши команды. Восстанавливается здоровье по мере того, как персонаж успокаивается, если же он при этом будет кого-то убивать, этот процесс пойдет быстрее. Перед ключевыми эпизодами, вроде битвы с боссом, здоровье вам обычно восстанавливают полностью.

**Небоскреб Лама**

Цель вашего пребывания на небоскребе — встреча с человеком по имени Ин, который может помочь найти Ви Мин. Проблема в том, что мистер Лам наводнил здание своими головорезами.

**Персонаж: Хана**

Сохраните игру около savepoint'a при помощи сотового телефона и, воспользовавшись лифтом, поднимитесь наверх. Пройдите вперед и, убив двух парней, посмотрите в окошко. Разбейте стекло, заберитесь внутрь комнаты и потяните рычаг. Взяв с полки предохранитель (fuse), выйдите наружу. Поднимитесь по лестнице на крышу, поверните там вентиль и спустайтесь с другой стороны.



Подберите первый ключ от ворот (gate key) и, пройдя направо, откройте им металлическую дверь. Перебейте врагов и возьмите красную карту допуска (red key

card). Пройдя дальше, откройте ей дверь и зайдите в комнату охраны. Прикончите врага и сохранитесь, если нужно. Выходите через противоположную дверь, перестреляйте людей Лама и идите дальше мимо лифта. Разобравшись с очередной порцией супостатов около электрической сетки, заходите в дверь. Неподалеку от savepoint'a подберите ключ от шкафчика 67 (67 locker key). Спуститесь вниз и, устранив врагов, вставьте предохранитель в панель. Возвращайтесь к электрической сетке, которая теперь заработала. Посмотрите, в каком порядке проскакивают разряды, и только потом проходите налево. В комнате охраны недавно найденным ключом откройте соответствующую дверку и найдете дополнительный пистолет (теперь вы можете экипировать сразу два), а также синюю карту допуска (blue key card). Возвращайтесь к лифту, мимо которого вы уже проходили, теперь он работает. Воспользовавшись им, возьми-









**Диск два!**  
**Китайская деревня**

Плывя на лодке по реке, вся компания замечает у горячей рыбацкой деревушки Ви Мин. Придется высаживать-



ся. Врагами здесь выступают зеленые китайские зомби. От своих собратьев из Resident Evil они отличаются не только цветом, но и умением разговаривать. Хотя может это и не зомби вовсе, может мужики просто напилась рисовой водки, позеленели и теперь шатаются по деревне, бормочут чего-то и ножами размахивают. Но, так или иначе, на грубость придется отвечать грубостью.

**Персонаж: Хана**

Сохраните игру и бегите вперед, расстреливая аборигенов, пока не усидите убегающую Ви Мин.

**Персонаж: Дик**

Дик — мужик сильный и пистолеты у него мощные. Зайдите в первую открытую хижину и поубивайте там всех трупиков.

**Персонаж: Глас**

Обязательно сохраните игру, поскольку вам предстоит пережить серьезное испытание: нужно пройти по горящему мосту. Опять же запомните, в какой последовательности загораются его отдельные участки, и только после этого идите. Касание пламени не смертельно, оно лишь отнимает часть здоровья.

**Персонаж: Хана**

Двигайтесь вперед и на развилке поверните налево. В хижине разделайтесь с зомби и возьмите ключ (ро топ key). Откройте им дверь неподалеку и выслушайте причитания напуганной старушки. Выйдите из хижины и крадучись подойдите к охранникам. Тихонько прирежьте их ножичком и на развилке идите направо. Таким же образом устранили еще троих парней, и вскоре вас застанут врасплох. Находясь под прицелом пронырливого охранника, НЕ ШЕВЕЛИТЕСЬ, иначе он откроет огонь. Дело в том, что в данный момент единственная одежда Ханы — мокрое полотенце. Сбросьте его, и китаец остолбенеет от неожиданности. Подоспевший вовремя Дик с радостью свернет наглецу шею своими могучими руками, а заодно и на Хану полюбуется...

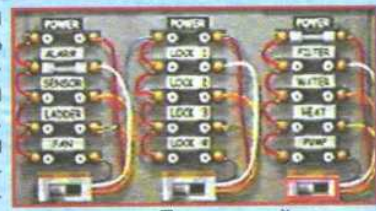


**Персонаж: Дик**  
По возможности убивайте врагов незаметно. Разобравшись с солдатами, не поднимайтесь по склону, а пройдите направо и отберите у охранника автомат (где-то рядом должен быть savepoint). Теперь поднимайтесь наверх и идите налево, убивая врагов. Зайдите в открытый вагон и попадете к...

• **Босс** — автоматчик. Как только обретете контроль над Диком, прячьтесь за выступом справа. Переждите там все атаки врага. В нужный же момент вылезайте и стреляйте в ответ. Босс этот на редкость прост, и проблем с ним возникнуть не должно. Расправившись с неудачливым Рэмбо, берите его автомат и выходите из вагона. Перестреляйте охранников, у одного из них отберите карту доступа (ladder access card), которую примените на находящемся рядом терминале. Далее нужно решить головоломку. Для начала, выключите электричество всех трех рядов. Затем передвиньте один предохранитель в ячейку с надписью POWER, а другой в ячейку LOCK 3 в среднем



ряду. Врубите питание и снова вырубите. Теперь переключите предохранители на ячейки POWER и LADDER в левом ряду. Включите ток, опустив тем самым лестницу сбоку. Забравшись по ней под самую крышу, обязательно сохраните игру. Передвигайтесь по балкам предельно осторожно — один неверный шаг, и Дик сорвется. Здесь на вас нападут очень опасные существа с серпами. Сложнее всего отразить первую атаку, поэтому возьмите в руки что-нибудь поскорострельнее. Ваша задача — перестрелять всех этих уродов.



**Персонаж: Глас**

Пообщавшись с Ви Мин, разберитесь с зомби, и на этом все завершится.

**Персонаж: Хана**

Наконец-то девочка нашла себе приличную одежду. Идите к хижине старушечки и на развилке поверните налево. Опасайтесь вооруженных солдат. Сохраните игру около поезда и маршируйте к хижинам. Зайдя в одну из них, перебейте врагов и возьмите ключ (xi топ key). Откройте им

соседнюю хижину и, кроме горстки вражин, отыщите там ключ от поезда (train key). Отоприте ключиком дверь вагона, внутри вас ждет головоломка. Вводите код сверху вниз, слева направо: 4N2B422C8000.



**Персонаж: Дик**

Разогнав поезд, веселая компания не сочла нужным вовремя убедиться в целостности моста, поэтому находящийся на крыше Дик (вечно его занесет куда-то) оказался в весьма затруднительном положении. Быстро пришейте двух солдат и заранее зажмите кнопку бега. Когда бразды управления снова окажутся у вас, со всех ног мчитесь по крышам несущегося локомотива в направлении противоположном разрушенному мосту. Если повезет, останетесь живы...



**Персонаж: Глас**

Переберитесь по вагонам разбившегося поезда на противоположную сторону. Оказавшись на земле, убейте охранников и бегите вперед. Пришейте ребят около грузовичка, у одного из них заберите ключ зажигания (truck key). Используйте его на автомобиле, и снова столкнетесь с Ви Мин. Переговорив, ваша команда решит отправиться в бордель мадам Чен.



**Конец второго диска!**



## Диск три! Бордель мадам Чен

Глас в компании Ви Мин отправляется внутрь здания, но



мадам Чен оказывает ему не особенно гостеприимную встречу.

### Персонаж: Глас

Очутившись в тесной комнатухе, первым делом сохраните игру. Теперь отыщите масло и только после этого раз-

бивайте горшок в углу. Шум привлечет охранника, и он направится к вам. Пока он не пришел, налейте масло на большую решетку на полу. Когда тот войдет, подманите его к масляной луже. Поскользнувшись, враг смачно грохнется на пол. Поднимите оставшийся после него пистолет и выходите через открытую дверь. Пришейте следующего охранника и пройдите вперед.

### Персонаж: Дик

Прямо перед вами находится стеклянная крыша. Но в определенных местах стекло треснуло, и ходить по нему нельзя. Проекторы, временами освещающие крышу, помогут увидеть эти опасные участки. Но вместо того,

чтобы высматривать их, воспользуйтесь рисунком. Перебравшись на другую часть крыши, сохраните игру и полезайте в окно справа.



### Персонаж: Глас

Вам нужно пройти по кухне так, чтобы вас не заметил ни один повар, иначе охранники мигом отправят вас на небеса. Передвигайтесь крадучись. Прежде чем идите вперед, запомните, в какой последовательности повара оборачиваются. Преодолев этот очень сложный участок, врубите пожарную тревогу. Убейте обступивших вас врагов и выстрелите в сковороду с кипящим маслом, чтобы нейтрализовать еще одного охранника.

Ступайте в гостиную мимо запертой двери и там обезвредьте компанию крутых парней. В прихожей откройте дверь, чтобы впустить Хану.



### Персонаж: Хан

Войдите в дверь между кухней и гостиной. Сохранив игру, переоденьтесь за ширмой.



Теперь вы можете войти в дверь напротив, но прежде обязательно уберите из рук оружие. Поднявшись на второй этаж,

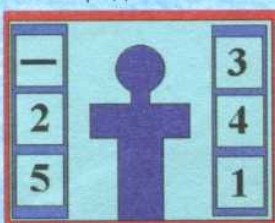


поверните налево и войдите в красную дверь. А вот и Дик!

### Персонаж: Дик

Если на безоружную Хану охранники не реагировали, то на толстого мужла-

на с пистолетами они уж точно обратят внимание. Поэтому всех встречающихся охранников придется лишать жизни. Выйдите из комнаты и идите в помещение около лестницы. Там возьмите монетку и возвращайтесь к музыкальному автомату. Вставьте в него денежку и нажмите кнопки так, как это показано на рисунке. Если вы все сделали правильно, открывается секретный проход. Пе-



ребите охрану и сохраните игру в комнате с двустворчатыми дверями. В одной из соседних комнат возьмите ключ от подъемника (elevator key). Пройдя по

коридору, используйте его на лифте. В следующей помешении возьмите гаечный ключ и спускайтесь вниз. В комнате с трубами пришейте врагов и используйте только что найденный инструмент на клапане, чтобы выключить пар. Подберите ключ (madam room key), затем воспользуйтесь лифтом, чтобы вернуться в коридор. Избавьтесь от вооруженных парней и используйте ключ на двери комнаты мадам Чен (на ней нарисованы деревья). Вот и окончился жизненный путь Дика...



### Персонаж: Глас

Прибейте врагов и поднимайтесь по лестнице. Поверните

направо и, убив охранника, возьмите ключ от зала (lounge key). Используйте находку на двери рядом и убейте очередную порцию врагов. Войдя в ближайшую дверь, увидите симпатичную такую девушку. Только вы с ней разговоритесь, как из-под кровати покажется мужик и начинает стрелять. Наверное, муж ее...



пока он не соизволит высунуть свой нос из укрытия. Тогда-то вы и стреляйте в него из дробовика, да смотрите, не попадите в девушку. Несколько ранений и вольный стрелок успокоится. На выходе из комнаты Гласа уже поджидает мистер Лам...

### Персонаж: Хан

Зайдите в помещение справа и возьмите там белую вазу (white vase). Отправляйтесь в комнату с музыкальным автоматом, где подберите ключ от зала (lounge key). Используйте ключ на двери в конце коридора (в нее входил Глас перед битвой с боссом).



Пройдя вперед до фонтана, возьмите в нем цветы. Перестреляв охранников, вы получите ключ от офиса (office key). Используйте его на двери около той, что ведет к фонтану.









Пройдя по коридорам, вы наткнетесь на лунный ключ (moon key). Вернитесь к развилке, откройте ключом дверь справа. Следуйте за призраком Дика, параллельно расправляясь с врагами. По дороге вам

встретятся статуи драконов (предполагается, что они нужны для решения головоломки). Рано или поздно вы набредете на ключ солнца (sun key). Если есть желание, возвращайтесь к тому месту, где вы использовали ключ луны и отоприте дверь солнца сбоку, чтобы полюбоваться на еще одного дракончика. После этого возвращайтесь туда, где вы нашли ключ солнца, и продолжайте двигаться вперед. Добравшись до последней драконьей статуи, спускайтесь вниз и решите головоломку, похожую на ту, что была в начале третьего диска. У вас на пути возникнет участок земли, состоящий из ячеек. Большая часть из них — треснувшие, и, встав на такую ячейку, вы провалитесь в пропасть. Преодолеть этот участок поможет рисунок. На другом конце пропасти возьмите каменный меч (stone sword) и возвращай-



тесь к самой первой статуе дракона. Используя на нем меч, вы откроете путь к боссу.



• **Босс** — Дик. Обратившись демоном, Якоб обвинит в своей смерти Гласа и бросится в бой. Ситуация такова: вы стоите на островках, плавающих в какой-то жидкости, а Дик пытается эти островки потопить. Ваша задача — не промочить ноги. Произведя серию атак, демон

вылезает наружу с целью словить немного пуль. Со временем островков станет больше, но и атаки врага станут опаснее. Усмирив бывшего друга, Глас наконец-то выберется из подземелья.

#### Персонаж: Хана

Идите вперед и в храме встретитесь с духом, который даст вам вторую половину каменного дерева (stone tree) и рукоятку (crank). Бегите к колодцу, что левее костра, и используйте на нем рукоятку, чтобы получить каменный глаз (stone eye). Пройдите налево.



#### Персонаж: Глас

Вы окажетесь в окружении дикого количества призраков. Даже не пытайтесь сопротивляться, они все равно вас прикончат. Но не пугайтесь, надпись «Game Over» вам не грозит.

#### Персонаж: Хана

Топайте вперед, отстреливаясь от врагов, пока не наткнетесь на запертую дверь. Чтобы открыть ее, придется решить головоломку. Используйте ранее найденные каменные предметы на нужных иконках:

Иконка часов — каменный свиток  
Иконка колодца — каменный глаз

Иконка черных ворот —

левая часть каменного дерева  
Иконка факелов — правая часть каменного дерева

**Конец четвертого диска!**



#### Диск два!

Итак, вы очутились в странного вида комнате. Сохраните игру и перебейте всех обитающих здесь врагов. Используйте бумажную куклу на алтаре, чтобы разжечь огонь (с его помощью можно материализовать бумажные патроны). В комнате, испещренной иероглифами, есть три символа, соответствующих



трем имеющимся у вас каменным артефактам: глазу, свитку и дереву. Ощупайте все вокруг и обязательно на них натолкнетесь. Используя предметы на соответствующих символах, вы попадете прямо к последнему боссу. Ну и встреча! Это же Ин, которого убили в небо-

скребе Лама. Оказывается, он — Хозяин преисподней. А тут еще и мистер Лам с дочерью подоспели...

Встретившись, Хана и Глас ополчатся друг

на друга, и вам нужно будет выбрать, кого кого застрелит. Если же вы играете на Hard'е, то будет еще и третий, компромиссный выбор.

#### 1. Вы выбрали Хану

Ин превращает мистера Лама в демона, он-то и будет вашим последним боссом.

Уворачивайтесь от пускаемых монстром электрических разрядов, одновременно отбиваясь от летучих тварей. Через некоторое время на арене появится доллар. Быстро хватайте его и жгите в одном из факелов, отняв тем самым часть здоровья босса. Уничтожьте валюту до тех пор, пока Лам не обессилит.



#### 2. Вы выбрали Гласа

Убив подружку, покалеченный вояка наставляет пистолет на Ви Мин, которая тут же превращается в демоницу. Этот последний босс сложнее предыдущего, поскольку однорукий Глас — боец, мягко говоря, слабый. Прикончив призраков, подберите бумажные патроны и атакуйте Ви Мин. После этого бегите к факелам и жгите всю макулатуру. В это время ведьма успеет наплодить еще врагов, которых вам опять же придется уничтожить. Главное в этой битве, следить за тем, чтобы не кончались патроны.



3. Если вы, играя на Hard'е, выбрали **компромиссный вариант**, боссом будет мистер Лам, убив которого вы увидите единственную хорошую концовку. **Mac Fank**

*P.S. Секретные коды (вводятся на экране Credits).*

**Бесконечные патроны:** L1 ▲ ↑ ↓ ● ○ ▲ □ ← △

**Бессмертие:** L1 ▲ ↑ ↓ ● ○ ▲ □ → □



50 ДРАКОН

FEAR EFFECT



PLAYSTATION



Те, кто хоть немного знаком с отважным пареньком по имени Мега Мен, знают и игрушку с его участием — Mega Man Legends. До ее выхода сей герой обитал преимущественно в двух измерениях, но, несмотря на это, переход его в 3D прошел на удивление гладко. Разработчики сумели сохранить жизнерадостную мультяшную атмосферу и, одновременно, привнести в игровой процесс элементы RPG. Выслушав хвалебные речи в свой адрес, ребята из Capcom взялись за создание второй части MML. Процесс этот затянулся на долго, поэтому, дабы лишний раз подогреть пыл фанатов, была выпущена игра, являющаяся сюжетным ответвлением трехмерных приключений Мега Мена.

Так получилось, что главные герои Misadventures of Tron Bonne — та самая пиратская семейка Бонн, с которой паренек в голубых доспехах сражается в первой и второй частях MML. Оказывается, что и у супер злодеев бывают нелегкие времена. А случилось следующее. Старший член семьи — безбашенный здоровяк Тейсел — одолжил сумму в один миллион зенни (валюта такая) у богача по имени Лоас. Средства требовались на починку летающей крепости Геселшафт. Когда же настало время возвращать долг, денег в наличии, естественно, не оказалось. Наказание не заставило себя долго ждать: Тейсел вместе с роботом Боном был похищен. Из всего семейства на свободу осталась лишь темпераментная девушка по имени Трон. На нее-то и воз-



ложена миссия освобождения родственников. А сделать это можно только одним единственным способом — найти где-то миллион зенни и выкупить своего незадачливого братца. Как правило, у пиратов есть два источника дохода: поиск сокровищ и грабежи. Семейство Бонн — не исключение.

Однозначно определить жанр MoTB не представляется возможным. Игра включает в себя шесть миссий: три из них относятся к жанру 3D-action'a с видом от третьего лица, одна — к 3D-приключениям с видом от первого лица и еще две — головоломки. Подробнее о миссиях я расскажу позже, а сейчас поговорим о сути игры.

Конечно же, хрупкая девушка Трон не станет выполнять всю



грязную работу сама. У нее в подчинении находятся сорок маленьких роботов. Те, кто играл в MML, помнят их — это такие малыши с головами, похожими на гайку. Зовутся же они Сервботами. И это вовсе не бездушные маши-

ны, а очень приветливые и веселые существа, каждый из которых наделен собственной индивидуальностью. Кроме порядкового номера, у каждого Сервбота есть определенные навыки и способности, которые можно и нужно развивать. В промежутках между миссиями вы пребываете на Геселшафте, тут-то вам и предоставляется возможность пообщаться с этими желтоголовыми ребятами, а также продать награбленное и отладить свою боевую машину — Густафа. Ваша летающая крепость состоит из ряда помещений, и у каждого (или почти у каждого) есть свое предназначение. К примеру, в комнате управления вы можете сохранить игру или отправиться на задание, в лаборатории — разработать новые детали и так далее. Проходя миссии, вы зачастую получаете предметы, область применения которых вначале неясна. Но, отдав такой item нужному роботу в нужный момент, вы добьетесь какого-либо результата. Например, вручив одному из Сервботов набор для рисования, вы даруете ему способность перекрашивать Густафа в разные цвета. Примерно таким же образом происходит и

у каждого (или почти у каждого) есть свое предназначение. К примеру, в комнате управления вы можете сохранить игру или отправиться на задание, в лаборатории — разработать новые детали и так далее. Проходя миссии, вы зачастую получаете предметы, область применения которых вначале неясна. Но, отдав такой item нужному роботу в нужный момент, вы добьетесь какого-либо результата. Например, вручив одному из Сервботов набор для рисования, вы даруете ему способность перекрашивать Густафа в разные цвета. Примерно таким же образом происходит и





усовершенствование его боевых качеств. Скопив вышеупомянутый миллион зенни, вы получаете приказ от Лоаса собрать еще вдвое больше.

Но, получив требуемую сумму, злодей Тейсела с Боном все равно не отпустит, поэтому придется возвращать родственников силой. Спрашивается: неужели трудно было сделать это с самого начала, вместо того, чтобы тратить время на поиск денег?

Игра использует слегка измененный движок MML, поэтому графически MoTV мало отличается от своего прародителя. Но, надо сказать, визуально «Легенды о Мега Мене» смотрятся все-таки получше. MoTV оставляет после себя очень приятное впечатление. Конечно, это творение Сарсом'овцев не претендует на хитовость, но ее и не требуется. Игрушка эта была создана для того, чтобы сбросить тягостные ожидания второй части MML и со своей функцией она отлично справилась.

**Миссии:**

### 1. Bank

Жанр: 3D-action с видом от третьего лица.

Действие происходит в городе. Данная миссия состоит из трех частей. В первой, вы, управляя Густафом и шестью Сервботами, должны вытрясти все ценное из окружающих домов, после чего последует битва с боссом. Желтых малышей можно заставить либо атаковать врагов, либо подбирать предметы. Во второй и третьей частях нужно добраться до банка, расположенного в другой части города, и сразиться с охраняющим его боссом.



### 2. Containers

Жанр: головоломка.

Специально для этого задания Густаф трансформируется в грузового робота. Ваша задача — погрузить на корабль четыре зеленых контейнера, набитых всяким добром. Кроме этого, имеется еще один крас-



ный контейнер с особо ценным товаром внутри, но подбирать его не обязательно. Вся проблема в том, что путь вам преграждают деревянные и стальные ящики, которые нужно прежде убрать с дороги. Поднять Густаф может строго определенное количество предметов. Причем деревянные ящики можно перемещать на любое расстояние: зеленые и красные — лишь на 10 клеток, а со стальным контейнером в руках Густаф вообще теряет способность двигаться. Поначалу подобные головоломки решаются с полпинка, но впоследствии уровень сложности возрастает до такой степени, что порой над некоторыми заморочками приходится просидеть часами.

### 3. Digout

Жанр: 3D-приключения с видом от первого лица.

Группа из нескольких отважных Сервботов отправляется в шахту на поиски сокровищ. Туннели здесь слишком узкие, и неповоротливый Густаф в них попросту не пролезет. Поэтому для наблюдения за своими слугами Трон использует маленького летающего робота. С его помощью вы и будете управлять действиями Сервботов, заставляя их сражаться с врагами и находить ключи для запертых дверей и сундуков.



### 4. Ruins

Жанр: 3D-action с видом от третьего лица.

В руинах древней постройки спрятано множество сокровищ. При должной смекалке здесь можно отыскать около полтора миллионов зенни.



### 5. Farm

Жанр: 3D-action с видом от третьего лица.

Цель вашего пребывания на ферме — похищение животных. В то время как Сервботы будут таскать скот, вы должны отражать атаки механических охранников.



### 6. Containers 2

Жанр: головоломка.

Все те же контейнеры, только на этот раз в вашем распоряжении находится не один Густаф, но и грузоподъемная машина, которая



сама погружает зеленые и красные ящики на корабль. Все, что от вас требуется, это очистить дорогу от стальных и деревянных контейнеров.

Для успешного завершения игры совсем не обязательно проходить все миссии. Достаточно просто набрать необходимую сумму зенни.





В стародавние времена, когда один номер «Великого Дракона», высеченный на скрижалях, весил целую тонну, Землю населяло множество богов, богинь, а также героев рангом помельче. Большинству из них вечно чего-то не хватало, оттого боги были мстительными и жестокими и обрушивали на людей все новые страдания. Мы говорим о том времени, когда древнегреческие легенды вовсе не были легендами, а были



вполне реальной действительностью. Особо обиженным считал себя брат Зевса Аид, которому при ваучерной приватизации Земли достался самый мрачный ее кусочек — подземное царство мертвых. Веками наблюдая за весельем наверху, Аид копил в себе злость, чтобы в один прекрасный день (для кого прекрасный, а для кого и нет) выплеснуть ее наружу. И вот такой день настал. Аид, руководствуясь основным принципом всех революционеров



захватывать самые стратегически важные точки, похитил саму богиню Весны Персефону, благодаря которой хоть как-то процветала Земля. Тотчас после этого события мир потемнел. Исчезла зелень. Высохли кристалльные ручьи. Пovýлезали из-под земли обитатели подземного царства — скелеты и другая нечисть. Зевс же, не решаясь самолично напасть на братца, стал под-

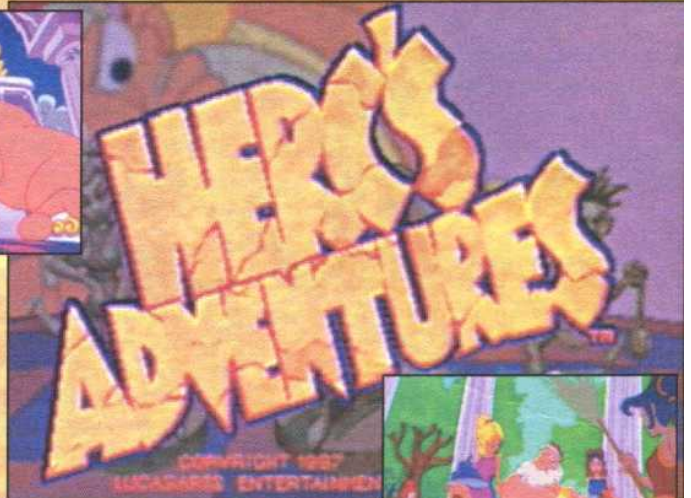


дскаживать дур... ой, смельчака, который осмелится противостоять Аиду. Хотим вас сразу обрадовать. Этот храбрец — вы, и зовут вас — Геракл. Да-да, и не смейте отказывать Зевсу. Во-первых, не забывайте, что он ваш папаша, хоть и рождены вы земной женщиной, а во-вторых, в воспитательных целях он

может перетянуть сына молнией так, что мало не покажется. Придется спасти мир, вырвав Персефону из грязных лап повелителя мертвых. В утешение можем только добавить, что Громовержец припас в рукаве еще пару козырей: шустрого мальчонку Ясона и очаровательную амазонку Атланту. Зная хитроумие братца, Зевс разумно решил подстраховаться и одарил героическую троицу разными умениями.

Естественно, самый сильный из них Геракл. Размахивая своей дубиной, он может сметать толпы скелетов, встающие на пути сына Зевса. Самый прекрасный и, вместе с тем, слабый персонаж — Атланта. Ее оружие — лук и стрелы, поэтому она способна поражать цели на расстоянии. И наконец, третий персонаж — пастушок Ясон. Несмотря на маленький рост этого шкета, его деревянный меч может оказаться грозным оружием. У каждого из персонажей есть и свой специальный прием (чтобы его применить зажмите, а потом отпустите кнопку удара). Играть можно как вдвоем, так и на пару с приятелем. Выбрав своего героя, отправляйтесь в путь.

В игре нет деления на уровни. Вы путешествуете по виртуальной Греции, сражаясь с чудовищами и постепенно делая доступными все новые территории, чтобы в итоге добраться до самого Аида. Можно также общаться с мирными жителями и покупать у них всякую всячину за золотые монетки. За эти же монетки в определенных местах можно увеличить максимальную силу вашего героя (она помогает быстро бегать и поднимать тяжести) и максимальное здоровье.



Все пространство, на котором вам предстоит совершать подвиги, разделяется на части дверьми, к каждой из которых подходит опре-



деленный ключ. По ходу дела мы расскажем, где и как их можно найти. Такое понятие, как «жизнь», в игре отсутствует. После смерти вы попадаете в преисподнюю, откуда вполне реально сбегать. Но чем чаще вы будете гибнуть, тем сложнее становится возвращение к жизни. На шестой раз вас запрут в Тартаре навсегда.

### Часть первая: «Не ешь меня — подавишься!»

Путь ваш начинается почти на побережье достопамятной Греции. Оптимистичные возгласы старика, сидящего рядом, должны вас ободрить и вдохновить на великие подвиги. Не надо расслабляться — Греция вам не курорт. Если теперь двигаться на восток, миновать тупых циклопов (старайтесь не простаивать подолгу рядом с ними — схватят) и открыв дверь найденным с помощью катапульты ключиком, то попадете на песчаное побережье. Прогулявшись по нему, вы встретите Зевса, который посоветует вам как можно скорее посетить остальных богов. Никуда эти боги не денутся, лучше двигайтесь на север, отмахиваясь от толп скелетов. После того как упадете с водопада, можете считать, что попали в местечко Лерна. Здесь можно записаться у писаря за 1 золотой. Это необходимо сделать, так как вам предстоит схватка с диким вепрем, владения которого располагаются к северо-



западу от Лерны. Около охотника возьмите капканы, которые очень хороши в борьбе с этим монстром. У хрюшки есть два вида атак: плазменный луч изо рта, от которого несложно увернуться, и проглатывание. Если этот фиолетовый переросток ухитрится вас проглотить, то стучитесь в стенки желудка (кнопкой удара), пока тварь не успела вас переварить.





Вепрь является хранителем ключа «А», который понадобится позже. Тушу же убиенного чудовища можно прихватить с собой (поместив в инвентарь) и обменять на лечилку у голодного человека, что стоит рядом с женщиной, продающей лягушек.

Далее двигайтесь примерно на запад в направлении города



Элиса, где находится алтарь «лучшей половины» Зевса — Геры (хотя взглянув на нее, вы пересмотрите это соотношение). Выйдя из леса, вы попадете в гористую местность, где обитают орлы. Передвигайтесь здесь быстро, чтобы они не успели заклевать вас. Если на развилке пойдете влево, то у камня с надписью



«Здесь был Зевс» найдете молнии, а чуть подалее огненное дыхание. Возвращайтесь к развилке и идите вправо. Двигаясь вниз, не прыгайте с высоких уступов. На следующих развилках идите направо и окажетесь в полуразрушенном циклопами городке, где сможете



найти монетку. Чтобы открылась дверь, ведущая к катапульте, надо набрать код (он меняется от игры к игре). Возьмите за грудки ошивающегося рядом ученого и, поставив его перед дверью, узнаете код. Катапульта перебросит вас к небольшому пруду с пираньями. Оглушите рыбок лежащим рядом динамитом и плывите к другой части раз-

рушенного города. Избавившись от циклопов, заплатите две монеты парню слева, и тот откроет проход. Вплыв пересеките еще один водоем, и вы в Элисе. Кроме алтаря богини, в городе есть и другие достопримечательности. Я имею в виду местных предпринимателей. Первым делом воспользуйтесь услугами тренера и прокачайте своего героя (здесь это обой-



## ГЕРАКЛ



Сын Зевса — самый сильный герой. Даже без предварительной прокачки он может поднимать небольшие дома. Вооружен дубиной, спец. прием — метание оной. Именно этого персонажа мы рекомендуем для прохождения игры.

## АТЛАНТА



Самый слабый персонаж, требующий серьезной прокачки. К тому же Атланте не под силу долго держать в руках тяжести. Вооружена же эта амазонка луком и стрелами. Спец. прием — дождь из стрел.

## ЯСОН



Сильнее Атланты, но слабее Геракла. Чтобы поднимать дома, Ясону нужно прежде слегка потягать железо. Основное оружие — меч. Спец. прием — метание камней пращей.



дется всего в одну монету). Но оставьте хотя бы один золотой, чтобы сохранить игру у писаря. Теперь, когда вы уже наверняка можете поднимать дома (для этого сила должна равняться как минимум 70), обыщите все вокруг и найдите еще две монеты. Если есть необходимость, купите на них ле-

чилку у здешнего пекаря. После того как все дела сделаны, самое время удостоить своим визитом Геру. Да этой богине вপুরе заниматься сумо, потому как вес ее явно исчисляется тоннами. И при этом она еще и голодна. Как выяс-



нилось, Гера сожрала всех коров в Греции, осталась лишь одна. Но люди ни за какие деньги не желают с ней (коровой) расставаться, поэтому содержат ее в Спарте под усиленной охраной. Думаем, вы уже поняли, чего от нас хочет великая богиня. Да, корову придется у спартянцев конфисковать. Сей

замечательный город расположился на юге от Элиса, туда вам и дорога.

По пути вам встретятся много солдат. Не бойтесь их — они практически немощные, к тому же солдата можно просто поднять в воздух и кинуть. Спарта — город большой, и призов здесь тоже много. Кроме обычных солдат, частенько встречаются здоровые бугаи, убить кото-



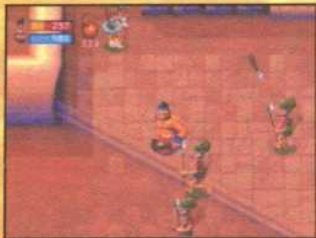
рых весьма непросто. Но у них есть одно очень полезное свойство — они прошибают городские стены, экономя вам ключи. Пройдя в глубь города, идите по толстой стене вправо до запертой двери. Убив охраняющего дверь бугая, вы получите ключ. Сразу за дверью находится хлев.



## Ancient Greece







Немного правее возьмите еще один ключ и откройте им ближайшую дверь. Искомая корова окружена деревянным заборчиком, который с легкостью прошибут для вас доблестные защитники города. Осталось только взять в руки корову и понести... Неправда ли напоминает Червяка Джима? Главное, когда дотащитесь до высокого обрыва, сначала скиньте корову, а уж потом прыгайте сами. Но ни в коем случае не прыгайте с коровой в руках, тогда она останется на обрыве, и придется обходить весь город, чтобы подобрать ее. Принеся корову на алтарь Геры, вы получаете ключ с буквой «Н».



### Часть вторая: «Рогоносец»

Настало время навестить Посейдона, чей алтарь располагается вблизи Афин. Но прежде сходите на остров Цирцеи (см. карту) за магическим снадобьем. Одно вы получите бесплатно, но советуем прикупить еще одно — на всякий случай. Путь к Посейдону лежит на северо-восток через уже знакомый нам лес. Первая запертая дверь открывается ключом «А». Катапульта перебросит вас к другой катапульте, рядом с которой находится еще одна запертая дверка. Если вы когда-нибудь в будущем забредете в эти места и у вас найдется лишний ключик, то откройте им дверь и за ней найдете призы (сундучок с молниями, сердце, молнии Зевса и монеты). Вторая катапульта швырнет вас к костру, рядом с которым лежит лечилка. В ущелье у вас на пути возникнет большой валун, и, если вы хорошо прокачались в Элисе, то сможете убрать



его с дороги. Когда дойдете до пруда с пираньями, у вас появится выбор. Либо, пройдя направо, сделать крюк и, оказавшись у правого берега, по островкам перебраться на левый. Либо, если у вас есть динамит, перебить рыбок и сразу же плыть к левому берегу. Заберитесь на скалу и, прыгая по уступам, двигайтесь вправо. Идите дальше и нарветесь на циклопа. Еще немного подальше, на пересечении дорог стоит крайне полезный мужик. За плату всего в три монеты он увеличит максимальное количество здоровья вашего героя. Используйте все имеющееся деньги на прокачку. Оставьте лишь две монеты, что сохранить игру у сидящего рядом же писаря. Теперь возвращайтесь к тому месту, где был циклоп, и оттуда идите на юг к Посейдону.



Пройдя немного, вы набредете на город, практически полностью разрушенный минотаврами. Откройте дверь ключом «Н» и, убив минотавра, прыгайте на ка-



тапульту, которая отправит вас на небольшой островок. Возьмите динамит и, прыгая по плавающим в воде бочкам, доберитесь до моста. Идите направо и окажетесь около алтаря владыки морей Посейдона. Он попросит извинить его от назойливых минотавров. Для этого необходимо сгонять на острове Крит и разделаться с самым главным Минотавром, обитающим в тамошнем лабиринте. Какие проблемы?! Прыгаем на гигантскую рыбину, плавающую чуть ниже, и мы на Крите. Подземелье Минотавра изобилует всевозможными ловушками. Но самое страшное — это его обитатель. В узких коридорах монстр очень любит зажимать жертву шипастыми стенами, что приводит к мгновенной гибели. Но где-то в центре подполья есть открытое пространство, именно там и следует вести бой. Минотавр почти

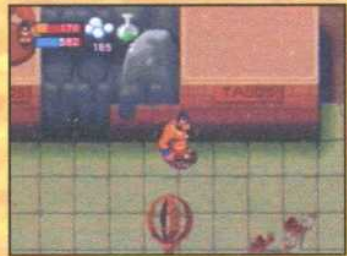


не восприимчив к любому вашему оружию, поэтому придется воспользоваться его собственным. Дождитесь, пока он швырнет в вас свою секиру, хватайте ее и кидайте в рогогато чудовище. Это отнимет у него около 30 единиц здоровья. Прделав эту операцию раз тринадцать, вы добьетесь того, что Минотавр окочурится, оставив в подарок ключ «Н» и свою собственную голову. Ключ можно применить в северо-западной части лабиринта, что откроет еще одну его часть. Делать здесь пока нечего. Стражник требует пароль. Найдите еще один ключ «Н» под домиком и откройте им дверку в юго-восточной части лабиринта. За ней снова ключ «Н» и узник, за годы заключения проковырявший путь к побегу. Воспользуйтесь плодом чужого труда и запишитесь за пару монет.



### Часть третья: «Мы сами-то нездешние...»

Чтобы вернуться обратно в Грецию, придется сделать здоровенный крюк. На данный момент наш с вами путь лежит в Египет. Но, чтобы попасть туда, нужно прежде миновать металлического стража Талоса, сделанного лично Гефестом. Идите на север, по дороге собирая призы (благо в этой области их действительно много) и отмахиваясь от солдат. Обязательно отыщите волшебное снадобье, которое превращает вас в милую розовую хрюшку, способную пролезть в узкий проход. Оно необходимо для того, чтобы



попасть к боссу. Когда встретите парня, обещающего показать путь к Талосу за монеты — НЕ ПЛАТИТЕ. В кустах слева есть секретный проход. Воспользуйтесь зельем, чтобы превратиться в свинью и пройдите в дыру в стене. Лежащим рядом ключом откройте дверку и на пляже возьмите лечилку. Настало время разделаться с Талосом. Этот огромный механический рыцарь любит помахать мечом, но еще больше он любит покидаться взрывчаткой. Швыряйте в него самого динамит, чтобы сбить с головы шлем, а когда Талос нагнется, чтобы подобрать его — атакуйте. Время от времени босс будет

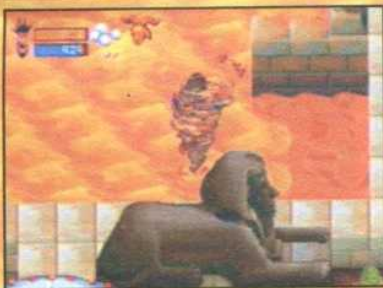




## Полезные советы по прохождению:

1. Старайтесь тратить большую часть денег на прокачку героя, это существенно облегчит вам жизнь в будущем. Каков предел прокачки неизвестно, но к концу игры мне (Mac Fank'u) удалось довести здоровье до 750, а силу до 910.
2. Не покупайте обычное оружие — это пустая трата денег, вы легко найдете его сами.
3. В облике свиньи не прыгайте в воду — погибнете.
4. Чтобы собрать побольше денег или призов, пользуйтесь следующим трюком. Подобрал предмет, идите до тех пор, пока не услышите музыку (это означает, что вы сменили локацию). Вернувшись обратно, вы обнаружите, что приз снова на месте. Этот трюк можно повторять бесконечное количество раз. В частности, в Элисе можно поступить так: запись в Элис стоит 1 золотой. После каждой записи можно взять

- 2 золотых. Один под короной, а второй под домиком на северо-западе городка. Если хотите, то можете взять еще и третий золотой, который останется от одного из убиенных солдат, если вы перед этим пройдете мимо силача так, чтобы персонаж сказал фразу, а затем кинете самый левый дом в мишень и убьете другим домом стражника, спрятавшегося под ним до того, как он успеет применить копьё. Таким образом, за один цикл ваш капитал увеличивается на 2 монеты, и минут за сорок их можно набрать столько, что девать некуда будет.
5. Время от времени вам будут попадаться мишени на стенах. Если вам удастся поразить их каким-либо оружием, получите приз.
6. Поднимая маленькие дома и прочие предметы, можно найти массу полезных вещей.
7. Не используйте на обычных врагах сильное оружие, берегите его для боссов.
8. Тех врагов, которые требуют длительного избиения, проще поднять и кинуть.
9. Привыкайте к тому, что иногда придется платить, чтобы продвинуться в игре.

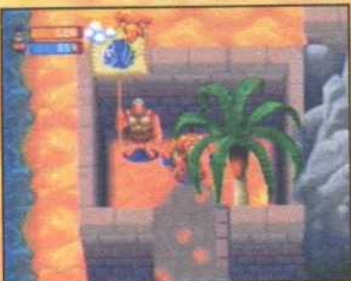


сходить с ума и буквально все закидывать динамитом. Чтобы его успокоить, лучше всего использовать молнии Зевса, но если их нет, то сойдет все тот же динамит. Но когда у него начнется приступ бешенства, берегитесь. Огромная статуя, несущаяся на вас, раскидывающая вокруг бомбы — это круто, но еще круче, что не-

которые из этих бомб можно подобрать, насобирав таким образом их целую кучу.

Развалившись, Талос оставит после себя три монеты и ключ «D». Открыв им дверь вверху справа, идите на восток и, проплыв немного, окажетесь в Египте. Думаю, теперь вы поняли, откуда в этой знойной стране взялись монументальные пирамиды? Их воздвигли мерзкие зеленоголовые пришельцы, которых чтят здесь за богов. Космические гости явно недолюбливают чужеземцев, поэтому так и норовят поджарить вас из бластера. Да к тому же эти уроды заполонили все вокруг электронными ловушками, которые представляют куда большую опасность, чем даже сами их создатели.

Прежде чем начинать обследовать новую территорию, сплавайте на островок чуть севернее и сохраните игру, на этот раз за это запро-



ное увеличение максимальной силы героя стоит две монеты, а за бластер мужик на берегу запрашивает восемь. Побродив немного, вы отыщите фараона, а рядом с ним симпатичную девушку. Она согласится помочь вам, если вы найдете и принесете ей помаду. Помощь эта заключается в открытии прохода в скале снизу, ведущего к парому

(он потребуется вам позже). Перед тем как отправляться на поиски помады, зайдите в другой проход, левее запертого, и соберите призы. Теперь на север. Миновав смерчи и оказавшись около воды, проплывите до острова на западе. Пройдите наверх и возьмите ключ. Прыгайте по плавучим бочкам, доберитесь до корабля и на движущейся платформе поднимитесь наверх. Тут вам снова повстречаются солдаты. Идите налево по веревочному мосту и, подобрав монеты, прыгайте с обрыва. Слева находится запертая комната, где и лежит столь необходимая нам помада. Но, чтобы открыть помещение, нужен ключ «P». Если прокатиться на



плотах влево, то попадете к другой запертой комнате. Внутри находится катапульта, которая перебросит вас в Спарту. Но даже если у вас есть ключ «H», открывающий данную дверь, не советую пользоваться катапультой, ведь нам еще обязательно нужно посетить земли амазонок. Лучше двигайте на север к другой катапульте, которая отправит вас к двери со знаком вопроса. Стоящий рядом дедок откроет ее, если вы дадите ему одну лечилку. Даже если она у вас есть, сбегайте на юго-запад к пекарю (опасайтесь вынырывающих их воды русалок) и купите еще хотя бы четыре лечилки, причем две из них не тратьте — они обязательно пригодятся позже. Также в этом районе можно приобрести колдовскую штучку, с помощью которой удастся уменьшить врага и растоптать его, ставшим крохотным, тельце.



Презентовав деду лечилку, проходите в открывшуюся дверь. Расправившись с женщиной-змеей, запрыгивайте на тут же стоящую катапульта. Вы попадете в комнату с двумя такими же змеетельными женщинами, охраняющими ключи «P» и «H». Не обращая на них внимания, открывайте дверь ключом

«H» и запрыгивайте на очередную катапульта. Очутившись на небольшой возвышенности, убейте солдат и аккуратно спрыгните с обрыва так, чтобы не свалиться в воду. По уступочкам прыгайте вправо. Если отсюда пойти наверх, то наткнетесь на мужика, который разрешит вам пройти на север лишь при наличии у вас пароля. Но его вам только предстоит добыть. Поэтому шагаем вниз к катапульте, и она зашвырнет нас на плавучую платформу. Плывите влево и, выбравшись на сушу, пройдите чуть вниз. Недавно найденным ключом «P» откройте дверку комнаты и внутри возьмите помаду. Самое время вернуться к девице около фараона и отдать ей сей дефицитный косметический продукт. Получив помаду, модница откроет проход внизу, где и валяется пароль, а также молния и три монеты. Собравшись с силами, топаяем обратно на север и вручаем дядьке пароль. Тот опустит мостик, и путь к землям амазонок будет открыт.



Двигайтесь на север и рано или поздно достигнете своей цели. Первая, кто повстречается здесь — это женщина-змея. Не тратьте силы на ее убийство, а лучше воспользуйтесь катапультой ниже, которая забросит вас на островок с двумя такими же монстрами.





У одной из змеек в руках младенец. От вас требуется завладеть младенцем и вернуть его стоящей рядом матери, которая в благодарности откроет выход с островка. Теперь временно покиньте земли амазонок (идите, пока не услышите музыку), а потом вновь вернитесь. Вы обнаружите, что змеюки похитили еще одного ребенка.

Отберете и его. Но поскольку мамы поблизости не видно, можете оставить малыша себе — вдруг пригодится. Немного севернее растет большое дерево, по веткам которого заберитесь на возвышенность. Топайте дальше и вскоре узреете внушительные стены города амазонок. Ворота крепости заперты, но это нас не остановит! Пройдите направо и найдете катапульту, которая пригодится как нельзя кстати. Амазонки гостей не любят, даже если этот гость — Атланта. Хрупкие на вид девушки умеют драться полуживыми солдатами. Но, как и любых «мелкоформатных» врагов, их можно поднять в воздух и кинуть. Изредка встречаются здоровые, жирные тетеньки, поднять которых уже не получится. Убить их также тяжело, поэтому, дабы не тратить время и силы, просто спасайтесь бегством. Доживая до надписи «Exit», шагайте вниз. Около большой клетки с толстым мужиком внутри стоит симпатичная такая амазонка. Отдайте ей предусмотрительно припасенного ребенка, и та откроет для вас дверь клетки. Сидящий там дистрофик торгует паролями. Дайте ему две лечилки (мы же говорили, что они понадобятся) и получите два пароля. Теперь, когда Password'ы у нас, можно и уходить. Пробежите по шипастому коридору и, взяв ключ, откройте им дверь вниз. Лесенка рядом выведет вас из крепости. Проплыньте влево до островка с катапультой, которая перебросит вас к другому острову. А уж там до Афин — два шага.



Часть четвертая: «С тобой хоть на край света!»

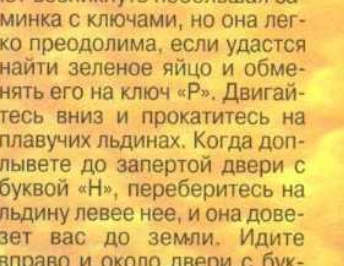
В столице Греции обитают милейшие волшебницы, страшно любящие кастовать вам всякие неприятности, вроде дождика из пицц или, что еще круче, из стальных сейфов. Но если очень сильно повезет, то благодаря волшебным чарам кудесниц, вы станете обладателем нескольких золотых монеток.



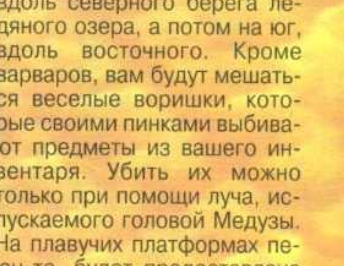
Раз уж мы в Афинах, поговорим с одноименной богиней. Она попросит... нет, потребует убить Медузу, живущую на самом краю света. Но для начала занесем Посейдону голову Минотавра. Прежде чем идти в разрушенный город, обзаведитесь парой монеток, они понадобятся, чтобы из него выйти. Получив от владыки морей ключ «Р», маршируйте обратно в Афины и откройте им дверь на севере. Стоящая тут катапульта зашвырнет вас далеко на северо-запад прямо в логово Медузы. Направьте свои стопы туда, куда показывает табличка с надписью «The Edge». Преодолейте водную преграду, и вы окажетесь в зоне повышенной опасности. Тот факт, что с небес беспрерывно сыплются молнии, объясняется, скорее всего, тем, что Зевс решил одолеть Медузу собственными силами. Но видать у старика глаза косые, да и руки кривые, ведь большинство разрядов почему-то достается вам. А, может, это типичные метеоусловия края света? В общем, пробирайтесь вперед потихоньку, не топясь. Первые, кто вам здесь встречается — живые деревья,



чуть позже — психи. Подойдя непосредственно к краю света, двигайтесь маленькими шажками, поскольку молнии теперь пробивают в земле дыры, через которые виднеется черная мгла. Падение в пропасть смертельно! Главное, помните, что молнии пробивают землю в строго определенных местах. Обнаружив Медузу — не суетитесь. Используйте самое сильное оружие и, по возможности, уворачивайтесь от испускаемого ей луча — он отнимает много здоровья. Подобрыв бездыханную голову поверженной Медузы, вы станете владельцем самого мощного оружия в игре, обращающего любого, кроме боссов и скелетов, врага в камень. Возвращайтесь к тому месту, куда вас забросила катапульта и идите на север. Вы попадете в страну снегов, где живут пингвины, бродят варвары и всеядные шизофреники. Здесь может возникнуть небольшая заминка с ключами, но она легко преодолима, если удастся найти зеленое яйцо и обменять его на ключ «Р». Двигайтесь вниз и прокатитесь на плавучих льдинах. Когда доплывете до запертой двери с буквой «Н», переберитесь на льдину левее нее, и она доведет вас до земли. Идите вправо и около двери с буквой «Р» под прогнувшейся лодкой возьмите ключ «Н». Откройте им ранее встретившуюся дверь и пройдите вверх к катапульте, которая отправит вас в комнату с психами. Там под снеговиком и лежит искомое яйцо. Отоприте комнату валяющимся рядом ключом «Н» и топайте к женщине за ключом «Р». Открыв им соответствующую дверь, вы наткнетесь на пекаря, торгующего лечилками. Уберите снежный ком справа и ступайте наверх. Двигайтесь преимущественно на восток, вдоль северного берега ледяного озера, а потом на юг, вдоль восточного. Кроме варваров, вам будут мешаться веселые воришки, которые своими пинками выбивают предметы из вашего инвентаря. Убить их можно только при помощи луча, испускаемого головой Медузы. На плавучих платформах пересеките водоем, и вам, наконец-то, будет предоставлена возможность сохранить игру. Двигайтесь на запад и вскоре снова попадете в Грецию. Пройдя немного на юг, вы натолкнетесь на босса — еще одного гигантского вебря. Но убивать хрюшку, в принципе, не обязательно, можно попросту ее проигнорировать. Впрочем, если не хотите потерять квалификацию... Из этих мест, насыщенных болезнетворными парами, идите на северо-восток и сразитесь с уже привычными врагами — скелетами и новыми



Скриншоты из игры Herc's Adventures, показывающие различные уровни и врагов.



Скриншоты из игры Herc's Adventures, показывающие различные уровни и врагов.





## Предметы:

-  — монеты. Деньги — они и есть деньги. На них можно купить все, что угодно!
-  — лечилки.
- Восполняют 75 единиц здоровья.
-  — сильные лечилки. Залечивают все раны и восполняют часть силы, да к тому же добавляют несколько единиц к максимальному количеству здоровья. Редкий, но едва ли не самый полезный приз в игре. Купить такие сердечки нельзя, их можно только найти.
-  — гирки. Восполняют всю силу и добавляют несколько единиц к ее максимальному количеству.
-  — обычные копыя. Встречаются на каждом шагу, но, несмотря на это, могут быть полезны вплоть до самого конца игры.
-  — мусор. Им можно забросать врага, если больше ничего нет под рукой.
-  — лягушки. Их раскидывают по земле, и они, напрыгивая на врага, отнимают немного здоровья.
-  — вороны. Налетают на врага, отнимают у него немного здоровья и отвлекают его внимание.
-  — волшебное снадобье. Выпив его, ваш герой превращается в хрюшку и получает способность проходить в небольшие дыры.

-  — трезубец. Те же копыя, только в два раза мощнее.
-  — бомбы. Та же мощь, что и у трезубца, только имеют определенный радиус поражения. Да к тому же бомбами можно глушить кусачую рыбу.
-  — молнии Зевса. Найти их нелегко, но здоровья они отнимают очень много, особенно хороши против циклопов.
-  — лазерный пистолет пришельцев. Дорогое, но мощное оружие.
-  — капканы. Ставятся на землю на пути следования врага.
-  — огненное дыхание. Сгустки пламени имеют большой радиус поражения, да, к тому же, сами наводятся на врага. Особенно хороши против пчел.
-  — ледяное дыхание. То же, что и огненное, только плюс ко всему замораживает рядовых врагов.
-  — надувные коровы. Служат для отвлечения противников.
-  — плывательные камни. Отнимают немного, но скорострельность высокая.
-  — гром и молния. Вот это действительно мощное оружие. Особенно хорошо действует в борьбе с боссами.

-  — голова Медузы. Получаете в пользование на некоторое время только после убийства самой Медузы. Луч превращает в камень всех врагов, кроме боссов и скелетов.
-  — огненные стрелы. Очень редкая вещь, продаются только на Крите, но лишь ими можно победить Гидру.
-  — снежки. Практически тот же эффект, что и у ледяного дыхания.
-  — куклы. Уменьшают рядовых врагов до размера таракана.
-  — обычные ключи. Открывают запертые двери.
-  — ключи с какой-либо буквой. Открывают двери, запертые богами.
-  — пароль. Аналог ключа.
-  — зеленые яйца. В обмен на них некоторые люди оказывают вам какие-либо услуги.
-  — грудные дети. То же предназначение, что у зеленого яйца.
-  — золотое руно. Получаете в самом конце игры. С его помощью можно проникнуть в Тартар живым.

те хотя бы 50 штук и, выйдя из кузницы, идите на северо-восток. Пройдя в открытую дверь, вы окажетесь в подземелье покойного Минотавра. Надеемся,

— сатирами. Когда на вас нападёт рой диких пчел, воспользуйтесь ледяным или, что еще лучше, огненным дыханием. Это поможет избежать большей части болезненных укусов. Выйдя из леса, вы набредете на запертую дверь, для открытия которой нужно ввести код.



На этот раз ученый находится за стеной, и вы не можете просто взять его и поставить около двери. Поэтому придется дожидаться, пока он сам подойдет к ней и скажет код. Идите дальше и прыгайте с обрыва. Проплыньте вниз, и вы около Афин. Но не вздумайте отдавать голову Медузы Афине, она еще пригодится.



### Часть пятая: «Странствующий винодел»

Предлагаем, не откладывая, выполнить задание бога виноделия Диониса. Да, знаем, что вы его еще не получили, но мы можем вам заранее сказать, каким оно будет. Все дело в том, что свирепая гидра съела кисть любимого винограда Диониса. Старый алкаш пожалуется, что у него, видите ли, голова болит после вчерашнего и без этой кисти ему свет не мил. Чтобы ее вернуть, нужно данного монстра убить. Этим-то мы и будем сейчас заниматься.



Победить гидру можно одним единственным оружием — огненными стрелами, которые производят на Крите. Убедитесь в том, что у вас есть два паролля, и протоптанной дорогой идите в Спарту. Севернее нее находится лодка, которая отвезет вас в западную часть Крита. Там заплатите охраннику монетку, чтобы тот пропустил вас в крепость. Первый пароль отдайте дядьке у двери восточнее той, в которую вы вошли. Второй пароль отдайте мужику на юго-востоке, и он пропустит вас в кузницу. Здесь и продают те самые огненные стрелы. Купи-

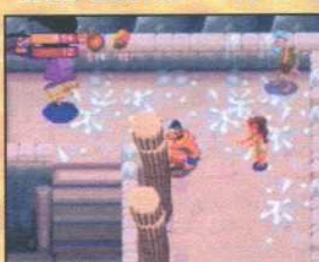


вы еще не забыли, как отсюда добраться до Греции?

Логово гидры располагается малость севернее того места, где вы бились с первым диким вепрем. Если вы хорошо прокачали своего героя, этот босс не доставит вам никаких проблем. Не пытайтесь гасить гидру каким-либо другим оружием, кроме огненных стрел. Просто встаньте перед ней и изо всех сил долбите соответствующую кнопку. После смерти ящерицы-переростка, из ее продырявленного брюха вывалится та самая кисть винограда. Если на данный момент здоровье вашего персонажа не достигло хотя бы пяти сотен, то прежде чем расставаться с головой Медузы, пройдите пару раз по маршруту: Элис, алтарь Посейдона, Крит, Египет, Греция. Цель этого «Крестового похода» — сбор лечилок и монет, которые вы потом потратите на прокачку. Сделав это, отправляйтесь к Афине и, отдав ей голову, получите ключ «А». От того места, где стоит парень, увеличивающий максимальное здоровье, идите на север к алтарю Диониса.



### Часть шестая: «Посланник тьмы»



Выслушав благодарности в стельку пьяного винодела и завладев ключом «D», возвращайтесь в Афины и оттуда на север к храму Аида. Полагаем, у вас найдется магическое снадобье и хотя бы три монеты, потому что в противном случае внутрь вам не попасть. В облике свиньи пройдите в дыру в стене и заплатите охраннику, чтобы он вас пропустил. Открыв дверь ключом Диониса, мчитесь к алтарю Аида. Ехидный бог даст вам последнее задание: добыть Золотое руно. Выходим из храма и идем в открывшуюся дверь правее дыры в стене. Сев на корабль, помогите капитану стучать в барабан, чтобы тощие гребцы работали быстрее. Высадившись на землю, идите на север и убейте трех человекообразных птиц. Топайте до упора вправо и на платформе поднимитесь наверх. Возьмите ученого и несите его к другой движущейся платформе слева.





Скиньте его вниз, это поможет ему вспомнить код для запертой двери. Воспользуйтесь катапультой внизу, чтобы попасть к человеку в красном скафандре.

В обмен на одну лечилку, он даст вам ключ «Р». Бегите обратно к катапульте и откройте находящуюся рядом дверь только что полученным ключом.

На востоке располагается еще один корабль, сев на который вы окажетесь у стен какого-то города. Идите налево и возьмите магическое снадобье. Чуть выше стоит маг, требующий вернуть ему его рог. Узнав у находящегося рядом монаха код для ближайшей двери, идите направо.



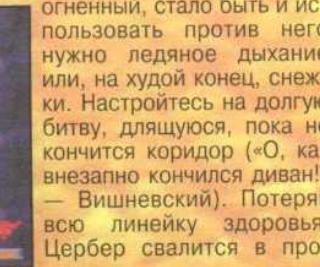
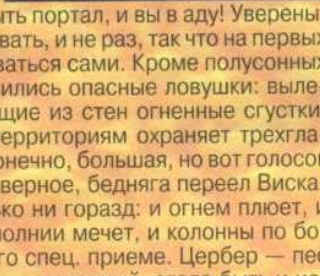
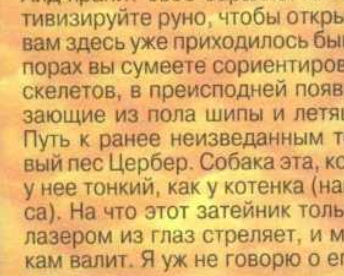
Превратившись в хрюшку, проползите в дыру в стене и наберите код, чтобы открыть дверь (если забыли, то спросите еще одного монаха внизу). Правее под бочкой отыщите рог. Вернув его колдуну, вы получите ключ «А». От того места, где вы взяли рог, идите на юг. Пройдя по мосту, откройте дверь слева ключом «А».

Катапульта отправит вас в пещеру, населенную змееподобными женщинами. Найдя там ключ «D», снова ступайте к катапульте и откройте дверь снизу. Теперь осталось лишь пройти на север и сразиться с гигантской змеей, охраняющей Золотое руно. Из придорожной лужи вынырнет Посейдон и посоветует не отдавать Аиду руно, поскольку с его помощью можно живым попасть в преисподнюю. Что ж, учтем.



Гигантская змея — очень сильный противник, и, чтобы победить ее, нужно как следует постараться. Особой стратегии здесь нет, просто бейте ее до тех пор, пока все ее тело не превратится в скелет. Убивать ее лучше всего с помощью бластера, огненных копий или молний. Кидайте в гадину ульи с осами. После этого хватайте руно, висящее на ветке в правом верхнем углу, и идите в образовавшийся проход. Катапульта перекинет вас через залив, а уж там рукой подать до корабля, который доставит вас в Грецию.

**Часть последняя: «Не поминайте лихом»**  
Помните, что сказал Посейдон: «Не отдавайте Аиду свою добычу», то есть не подходите к его алтарю, а обойдите его и окажетесь около входа в Тартар. Ну, а если вы все-таки случайно лишились руна, то найдете его в пещере севернее владений Диониса, там Аид хранит свое барахло. Активизируйте руно, чтобы открыть портал, и вы в аду! Уверены, вам здесь уже приходилось бывать, и не раз, так что на первых порах вы сумеете сориентироваться сами. Кроме полусонных скелетов, в преисподней появились опасные ловушки: вылезающие из пола шипы и летящие из стен огненные сгустки. Путь к ранее неизведанным территориям охраняет трехглавый пес Цербер. Собака эта, конечно, большая, но вот голосок у нее тонкий, как у котенка (наверное, бедняга переел Вискаса). На что этот затейник только ни горазд: и огнем плюет, и лазером из глаз стреляет, и молнии мечет, и колонны по бокам валит. Я уж не говорю о его спец. приеме. Цербер — пес огненный, стало быть и использовать против него нужно ледяное дыхание или, на худой конец, снежки. Настройтесь на долгую битву, длящуюся, пока не кончится коридор («О, как внезапно кончился диван!» — Вишневатский). Потеряв всю линейку здоровья, Цербер свалится в про-



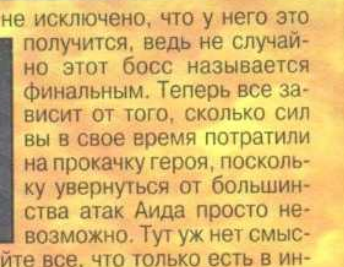
пасть, освободив тем самым дорогу. Пробежитесь по мостикам, возьмите ключ «А» и откройте им дверь около того места, где погиб Цербер. В комнате на стене написан код, который нужно вводить наверху. Отперев дверь и пройдя на север, вы окажетесь возле множества запертых комнат, внутри которых лежат призы. Если у вас завалились ключи с буквами, то вы получите массу полезных предметов. Когда же все приготовления будут завершены, воспользуйтесь катапультой около таблички «One Way», и она зашвырнет вас прямоком к Аиду.

Вот он, главный злодей, из-за которого мы проделали весь этот путь. Наивный хозяин преисподней все еще надеется вас остановить. Хотя не исключено, что у него это получится, ведь не случайно этот босс называется финальным. Теперь все зависит от того, сколько сил вы в свое время потратили на прокачку героя, поскольку увернуться от большинства атак Аида просто невозможно. Тут уж нет смысла экономить оружие, используйте все, что только есть в ин-

вентаре. Подлый братец Зевса примется хватать вас руками, ни разу за всю жизнь не мытыми, и дышать огнем. Кроме этого, с потолка могут посыпаться камни и появиться грозные облака. Спасайтесь от всего этого между колоннами и палите во вражину из бластера. После кончины самого главного супостата, на его месте вылезут инопланетяне (вот сюрприз, так сюрприз!) с пушкой и давай в вас стрелять. От куч снарядов увернуться очень сложно, поэтому, если у вас все в порядке со здоровьем, то на них можно не обращать внимания. После отражения нескольких атак инопланетчиков клетка, в которой заперта Персефона, исчезнет, и вы вместе с ней сможете выбраться на поверхность и лицезреть расцвет природы и жизни на спасенной планете.



Что касается инопланетян, думаем, что после такой взбучки они к нам еще пару тысяч лет совать нос не будут! Посмотрев не особенно содержательную концовку, не спешите выключать приставку, ведь у вас появится редкий шанс лично пообщаться с разработчиками игры. Ну а если у кого-то возникнет желание испытать на них свой суперприем, так вас никто не осудит.



Доблестные защитники обиженных и угнетенных



Mac Fank и Александр Артеменко

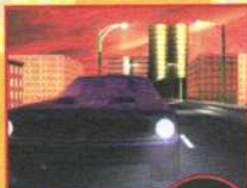




мы (вы представляете себе ниндзя, сидящего в кутузке? Я — нет...), и Джакс как самый рыжий, теперь обязан их всех обезвредить. Вот такие вот пироги...

Процесс обезвреживания растянулся на пять уровней. Путешествуя по ним, вы ведете наблюдение за происходящим преимущественно в изометрии. Вообще, камера большей частью обзирает окружающую среду с одной и той же стороны. То есть, она может приближаться к Джаксу или удаляться, но она никогда не повернется вокруг него. Это, должен заметить, крайне неудобно. К великому счастью, предусмотрена возможность, стоя на месте, осматривать окрестности с видом «из глаз». Сам игровой процесс не несет в себе никаких новшеств. Подавляющую часть времени вы занимаетесь избиванием немощных членов клана. Сражаться можно как в руко-

Ах, Mortal Kombat!.. Сколько приятных воспоминаний навеивает это словосочетание. Еще пару лет назад практически все геймеры были фанатами этого гениального файтинга. И даже те, кто не был, наизусть знали, как в первой части сделать Fatality Скорпионом и какая комбинация кнопок вызывает горизонтальный полет Райдена. Вышедший позже двумерный action «MK Mythologies: Sub-Zero» люди восприняли по-разному. Кто-то от игры резко зашился, а кто-то — нет. Но в целом «Мифология» получила положительную оценку у геймерской общественности, несмотря на устаревшую графику и неудобное управление. Почему? Да потому что делали ее талантливые люди, те же (за исключением Эда Буна), что и работали над оригинальным МК. И как результат — сохранение неповторимой комбатовской атмосферы. Сразу же после релиза MKMS, крыленные успехом разработчики заявили о том, что в их планы входит создание еще одного экшена с участием персонажей МК. После появления на приставках МК4 фанатские ряды стали постепенно редеть, и вскоре культ Mortal Kombat окончательно сошел на нет. Эд Бун и Джон Тобиас это отлично поняли и поэтому прекратили попытки возродить славу своего детища. Но самонадеянная фирма Midway все-таки решила воплотить в жизнь задумку создателей МК. В середине 99-ого был сделан официальный анонс игры под названием Mortal Kombat: Special Forces, повествующей о борьбе Джексона Бриггса и Сони Блейд с кланом «Черный Дракон», главарями которого являются Кано и Кабал. Релиз игры долго откладывался, но по прошествии года MKSF наконец-то вышел.



пашную, так и при помощи всевозможных gun'ов: автоматов, дробовиков, гранатометов, ракетных установок и так далее. Воспользовавшись снайперской винтовкой, удастся поразить врага метким выстрелом в голову. Причем эта возможность явно позаимствована из игры Syphon Filter, поскольку при наведении оптического прицела на вражескую репу появляется надпись «Head Shot». Единственная причина того, что бои типа «кулак-челюсть» доминируют, состоит в том, что патронов к оружию дается по минимуму. Да к тому же на боссов пули (ракеты, гранаты) вообще практически не действуют.



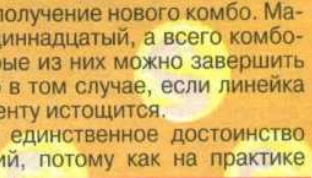
Попытка программистов привнести в игру элементы RPG также особым успехом не увенчалась. За каждого убитого врага Джакс получает очки опыта. Накопив определенное количество EXP'ы, вы повышаете свой статус на один уровень, следствием чего является увеличение максимального количества здоровья и получение нового комбо. Максимальный уровень — одиннадцатый, а всего комбо-движений десять. Некоторые из них можно завершить добиванием, но это только в том случае, если линейка здоровья врага к этому моменту истощится.



Пожалуй, эффектность — это единственное достоинство большей части комбо-движений, потому как на практике действительно полезным является лишь одно. Увеличение максимального количества здоровья также существенно не влияет на игровой процесс, поскольку с каждым новым этапом сила врагов возрастает пропорционально.

Скажу сразу, я с самого начала не питал никаких иллюзий относительно этой игры. Не было никаких сомнений, что комбатовская атмосфера будет утеряна, ведь в проекте не участвовали люди, трудившиеся над самим МК. Но я в праве был рас-

считывать на более-менее качественный игровой процесс. К сожалению, ожидания не оправдались. Прежде всего, из MKSF была выброшена Соня. Чем разработчикам не угодила мисс Блейд, совершенно непонятно, только здоровенный негр теперь вынужден бороться с преступностью в одиночку. Состав клана «Черный Дракон» также претерпел изменения. Мутанта Кабала заменил уголовник Джакс из МК4. К тому же появилось еще три новеньких злодея: огнеметчик по имени Безликий, сильно напоминающий Скорпиона ниндзя Тремор и изрядно похожая на Милену воительница Тасиа. В один прекрасный день вся эта дивная компания во главе с Кано сбегает из тюрь-



ли люди, трудившиеся над самим МК. Но я в праве был рассчитывать на более-менее качественный игровой процесс. К сожалению, ожидания не оправдались. Прежде всего, из MKSF была выброшена Соня. Чем разработчикам не угодила мисс Блейд, совершенно непонятно, только здоровенный негр теперь вынужден бороться с преступностью в одиночку. Состав клана «Черный Дракон» также претерпел изменения. Мутанта Кабала заменил уголовник Джакс из МК4. К тому же появилось еще три новеньких злодея: огнеметчик по имени Безликий, сильно напоминающий Скорпиона ниндзя Тремор и изрядно похожая на Милену воительница Тасиа. В один прекрасный день вся эта дивная компания во главе с Кано сбегает из тюрь-



Наличие в игре довольно сложных головоломок лишь усугубляет дело. Садясь за beat'em up, вроде MKSF, человек, как правило, рассчитывает размять пальцы, не напрягая при этом свой изможденный мозг. А подбор пароля к электронному замку уж никак не способствует расслаблению.

Графическая игра выполнена достаточно неплохо, хотя ничего выдающегося здесь тоже не наблюдается. В целом, MKMS — игра очень и очень слабая. В Midway, вроде как, работают неглупые люди, и причина того, что под логотипом «Смертельной Битвы» был выпущен столь бездарный и поповский продукт, мне неясна. Неужели «Мортал Комбат» действительно мертв?



Кабала заменил уголовник Джакс из МК4. К тому же появилось еще три новеньких злодея: огнеметчик по имени Безликий, сильно напоминающий Скорпиона ниндзя Тремор и изрядно похожая на Милену воительница Тасиа. В один прекрасный день вся эта дивная компания во главе с Кано сбегает из тюрь-



Mac Fank



Долгожданное продолжение рассказа о прекрасной игре, но, к сожалению, не являющееся солюшеном. Это всего лишь описание некоторых проблемных мест игры, которые могут привести к головным болям, и некоторое количество секретов, способных придать игре больший интерес.

### \*\*ДИГГЕРЫ\*\*

Первый затор в прохождении может случиться в Нортуне, столице империи Кислев. Точнее, в его канализации. Так что берем фонарик и вперед.

После спуска на первый этаж канализации возьмите карту (1). Побродив еще немного по этажу, почитав кровавые надписи (2) и полонившись в дверь (3), можете смело идти на второй этаж (4). На нем можно так



этом неприятности не закончатся. Откуда ни возьмись появится новая большая тварь, но вовремя призванный гир Billy спасет отряд от верной смерти.

• БОСС: «Giant Wells», 7000 HP.

Просто так его не возьмешь.

По началу вызывайте Бартом «Иггдрасиль». От этого сила босса будет возрастать, но и его защита станет слабее, открывая путь для комбо.



же найти несколько баррелей кровушки (1), SAVE! и недееспособного робота (2). После этого направляйтесь на последний этаж канализации через двери (3). Там первым делом найдите некоего Gramps-a (1), после подваливайте к запертой двери (2), к которой

требуется ключ. Для отыскания этого предмета поднимитесь на этаж выше, и ключ обнаружится в поломанном роботе. Теперь обратно, открывать дверь. Оказывается, в подсобке никого нет. Зато имеется «Bell amulet», звуки которого нравятся монстрику. Бегом к стоку (3) и бейте в колокол.

• БОСС: «Redrum», 4300 HP.

Ничем выдающимся не отличается. Правда, может напустить пелену сомнений на вашу команду и убить парой ударов. Так что дубасьте его и не лечитесь до максимума(!). Кстати, он тоже может это делать «Кровавым дождем».

### \*\*GHOSTBUSTERS\*\*

Следующая заминка может произойти сразу после вливания Билли в ваш отряд. Крейсер «Иггдрасиль» наткнется на пустой транспортник. При наборе команды советую принять Барта. Поднявшись на борт, пометитесь в темноте первого отсека (найдите «Penguin Coat»), поднимайтесь на палубу по лестнице. Спустившись во второй отсек, найдите тумблер и откройте дверь «В». В каютах много полезных вещей, включая «Cabin Key» и тепленький душ. Теперь та самая заминка. Ключ на дверь подействует, но она останется на месте. Чтобы пройти дальше, с разбега вышибите дверь! Поднимитесь на палубу, обязательно засейтесь и прыгайте в любезно открывшийся люк.



• БОСС: «Bloody», 4242 HP.

Двойник Redrum-а. В общем, многое зависит от вашего уровня прокачки. Босс в начале убьет двоих, но в дальнейшем просто будет «собирать» ваши удары. Особенно хорошо подходит как мишень для Билли. Но на



### \*\*Id\*\*

Примерно на двадцать четвертом часе игры на вашем пути встанет, в прямом смысле этого слова, нечто по имени Id. Это будет, наверное, самый жаркий спарринг в игре.

• БОСС: «Id», 3000 HP.

Сам по себе силен, но подводит малое количество хит-пойнтов. Поэтому уход в

глухую оборону будет проигрышным вариантом. Также очень желательно, чтобы у вас в команде был Билл. В начале боя кастуйте на Билл-а ускоритель, а после увеличьте мощность его оружия. И никаких накапливаний комбо, только deathblows.

\*\* Когда отправитесь в Sargassovo, то попадете в разветвленную систему подводных тоннелей. Самый короткий путь выйдет, если сначала свернуть направо, а потом влево. Причем мощный встречный поток надо преодолевать прыжками. Набредете на пещеру, в которой два сундука, экран сотрясет. Это сигнал, что теперь можно пройти в недавно виденный вами, заросший водорослями туннель. А там вас ждет новый босс Crescent.

### \*\*Security\*\*

В красивом и летающем Шевате вам придется защищать его четыре реактора, распределив охрану. Но до того вам нужно будет посетить ангар, пройдя туда аварийными туннелями. Так вот, перед этим ОБЯЗАТЕЛЬНО установите своим гирам новые запчасти.

Сами поединки при хорошей прокачке не причинят много мук, если знать: 1) они ведутся с вашей стороны только одним гиром; 2) на первый и второй поединки не отряжайте лучших бойцов, там справится и второй ударный эшелон вашей команды (например, Ситан и Барт); 3) третий бой — более сложный, так как враг может нанести довольно мощный удар, а добавят до



большего результата его бы-



стрые соратники. Выжить поможет накопление уровня на Weltal (е; 4) самый сложный противник, но забить удалось его даже Билли, просто у главного врага прилично энергии и скоростные союзники, да и его атака много значит.

## \*\*Solaris Lab\*\*

В коммуникационных лабиринтах Соляриса имеется дверь, которая открывается на звуковой код. Попробуйте следующие: Up, Down, Up, Left, Right. А в японской версии игры должен получить подтверждение такой: Down, Left, Right. Но у меня английская.



рый приведет вас в комнату с переключателями и заполненной водой ямкой. Воды в ней на десять отметок. Вам надо понизить уровень воды до пяти, а переключатели за раз могут понизить или повысить уровень на семь или на три отметки за раз. Действуйте так: опустите уровень на 7 до отметки 3; потом добавьте 3, получите 6; прибавьте еще 3 и будет уже 9; понизьте уровень на 7, а потом под-  
нимите на 3. Получится искомый, равный 5! Вуаля, теперь чер-  
ез озеро можно идти!! Идти к боссу Hamar-y.

## DISC 2

### \*\*Anima Relic 1\*\*

В этом подземелье есть два места, которые проходятся при помощи секретных паролей. Первый вводится после прохода всех дверей «А». На панели, которая вылита в углу наберите код: 0320. А теперь с другого терминала откройте дверь «В». Через не-



которое время, спустясь на лифте, попадете в помещения с четырьмя компами, помеченными буквами «А-Д». Задайте следующие значения: А=2; В=4; С=8; D=5. Это откроет проход к четырем боссам.



### \*\*Anima Relic 2\*\*

Здесь уже не пароли, а головоломки. Первая будет находиться возле SAVE за глыбой камня. Отодвиньте его и сможете пройти в маленькую пещерку с тремя столбами. В общем, вся инфа о разгадке этой головоломки написана на стенах, это ключи. Осмотрите все столбы. От первого столба пройдите на юг четыре шага и потом на запад десять. Вы упретесь в стену. Нажмите X, и с потолка свалится камень. Спихните его в соответствующее углубление. После осмотрите западный столб, и от этого свалится еще одна плита. Ее надо куда двигать, а заберитесь на нее и прыгайте на средний столб. Упадет очередной камень.



Вот теперь можете столкнуть камни в оставшиеся углубления. Все, выходите и прыгайте дальше по уступам. Попав в помещение с озером, которое пока невозможно форсировать, выйдите из роботов и пройдите в следующую комнату с тремя ямами. Провалитесь в самую дальнюю, прижимаясь к восточной стене. Там скрытый проход, кото-

нимите на 3. Получится искомый, равный 5! Вуаля, теперь чер-  
ез озеро можно идти!! Идти к боссу Hamar-y.

### • Босс: «Hamar», 48000 HP.

Ваш старый знакомый решил помахать кулаками. Честно говоря, он мне не нравился с самого начала. Так и ждал от него заповядки. Дождался. Убивать его не обязательно, но за победу над ним можно получить редчайший приз «Trader Card». Самое главное УСПЕТЬ его замочить. Для этого, кроме Фея, в команду рекомендуется взять быстрых бойцов (Ситана и Имемальду, например). Экипируйте «Holy Pendat» и, желательнее, чтобы Фей был не ниже 70 уровня. Сразу примените «Booster». И накопите у Фея уровень атаки 3. Обрушьте на противника «System Id», а потом все самое мощное. Этого должно ему вполне хватить. Будет сложно уложиться в отведенное время, но это того стоит.



### \*\*First and Last\*\*

Дошли! Но радоваться еще рано, впереди шесть довольно сложных боссов. Вокруг главного гада будут вращаться четыре переливающиеся сферы. Это его приспешники. И если сначала перебить эти



сферы, то последний босс останется с 48000 HP и без специальных атак. Но если поленитесь и соорудите из себя героя, то придется уже биться с врагом, имеющим 84000 HP и до кучи четыре мощнейших атаки.

Вам решать. Но советую не спешить и разобратся со всеми в следующем порядке. В качестве первой жертвы наметьте Sundel, располагает 54000 HP и не представляет собой опасности. В следующую очередь ваше внимание должно сосредоточиться на

Marlute с 54000 HP в запасе. Очень прост, и не отнимет у вас много сил. И не беспокойте Chu-Chu, пригодится для следующих битв.

Осталось всего два приспешника. Забейте Harlyte. У него 45000 HP и поддается на простые атаки. Берите в партию Chu-Chu для лечения героев, так как от этого не тратится топливо. И теперь к последней сфере. Самый, наверное, сложный из четверки Metatron. Хотя у него только 45000 HP, но хлопот много. Экипируйтесь «Speed Shoes» и GR 50. Атакуйте, в основном, одноуровневыми комбо. Наличие пушистого зверька в команде тоже пригодится. И теперь остался один единственный и неповторимый...

### • Босс: «Deus», 84000-48000 HP.

Экипируйте на Xenogears «Speed Shoes», «Holy Pendat», GR50X2 и HP 30/50. Все зависит от того, сколько его соратников уже пало к вашим ногам. Если не все, то опасайтесь его супер-атак и пригтовьтесь к довольно затяжной битве. Если же перебили всех, то поединок должен пройти без особых проблем. Как бы там ни было, но после его гибели не будет вам покоя, так как персонально для Фея и его Xenogears-а припасен еще один серьезный противник.



THAMES и SHEVAT находятся в постоянном движении и не имеют постоянного местоположения



• Босс: «Uroborus», 50000 HP.

Будет очень легко, так как Xenogears полностью восстановил запасы топлива и энергии. Но все равно не расслабляйтесь, убить он может, если захочет. За один удар может освободить вас от 7000-8000 HP, поэтому держите их на уровне десяти тысяч. А так применяйте комбо и не забывайте лечиться.



\*\*\*END\*\*\*

За прохождение игры вы будете вознаграждены прекрасной концовкой в виде аниме-мультифильма.



\*\*\* СЕКРЕТЫ И СОВЕТЫ \*\*\*

— При битве с боссами на гирах, применяйте «Booster».

— При поединках на гирах в Kislev-ском турнире хорошие плоды приносит поочередное применение блока и одиночного удара рукой.



— Кроме простых ударов, у героев есть еще «Deathblow» (кроме Марии). Разучиваются они по ходу игры, и схема примерно такова. Каждый «Deathblow» начинается с определенной кнопки (треугольник, квадрат, крест). Когда во время боя вы бьете простыми ударами, то учатся те спец. приемы, что начинаются на кнопку, которой вы атакуете. Вроде так. Посмотреть на уже выученные приемы можно в меню. Но что-то там зависит еще и от уровня персонажа.

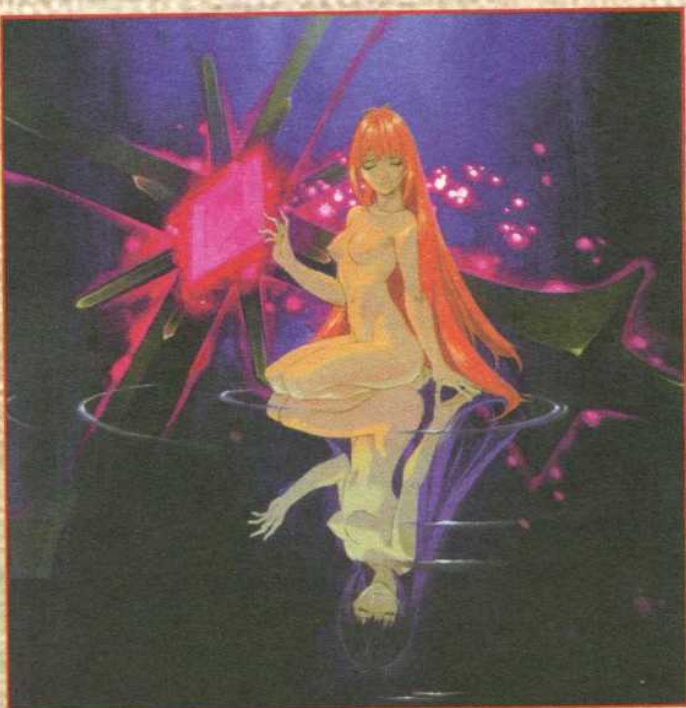
— У гиров комбо развиваются наравне с персонажем, им управляющим.

— В Shevat-e можно разжиться кучей полезных предметов (это ценно при первом визите в город). Но для начала требуется найти три камушка. Первый находится на глобальной карте города, к юго-западу от статуи. Второй — в старой столице, в доме с зеркалом, где достаточно просто подойти к кукле. Третий отнимет времени побольше. В магазине, где полно Чу-Чу, поговорите с той, что на плафоне. Затем в этом же магазине найдите лифт, который доставит вас к фонтану. Пройдите в проход от старушки, и вы окажетесь на балконе. Побеседуйте со стариком о рыбной ловле и купите у него леску. Заберитесь на фонтан и ловите рыбку.



Вскоре вы и поймаете искомый камушек. Заполучив три бумажки, найдите на нижнем уровне старой столицы лифт (до этого не работавший). Он-то и доставит вас к сокровищнице.

— И в этом мире есть место, где можно помериться силой за небольшое вознаграждение (аналог Battle Square из мира FF7).



Если вернуться в Kislev и сразится на ринге выбрав пункт mode 2, можно драться уже не только за победу, а также за очки (BP). Их можно потратить там же на очень полезные вещи.

— Есть на планете до жути интересное место. Это Lighthouse (маяк). Является секретной локацией и содержит до фига интересных моментов. Попасть мне туда удалось только на втором диске. Для большего результата от посещения, примите в команду Имеральду. В глубине карты на одном из пустырей (это автостоянка) Фей предложит спешиться. Вспомните, где у вас регулируется яркость телевизора, и вылезайте из гиров. Найдите пролом в земле, который приведет вас в подземку. Через некоторое время вы сможете наблюдать интересную сюжетную сцену, после которой Emeralda вырастет. Кроме этого, в городе найдете одно из лучших оружия для Billy и сможете узнать немного о давно исчезнувшей цивилизации.



— Если хотите больше проникнуться сюжетом Xenogears, то как-нибудь посетите дом Ситана, имея в команде повзрослевшую Имеральду, и обследуйте обломки музыкальной машины. Полезность чисто эстетическая.

— Если поискать на острове к северо-востоку от основного континента, то в лесу будет Tora's House. Хозяин хижинки одарит вас броней, а в округе будут водиться враги, из которых можно повыбивать «Speed Shoes».



C.J.C.

Большое спасибо: Fierfox, Александру Ножкину, Mac Fank, Eler Cant, Lord Hanta





# Threads of Fate

особу по имени Минт. Хотя юмор присутствует в обоих сценариях, но все эти курьезы в любом случае связаны с проделками неугомонной принцессы. Выбранный вами герой автоматически становится единственным защитником мирных жителей Кароны от злых сил, без которых здесь, естественно, не обошлось. Теперь коснемся непосредственно игрового процесса. Все действие игры происходит в уже упомянутом прибрежном городке и его окрестностях. Поселение это хоть и небольшое, но в нем

Не секрет, что все приставочные ролевушки делятся на два типа: просто RPG и RPG от SquareSoft. Отличительной чертой последних является неизменное качество. Поэтому не удивительно, что поклонники данного жанра с нетерпением ждут выхода очередного творения этой фирмы, которая их практически никогда не подводит. И вот, я с восторгом представляю вашему вниманию новую игру от Square под названием Threads of Fate.



все равно имеется множество достопримечательностей. Хозяйка гостиницы, в которой вы поселитесь, бесплатно восстановит вам здоровье и поможет сохранить игру. В каждом из двух магазинчиков вам за соответствующую плату улучшат показатели Атаки и Брони. В баре восстанавливают MP (да, верно говорят, что в умеренных дозах алкоголь полезен), а в церкви в обмен на пожертвование вручат несколько монет, каждая из которых эквивалентна одной жизни. Монеты бывают четырех видов: бронзовая — при воскрешении, кроме здоровья, восстанавливает 25% магии, серебряная — 50% магии, золотая — 100% магии и платиновая — плюс ко всему добавляет единицу к показателям Attack и Defence.

Из города вы можете попасть в ряд локаций, предусмотренных в данный момент сюжетом. Практически каждая из них заполнена характерными для этой местности врагами. И что приятно, убитых монстров можно продать в магазине. Более того, эти своего рода охотничьи трофеи — ваш основной источник дохода. Изредка, кроме недругов, по пути можно встретить очень простенькие головоломки. В большинстве случаев путешествие ваше завершается битвой с боссом или несколькими боссами, которые при должной сноровке не доставляют особых проблем и созданы в основном для потехи игрока (финальных боссов я в расчет не беру).



тоже и массу различий. ТоF повествует о приключениях двух героев: паренька по имени Рю и девушки Минт. Разница между этими двумя персонажами не ограничивается их умениями и боевыми характеристиками. Думаю, не было бы ошибкой сказать, что у них нет вообще ничего общего. Рю — загадочный молодой (на вид) человек, посвятивший свою жизнь попыткам воскресить давно погибшую подругу Клер (именно подругу, а не возлюбленную). Он обладает способностью перевоплощаться в поверженных врагов и пользоваться их умениями. Минт, напротив, бесшабашная и некультурная особа, по совместительству являющаяся принцессой могущественного королевства, чье право на трон отняла ее младшая сестра Майя. Обозлившись на родных, экс-принцесса возжелала поработить весь мир, чтобы утереть нос всем своим недоброжелателям. Особое умение Минт — магия. Казалось бы, что может объединять этих двух столь непохожих друг на друга людей? Оба они заняты поисками некоего магического предмета под названием Дьюпризм, который, согласно легендам, способен выполнить любое желание. Так случилось, что Рю с Минт на одном корабле приплывают в городок Карона, в окрестностях которого и спрятан вышеупомянутый артефакт.



Проходить игру можно обоими персонажами. И вот в чем заключается основная фишка ТоF: сценарии каждого из героев сильно отличаются. Они, конечно же, не полностью разные (игра занимает всего один диск), но все-таки различие довольно существенно. К примеру, сами события изменены процентов, эдак, на 50, а диалоги — так на все 90! Хотите серьезную и где-то даже мелодраматическую повесть — смело выбирайте Рю. Если же вы желаете вдоволь посмеяться, то вам больше подойдет бесшабашная история про экспрессивную молодую



Лица персонажей анимированы так, что видно, как моргают их глаза. Не менее впечатляюще выглядит и трехмерная анимация. В общем, графику, как и природу, описывать бесполезно, ей надо наслаждаться! Из недостатков игры лично я бы выделил музыку. Какая-то она невыразительная, что для SquareSoft, в принципе, нехарактерно. Подытоживая все вышесказанное, я бы посоветовал ТоF не только фанатам RPG, но и просто ценителям качественного геймплея. Да, и обязательно пройдите оба сценария, ведь только тогда вам покажут секретную концовку, которая вполне могла бы послужить вступлением к Threads of Fate 2.



Mac Fank





# Discworld Noir



Если вам нравится по ночам одеваться Варлоком, общаться со смертью, как с лучшей подругой, или же регулярно посещать собрания в системе Star Trek, то вы просто обязаны приобрести себе эту игрушку — еще одну часть из знаменитой серии игр «Discworld». Новая игра, названная «Discworld Noir», поставлена по мотивам одной из книг знаменитого писателя-фантаста Терри Прачета (Terry Pratchett).

Это третье воплощение в серии «Discworld», и, надо отметить, игра преобразилась по сравнению с прошлыми двумя частями. Теперь это не мультяшный квест, а, можно сказать, трехмерное приключение, вовсе не похожее на прежний «Дискволд». Здесь геймеру доведется выступить в роли сыщика Льютона (Lewton) — частного детектива-неудачника, пытающегося заниматься раскрытием таинственных преступлений в Анк-Морпорке. Это делает геймплей более напряженным и страшным, что совсем отодвигает игру от ее предыдущих исполнений.



Создатели «Дискволда» попытались изобразить в главном персонаже некий стереотип частного детектива, используя свойственный Терри Прачету саркастический юмор. Игра начинается с того, что в офис к Льютону приходит таинственная женщина, которая предлагает ему взяться за расследование загадочного исчезновения ее любовника, недавно приехавшего в Анк-Морпорк, но внезапно пропавшего. Льютон охотно соглашается, задает даме пару вопросов и, получив на них не очень полные ответы, начинает заниматься порученным ему делом. Надо сказать, что множество других интриг и заговоров, которые детектив будет раскручивать в последующем, помогут ему раскрыть в себе некоторые черты, о которых он даже и не подозревал.

Диалоги между персонажами игры довольно скучные, сложные, как для понимания, так и для прослушивания, хотя настоящий фэн серии навряд ли захочет их «перематывать» — он с головой уйдет в словарь и будет упорно искать непонятное слово. Первоначально цель игры заключается в извлечении полезной информации из персонажей, которые объединены в хорошо просматривающуюся систему. Каждую, повстречавшуюся вам, личность можно спросить о ключевых объектах, событиях или вещах, которые вы собрали, пу-

тешествуя по Дискволду. Хотя предлагаемые загадки и головоломки становятся более сложными по мере вашего продвижения вперед, многие из них у вас получится разгадать, только общаясь с «ключевыми» героями. Все представленные в игре задания выполнены довольно хорошо, но не являют из себя ничего сверхъестественного — все здесь выработано в обычном квестовом стиле, хотя фанаты серии порадуются нескольким неожиданным поворотам игрового процесса.

Сюжет нового «Дискволда» отличается от подобных ему игр. Он полностью нелинеен, то есть каждую новую загадку можно решить несколькими путями. Это говорит о том, что создатели игры пошли по стопам творцов «Monkey Island 2», которые полностью «ис-

портили» модель классического квеста, добавив в него нелинейность сюжета.

Графически игра выглядит очень неплохо и своеобразно — серость, темнота и постоянное напряжение делают свое дело, наводя на играющего

атмосферу мрачного города. Каждый персонаж в игре имеет свой, отличный от других голос, специально записанный профессиональным актером и смонтированный в игру. Несколько портит визуальное впечатление от игры низкое разрешение телевизионного экрана и возможности самой PlayStation, в то время как на PC (кстати, «Discworld Noir» первоначально был издан именно для этой платформы) игра использует мощные графические 3D-ускорители, что позволяет ей казаться более «сглаженной» по сравнению с версией для PSX.

Несмотря на все промахи дизайнеров и программистов, «Discworld Noir» показал себя как достойный квест, славно приправленный идеями писателя-фантаста Терри Прачета. Игра является несколько необычной и своим появлением привносит в жанр квеста ряд новшеств, что само по себе является гигантской заслугой разработчика.

**G. Funk**



50 ДИСКВОЛД

DISCWORLD NOIR

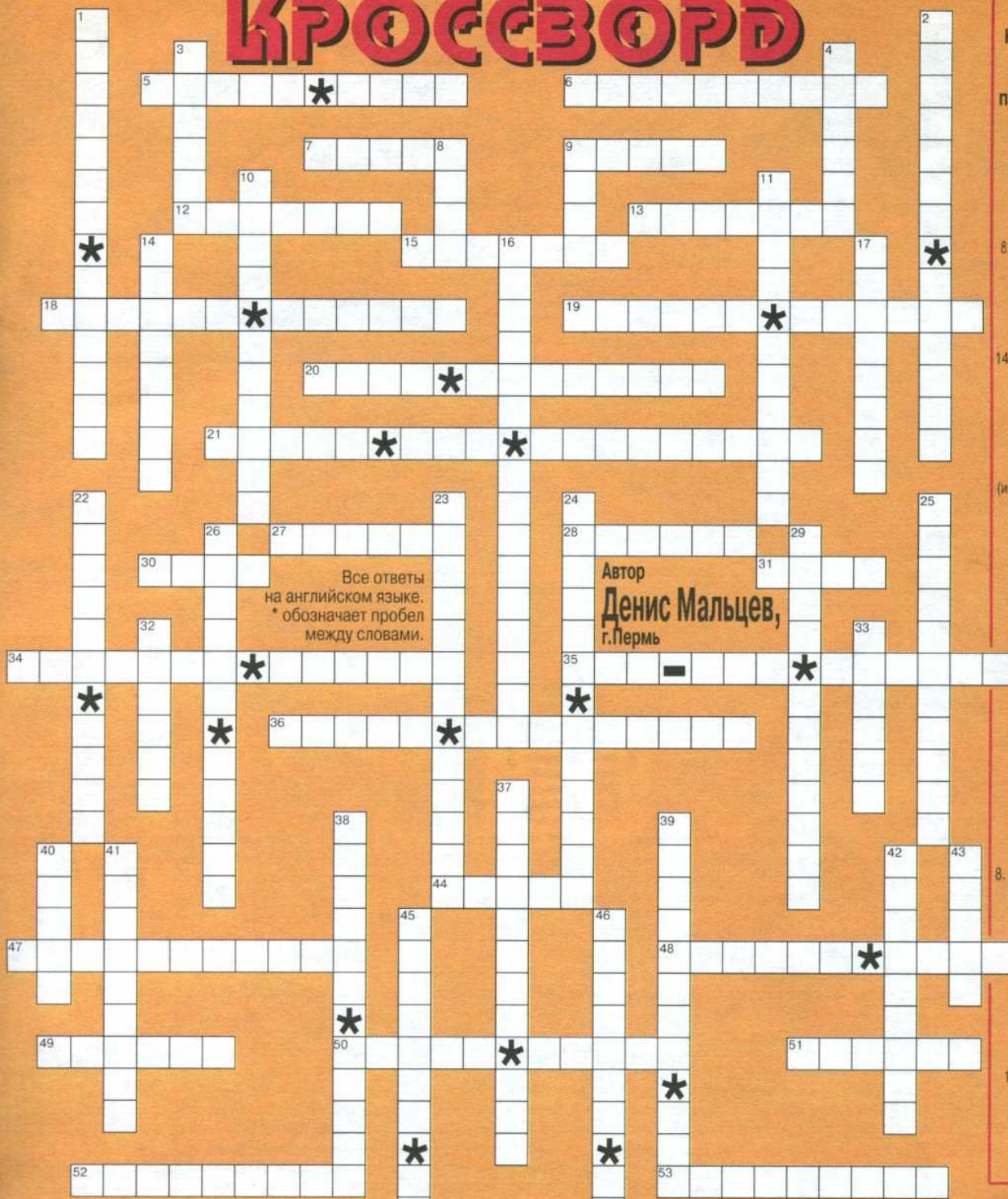


PLAYSTATION

48



# КРОССВОРД



Все ответы  
на английском языке.  
\* обозначает пробел  
между словами.

Автор  
**Денис Мальцев,**  
г. Пермь

**По горизонтали:** 5. Слуга Темных сил в первом эпизоде «Звездных войн» (BD 43). 6. Оружие джедая. 7. Фамилия лидера компании Shiny. 9. Охотник на динозавров. 12. Королева из «Звездных войн», роль которой исполнила Натали Портман. 13. Бывшие люди, ныне монстры, присутствующие во многих играх-ужастиках. 15. Архиепископ из «Diablo». 18. Популярный в США боксер, чьим именем назван боец из «Hrgeiz» (BD 43). 19. Шпионский боевик с Габриэлем Логаном в главной роли (BD 43). 20. Главный герой игры «Arosalypse» (BD 43). 21. Игра, в которой вы выступаете в роли бесстрашного жреца вуду. 27. Симулятор японского ниндзя. 28. Гонки на реактивных скейтбордах. 30. Солдат в противогазе из «Resident Evil 2» (BD 39). 31. Боец из «Street Fighter», дерущийся в наручниках. 34. Группа, музыка которой использована в игре «N2O». 35. Джедай — ученик Qui-Gon Jinn'a (BD 43). 36. Женщина-водитель из игры «Red Asphalt» (BD 38). 44. Фирма — издатель игр «Tomb Raider». 47. Мощнейший лимит Баррета Уоллеса из «Final Fantasy VII» (BD 38). 48. Знаменитый ужастик от Konami (BD 43, 45, 46). 49. Сестра Криса Редфилда в игре «Resident Evil 2» (BD 39). 50. Заклинание в «Diablo», превращающее врага в камень. 51. Имя главного героя игры «Final Fantasy VIII» (BD 46-49). 52. Квест о приключениях волшебника-неудачника (BD 43). 53. Режим боя в «Mortal Kombat» без восполнения энергии.

**По вертикали:** 1. Турист в игре «Rogue Trip», похожий на Супермена (BD 42). 2. Название первого эпизода «Звездных войн» (BD 43). 3. Капитан из «Звездных войн», возглавляющий личную охрану молодой королевы. 4. Величайшее творение Алексея Пажитного. 8. Джедай-должитель из «Star Wars». 9. «Крабовая палочка» с ножом из «Resident Evil 2». 10. Название четвертой части игры «The Need for Speed» (BD 43). 11. Популярная стрелялка с pistolетом от Namco. 14. Имя воина из «Nightmare Creatures». 16. Маленький мальчик — будущий Дарт Вейдер — в эпизоде 1 «Звездных войн» (BD 43). 17. Фамилия сестер Нины и Анны из «Tekken 3» (BD 38). 22. Устройство для PlayStation, предназначенное для сохранения промежуточных результатов игр. 23. «Самурайский» файтинг (BD 33). 24. Телепат, владеющий телекинезом, босс «Metal Gear Solid» (BD 42). 25. Персонаж «Street Fighter» в костюме скелета. 26. Заклинание «Рыцаря Смерти» — магические доспехи в игре Warcraft 2» (BD 35). 29. Вторая часть крупнейшего файтинга с оружием от Namco (BD 40). 32. Создатель Metal Gear'a из «Metal Gear Solid» (BD 42). 33. Король скелетов в игре «Diablo». 37. Средневековый файтинг с участием рыцарей, драконов и т.п. (BD 41). 38. Рисованный квест — один из лучших представителей жанра. 39. Создатели утверждают, что жанр этой игры — Cinematic RPG (BD 39-40). 40. Одна из воюющих сторон в игре «War Games». 41. 128-битная приставка от Sega. 42. Самая навороченная «тачка» в игре «Red Asphalt» (BD 38). 43. Боец из «Street Fighter», которого сыграл Ван-Дамм в одноименном фильме. 45. Место, где разворачиваются действия игры «Resident Evil 2» (BD 38-39). 46. Игра — симулятор боевого робота.

Ответы  
на кроссворд  
№ 49

По горизонтали.

1. STAR
  2. LOAD
  3. BEAR
  4. MEAT
  5. LANCER
  6. GOBLIN
  7. X-MEN
  8. METAL GEAR SOLID
  9. OMEN
  10. ABE
  11. HULK
  12. START
  13. THEME
  14. CARDINAL SYN
  15. YUKIO
  16. EARTH
  17. ORC
  18. MANA
  19. CHESTER
  20. POWER
- (игры «Power Blade», «Power Blazer»)
21. HARD
  22. RPG
  23. WCW
  24. PITFALL
  25. ROBOCOP
  26. WEREWOLF
  27. TOP GUN
  28. LOST
  29. URBAN
  30. HOOK

По вертикали

1. TURTLES
2. ASTERIX
3. SHOTGUN
4. MAMMONT
5. DUCK TALES
6. BUBSY
7. DOOM
8. GRAN TURISMO
9. ACE COMBAT
10. SOUL
11. TOP GUN
12. MR. NUTZ
13. CLONOA
14. ADIDAS
15. SHADOW
16. SAKURA
17. HARVESTER
18. HERCULES
19. SPIDER-MAN
20. X-FILES
21. HWOARANG
22. Z
23. CHOCOBO
24. D

50  
ВЫЖИВАЙ  
НА  
ПРИРОДЕ

КРОССВОРД

PAIN  
CLUB

FUN-CLUB

49





# DEN DEN SHOPPING!!

## или немного о японских игровых магазинах

Алёнка Романова  
(flowergirl\_ru@yahoo.com)

Ни для кого не секрет, что лучшие приставочные игры родом из Японии. Разумеется, время от времени благодаря титаническим усилиям жителей Нового света (или туманного Альбиона) является нам какой-нибудь Crash Bandicoot (или Golden Eye 007), но действительно стоящие западные игры встречаются в природе не намного чаще *Podiceps ruficollis* (Малой поганки), давно занесенной в Красную книгу. И ни в одной стране мира *vasabi* претендует на звание своеобразной Мекки для игроков-приставочников всего мира. Соответственно, аналогом великого храма Кааба можно назвать токийский квартал Акихабара, да простится мне такое сравнение. Святая святых геймеров, Акихабара предстает перед нами в нескольких квадратных километрах вокруг одноименной железнодорожной станции, где битком набито всевозможных магазинов электроники. В свое время побывав там, об этом легендарном месте подробно рассказывал Duck Wader (см. 19 номер журнала). Но Акихабара — суть Токио, столица. А как же обстоят дела в других частях «Страны 3000 островов»? Например, во втором по величине японском мегаполисе, Осаке? Разрешите ненадолго побить вашим гидом и провести экскурсию по игровому центру района Кансай (префектура Осака), известному среди местных геймеров под именем Den Den Town. (1)

В японском языке иероглиф «дэн» (2) означает [в том числе] электричество и используется в таких словах, как «дэнся» (электричка) и «дэнва» (телефон). Наверное, его удвоение в названии Den Den Town символизирует всю широту спектра электронных товаров, дождящихся своих владельцев на прилавках массы магазинов, лавочек и лотков, занимающих несколько городских кварталов. Грубо говоря, если вы ищете что-то, что можно включить в розетку или заставить работать от батареек, вы здесь это найдете. Видеоигры под указанным определением вполне подходят, отсюда и ряд специализированных магазинов, забитых ими, что называется, по самое пикачу. (3)



Приближается Рождество, потому давайте заглянем в Den Den Town во время зимних праздников, когда люди делают покупки не только для себя, а ищут подарки членам семьи и друзьям, и все магазины и лавочки пестрят рождественскими украшениями. Не удивляйтесь, Япония не обратилась в христианство за одну ночь, просто праздник был завезен иностранцами много лет назад и здесь прижился, полностью потеряв свой религиозный смысл. Так что Рождество здесь отмечать любят и умеют (помните Christmas Nights для Saturn?). Ergo, нет ничего необычного в том, что сотрудницы электронного универсама Ninomiya одеты в костюмы Санты Клауса. (4)

Мы не будем долго задерживаться около наших сантаподобных друзей — потому как торговая сеть Ninomiya специализируется только на PC-совместимых компьютерах и их периферии. Вместо этого, нашей первой большой остановкой станет комплекс Super Potato. Да, зовется он именно так, и страннее такого названия мо-

жет прозвучать только девиз, красующийся над входом: «Get your wonder soft world». В Японии стало модно составлять рекламные слоганы из английских слов, а так как иностранные языки знают плохо, то обычно обходятся простым англо-японским словарем. В результате страна полна косноязычных вывесок на каком-то особом наречии, получившем у туристов прозвище «джаплиш». (5,6)



Первый этаж «картофельного» торгового центра полностью занимают новейшие приставки и игры для них. На фотографиях запечатлена немаленькая витрина с дисками для Dreamcast и лоток с различным «железом», выставленным на продажу. Правда, не совсем понятно, откуда там очутилась Super Famicom, японская версия SNES, ведь машинке-то уже без малого девять лет! Впрочем, особого внимания заслуживает не она, а стильная черная диджейская вертушка для музыкальной игры Beatmania (PSX) или манипуляторы для управления поездом в железнодорожном симуляторе Densha De Go! (PSX). Всякие там Dual Shock'и и рядом не валялись! (7,8)



Погодите восторгаться, ведь мы еще не поднялись по узенькой лестнице на лишенный окон второй этаж, вот уж где сущий рай для продвинутых игроков! В царящем здесь полумраке посетители стараются передвигаться бесшумно и общаться шепотом, ибо сие есть святилище ретро-игрушек. Полюбуйтесь на гигантский стеллаж с кассетами для Famicom (NES), где чего только нет. Скажете, восьмибитных кассет и у нас навалом? А вы достанете у нас, к примеру, Final Fantasy I-III или любой Dragon Quest? А здесь — легко, стоит только руку протянуть и гордо прошествовать к кассе! (9)

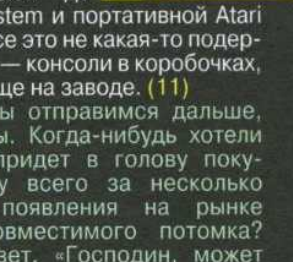


Нашествия настоящих коллекционеров дождящихся коробка с дискетами для Famicom Disc System, украшенная оригинальными постерами Metroid и Legend of Zelda более чем десятилетней давности. Что еще за Disc System? Флоппи-дискковод для восьмибитной Nintendo, некоторое время производившийся в Японии! Из-за ряда проблем устройство тихо умерло, а многие писавшиеся под него игрушки были переведены в формат обычных кассет. Ничем не напоминает историю с Disc Drive для Nintendo 64? (10)



А может быть вас больше интересуют древние приставки? В Super Potato их тоже навалом: от знаменитой PC Engine и реликтовой американской Colecovision до Sega Master System и портативной Atari Lynx. Причем, все это не какая-то подержанная рухлядь — консоли в коробочках, запечатанных еще на заводе. (11)

Прежде чем мы отправимся дальше, снимок у кассы. Когда-нибудь хотели узнать, кому придет в голову покупать приставку всего за несколько месяцев до появления на рынке ее обратной-совместимого потомка? Вот вам и ответ. «Господин, может







12

захватите еще и новенький черно-белый Геймбой?» (12)  
 Следующая достопримечательность, местечко под названием Sofmar. Здесь только небольшой первый этаж занят видеоиграми (на остальных торгуют скучными вещами: DVD и порнографией). Места мало, на игровом этаже очень многолюдно, поэтому руководство магазина вынесло все демо-стойки прямо на улицу. На фото видно, как молодой служащий

тратит свой обеденный перерыв на то, чтобы «погонять» сеговскую музыкальную игру Space Channel Five для Dreamcast. (13) Sofmar вообще специализируется на свежих играх, в этом плане обставляя консервативный Super Potato. Куда ни глянь — везде телевизоры, демонстрирующие новые игровые поступления, рекламные плакаты и вырезанные из картона персонажи, яркие транспаранты и украшенные броскими растяжками потолки. Каждый квадратный сантиметр площади магазина исправно служит делу вытягивания кровно заработанных иен из покупателей многочисленных покупателей. (14)



13



14

А вот и примеры того, сколь «продвинутый» свежачок занимает здешние полки: на первом снимке можно лицезреть целый стеллаж, оккупированный исключительно PocketStation и играми для нее (жаль, что эта «приставка к приставке» так и не вышла на Западе). Снимок номер два: продающиеся в Sofmar версии Dreamcast специально для любителей детского сериала Hello Kitty (приставки голубого или розового цвета). Если приглядеться, на задней стене



15



16

развешан целый арсенал джойстиков Dual Shock всех цветов радуги. (15, 16) И, представьте себе, присутствует даже полочка Nintendo 64. Никогда не бывшая особо популярной в Японии, нинтендовская машинка окончательно сдает позиции. Впрочем, она пока еще далека от того, чтобы вместе со своими игрушками перебраться в ретроотдел Super Potato. В глаза бросаются известные названия вроде Zelda и Banjo-Kazooie, и даже Acclaim-овский Turok 2 представлен здесь под своим конгенитальным японским названием Violence Hunter. Продержится ли Nintendo с таким скудным ассортиментом картриджей до выхода Dolphin? Время покажет. (17)



17

При виде такого бесконечного великолепия, невольно возникает вопрос: «Как они умудряются все распродать?». Конечно, существуют остатки, торгующиеся из рук вон плохо. И здесь на помощь приходят грандиозные распродажи. Да, коробки с дешевыми старенькими игрушками присутствуют во многих игровых магазинах по всему миру, даже на Горбушке я видела что-то похожее, однако в Японии сие явление приобретает истинно фантастический масштаб. Практически любой картридж или диск, выпущенный за последние лет десять, можно обнаружить, чаще всего по баснословно низкой цене. У американцев, например, сердце кровью обливается, когда те видят игрушку, за которую они когда-то вложили полсотни долларов, лежащую на полке с ценником в сотню иен (это меньше одного доллара!). Как и везде в подобных местах, чтобы откопать какую-нибудь редкость, придется часами перебирать пыльные коробки, ящики, и стопки сидюков — это ли не счастье для настоящего геймера? (18)



18

риной, пора прошествовать к нашей последней на сегодня торговой точке в районе Den Den. Хотя большинство магазинчиков представляют из себя уютные тесные помещения, где постоянно тычешься носом в рекламные плакаты, одно японское заведение главенствует здесь даже над многоэтажными универмагами типа Niponiya. Подпирая собой небесный свод, огромный щит с логотипом универмага Yamagiwa Soft подобно магниту или бэт-сигналу притягивает со всех сторон любителей электронных развлечений. Если же вы не любите задирать голову к звездам, внимание все равно привлекут окна этой громады, где ярко подсвеченные постеры анонсируют новейшие релизы. (19, 20)



19

Пусть размеры вас не обманывают: в Yamagiwa продается и программное обеспечение для PC, и фильмы на DVD, и CD от многочисленных компаний звукозаписи, а игровой раздел занимает только второй этаж. Чем он знаменит — так это всевозможной околосигровой продукцией, сопутствующими товарами, по-советски. К примеру, если вы сбились с ног, разыскивая по всей Осаке кружку с героиней Shen Mue, украшенные символикой Princess Maker перьевые ручки, слюнявчики с Марио или газированный напиток Tekken, то все это с большой долей вероятности найдете именно в Yamagiwa. Как вам стенд с разнообразным мерчандайзом по PaRappa the Rapper/UmJammer Lammy и каким-то боком затесавшимся туда блокнотом с Соником? (21)



20



21

Понятное дело, в Yamagiwa есть и сами игры. Хотя их подборка может разочаровать в сравнении с широкой асортимента Sofmar, универмаг побил всех конкурентов по количеству оборудованных действующими приставками демо-стоек, где каждый желающий может бесплатно «погонять» новые поступления. На фото молодой японец разбирается, откуда растут ноги у Gran Turismo 2. (22)



22

На этом нашу небольшую экскурсию в «электронный» уголок Осаки можно было бы считать удачно завершившейся, но существует еще одно место, куда следует непременно заглянуть перед дорогой домой — ведь сложившаяся картина будет неполной без посещения, пожалуй, самого сумасшедшего игрового магазина. Проехав несколько остановок от станции Мидоси до района Умеда, мы окажемся прямо перед входом в Pokemon Center Osaka



23



24

на земле для любителей карманных монстров ломится от всего, что несет на себе изображение Пикачу со товарищи: будь то сами игры для Game Boy Color и Nintendo 64, значки, мягкие игрушки, посуда, постельное белье, или даже... автомобили. Присорбно, что вам не позволяют фотографировать внутренности торгового комплекса: вежливые служащие мгновенно кидаются на посетителя, как на амбразуру, лишь только заведут в руках что-то, хоть отдаленно напоминающее камеру, даже если аппарат куплен здесь же и богато украшен всеми покемоновскими регалиями. Две фотки, сделанных снаружи, вполне передают «сахарную» атмосферу заведения. Остается один вопрос: «Сколько же за все это богатство дадут на сетевом аукционе, вроде eBay»? (23, 24)

Японские геймеры «оттягиваются» в многочисленных аркадах, пару раз в год посещают выставки типа Tokyo Game Show, и устраивают конкурсы косплея (читай BD № 45). А теперь мы знаем, где и как они делают покупки. В следующий раз, когда услышите о сокровищах Акихабары, вспомните, что к западу от напыщенного Токио есть места ничуть не хуже. А именно — район Кансай, родина таких известных в японской истории фигур, как Сётоку Тайси и Таира Кийёмори. И будьте уверены: если бы эти государственные мужи были живы сегодня, то непременно отправились за своими новенькими PlayStation 2 в Den Den Town!



Сразу два интересных сюжета и игр прислал в редакцию наш читатель **D.Power**

## HACKER'S LIVE (ЖИЗНЬ ХАКЕРА)

Вы — обычный пользователь ПК (юзер), который недавно купил компьютер. По ходу игры вам необходимо будет делать upgrade (т.е. улучшать характеристики компьютера). Мешать вам будут зловредные компьютерные вирусы, нехватка денег и отсутствие опыта в работе с «железом». Все проблемы придется решать с помощью Основного Меню. В

нем вы сможете устроиться на работу (виртуально, конечно!) и получать деньги. Для получения опыта (опция Modem) вы должны будете общаться по модему с другими компьютерщиками и скачивать с их персоналок информацию. При этом вы накапливаете опыт (как в ролевухах).

Теперь рассмотрим опцию Hardware («железо»). Сначала у вас дома стоит 486DX процессор с 2МБ ОЗУ и винчестером (его еще называют жестким диском или хардом) объемом 250 МБ. Операционная система MS DOS, а антивирус Antivir. (В процессе скачивания программного обеспечения

(software) вы будете занимать свободное место на харде и скоро оно кончится, вот тут-то и нужен upgrade! Сначала вы купите Pentium 100, 8МБ ОЗУ и жесткий диск на 1,5 ГБ. На такую систему вы уже можете поставить Windows 3.1 и более крутой антивирус Dr. Web! Но этого мало, вам нужен Интернет. В опции Internet находите себе доступного провайдера с недорогой связью и лезете на «чат». Там можно пообщаться с другими юзерами и узнать много чего интересного (опять-таки получить опыт!). Также вы должны купить



ФОНТАН ФАНТАЗИЙ



у Кракера программу по взлому паролей Access Granted («Доступ разрешен»). Теперь, когда вы получили достаточно опыта и стали Хакером, вы можете зайти на сайт небольшого банка и попытаться перекачать себе оттуда некоторое количество денег.

Для этого в окошке ввода пароля используйте Access Granted и исполните задуманное.

После перевода денег на свой счет немедленно смывайтесь. На полученные деньги прикупите Pentium 200 MMX, 16МБ ОЗУ и хард размером 3,2ГБ. Теперь можно поставить Windows 95 и классный антивирус Anti Viral Toolkit Pro! Позднее вы купите в Интернете программу для заметания следов Super Hidden («Супер-спрятанный»), специальную сетевую бомбу (Bomb), полиморфный вирус для уничтожения софта противников и хакерский антивирус No Virus 2000. И так далее, до тех пор, пока вас не пригласят на работу в ФБР. Вы гордо отказываетесь, и вас убирают (чтобы не мешался). После этого Game Over.

## NEW RUSSIAN (НОВЫЯ РУССКИЙ)

Ну, чо, братаны, шас Васек Битый расскажет вам о суровых трудовых буднях простого нового русского.

**Этап первый. Утро, машина, дорога и столбики.**

Ну, типа с утра, ты, типа, встаешь, одеваешься, берешь пушку и едешь осматривать зоны. Ну, типа, влияния. Ты садишься в свой шестисотый и рулишь по дороге. Не надо врезаться в столбики, они твердые, черти. (Про ментозавриков я вааще не говорю!) Обезжать заводы придется на время, блин! Не успеешь, конкуренты заберут (так их и растак!). А заметишь кого, мочи без разбору из ствола! Дробовик подберешь на складе с наркотой, а ракетомет не подберешь. Его в игре нету! И вааще, ты где видел конкретного братана с ракетометом?! Не забудь везде подбирать баксы, они понадобятся!

**Этап второй. Лохотрон (ты и много лохов).**

Потом нужно облапошить всех лохов в округе. Ты им продавай чудесное средство, ну, типа, омолаживающее и освежающее корни волос! А кто брат не будет, ты в сторонке тихо поговори. Только не по лицу. А то видно будет. Аккуратнее надо! Мешочек со свинцом лежит под подиумом, на котором выступать будешь. С каждого лоха дерешь зеленые, сколько можешь! Коли заявятся легавые, рви оттуда что есть мочи! И стула, и э-э-э, какие еще анализы в природе имеются?



**Этап третий. (Мутить тусовку (ты и мутильщики)).**

А под конец рабочего дня нужно ехать в ночной клубешник. Замутить тусовку и все такое! Круто будет, хе-хе, хе-хе! Ой, блин, на что это меня потянуло-то?! Ну так вот, конкретно вырুলиваешь к клубу, без базара выкладываешь башли, и они там все сами замутят! Но, сначала надо, типа выбрать клуб, который ты осчастливишь своим присутствием (ну и своей капустой, конечно!). Гляди, чтоб ментозавриков было поменьше, а пипла побольше (а то кого мутить?). Ну, когда все готово, типа звонишь братанам по мобильнику и говоришь: «Типа, я сделал!» И они приезжают.

**Этап последний. Ночь, ночной клуб.**

Гляди, чтоб всем всего было по кайфу! Братаны должны быть бухими, сухими и комфортными! Если кто заскучает, девочку ему на колени или чего 40-градусного накати. Ну, не дури, в общем! Сам не забудь оттянуться. А то, как гласит поговорка: за общим оттягом и своего не видно.

После мощного оттяга, вы можете вытащить всю зелень из подвыпивших братков. А они вам еще и: «Спасибо, чувак!» скажут. Деньги в конце переведутся в призовые баллы, и рядом с надписью «The End» будут высвечены результаты игры.

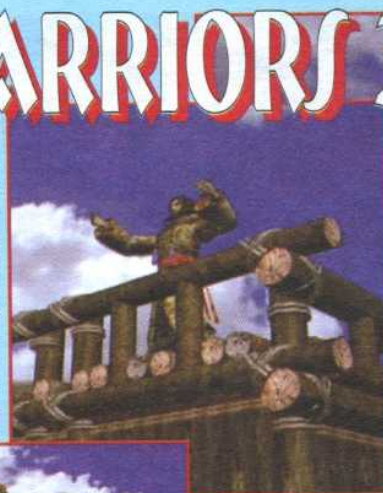




# DYNASTY WARRIORS 2

Да, любит японская фирма Koei делать игры на исторические темы. Вышедшая в этом году на PlayStation 2 стратегия в реальном времени Kessen — отнюдь не единственная игра, выпущенная этой фирмой и основанная на реальных событиях. Еще помнится в далеком 97-ом Koei сделала для PSX довольно неплохой файтинг под названием Dynasty Warriors, персонажами которого также выступали исторические лица. И хотя игровой процесс не нес в себе никаких особых новаций, он был выполнен достаточно качественно для того, чтобы DW можно было заметить на фоне таких хитов, как Tekken и Soul Blade. Несмотря на это, я, признаться, поначалу сильно сомневался в том, что данная игра когда-нибудь обретет продолжение. Но, видно, творцам из Koei уж больно понравилось словосочетание «Воины Династий», и они решили озаглавить им свой очередной проект для PlayStation 2.

С вышеупомянутым файтингом проект этот имеет чисто формальную связь, ведь роднит эти две игры исключительно сюжет. Как выяснилось, продолжение должно быть похожим на оригинал, оно даже может относиться к совершенно другому жанру. DW2 основывается на известном произведе-



нных войск. Сражения носят массовый характер и происходят на обширной территории. В бою вы управляете только своим героем, ваших союзников контролирует компьютер. Но от того, насколько храбро вы будете биться, зависит моральный уровень ваших людей. Например, если вы решите ретироваться, то, оставшись без полководца, ваши подчиненные, скорее всего, тоже разбегутся. Особо интересен тот момент, что передвигаться можно как пешком, так и верхом на лошади.



В наличии имеется множество специальных приемов, и, кроме этого, у каждого персонажа есть своей супер удар, который выполняется нажатием всего одной кнопки. Кося врагов, вы повышаете свой уровень атаки, защиты и увеличиваете максимальное количество здоровья. Одновременно на экране могут находиться десятки, а то и сотни супостатов! А за один эпизод можно уложить до нескольких тысяч вражеских солдат! К счастью, на поле боя встречаются предметы, которые, восстановят вам потерянное здоровье. На одном из видео роликов игры можно лицезреть громадного воина, сражающегося с обступившими его со



ние Чен Шоу «Повесть о Трех королевствах», которое в хронологическом порядке описывает сорокапятилетний период Китайской истории. По этой книге ставили спектакли и оперы, а теперь вот еще и компьютерная игра...

Итак, три китайских королевства, Вей, Йув и Шу, развязали войну. Выбрав одну из сторон, игрок получает контроль над боевым генералом данного государства, в подчинении у которого находится часть армии. Да, вы не ослышались, в игре будете управлять ни каким-то одним индивидуумом, а целым войском. Но не подумайте, что DW2 — это чистая стратегия. Игра представляет собой смесь сразу нескольких жанров, среди которых 3D action, beat'em up и RPG. Всего в DW2 восемь персонажей (плюс секретные) и столько же крупных военных стычек. Перед каждым таким эпизодом, вы получаете информацию о местоположении вражеской армии и заранее определяете маршрут передвижения собст-



всех сторон пехотинцами. Одним мощным движением этот здоровяк сметает сразу десяток врагов! Миссии не всегда заключаются лишь в уничтожении противника, иногда попадаются более интересные задания, скажем, взять штурмом замок.

Графика DW2 выглядит довольно симпатично, хотя окружающая среда могла бы быть и поддетализированней. Но зато при всей масштабности действия частота смены кадров не падает ниже 60 за секунду. Сейчас, когда вы читаете эту статью, игра, скорее всего, уже вышла в Японии. К нам же потенциальный шедевр попадет ближе к концу года.

**Mac Fank**





## MOVIE SPECIAL!

Аниме завоевывает кинотеатры! Пока воротили отечественного кинобизнеса никак не могут определиться, пускать ли в прокат «Принцессу Мононоке», в США и Японии на широких экранах заблестела новая череда шедевров. Разумеется, рецензируемые картины можно найти на Горбушке (где действуют уже целых три анимешные палатки) и в филиалах клуба R.An.Ma (<http://ranma.anime.ru>).

SPRIGGAN / ADOLESCENCE MOKUSHIROKU



### Spriggan

Режиссер: Хироцуги Кавасаки  
 Студия-производитель/издатель: Shogakukan, Bandai Visual, TBS, Toho, 1998

Вряд ли кто-то рискнул бы предположить, что автор «Вонючей бомбы», одной из трех новелл, входящих в шикарные «Воспоминания» Кацухиро Отомо (см. **Дракон №45**), обратит свое внимание на малоизвестную приключенческую мангу Хироши Такасигэ и Манавара Редзи, мало того — возьмет ее первый том в качестве основы для своего нового полнометражника. Тем не менее, вот он, «Спригган» — недавно взял штурмом японские кинотеатры, а теперь пробивается на западный рынок (права вроде бы уже приобрела **ADV Films**).



Для зрителя, не имевшего счастья ознакомиться с мангой (а таких подавляющее большинство), сюжет картины может показаться слегка необоснованным. Почему? По легенде, неизвестная древняя цивилизация, сама себя впоследствии уничтожившая, разбросала по миру наделенные энергией артефакты. К ним прилагается послание, что, мол, это их наследие защищено от посягательств злых сил, потому как оные силы могут использовать артефакты для сведения счетов с любыми другими цивилизациями. В наши дни защита артефактов возложена на секретную организацию Aсgam, состоящую сплошь из гениальных ученых и элитных бойцов, Спригганов («Леших»). В недрах турецкой горы Арарат одна из экспедиций спелеологов делает таинственную находку, а именно... Ноев ковчег, вмещающий артефакты. Пентагон пытается присвоить сокровище и снять древнюю печать, одновременно предпринимая попытки убийства известных им Спригганов. Молодой **Ю Оминаэ**, чудом спасшийся после покушения, отправляется в Турцию, дабы положить конец поползновениям американской военщины на загадочные реликвии. Что это была за цивилизация и как она себя уничтожила? Какое отношение ко всему имеет Ной? Откуда Пентагон знает о секретах Aсgam? Увы, в фильме ответов на подобные вопросы не найти. Между прочим, не самый плохой способ подхлестнуть продажи манги, правда? Любителей динамичного зрелища сразу обрадуем: все вышеописанное занимает в «Сприггане» от силы первые пятнадцать минут. Оставшийся час с небольшим являет собой, как бы поточнее выразиться... крутое «мочилово» на живописных склонах Арарата. Пользуясь самыми современными технологиями «ручной» и цифровой анимации, создатели демонстрируют нам непрерывную череду схваток и перестрелок, исполненных с поистине голливудским мастерством. Особенно сильно действуют на зрителя две сцены: эпизод автомобильной погонии на улицах турецкого мегаполиса, превращенной Оминаэ в игру в «кошки-мышки» со своими преследователями, и картина жестокого ночного боя вокруг горной базы Aсgam, выглядящая так, словно в схватке не на жизнь, а на смерть сошлись обезумевшие Солид Снейк и Вулкан Рейвен. Последнего, кстати, действительно очень напоминает полковник **Фэтмен**, орудующий точно таким же многоствольным пулеметом и таскающий за собой столь же увесистый боекомплект, как персонаж **Metal Gear Solid**. В фильме свой драйв, особый милитаристский угар, а игра с насилием так упоительна, что ловишь себя на мысли: если бы **Джон Ву** ценил игрушки от Konami и, вдобавок, снимал аниме — «Спригган» стопроцентно стал бы его работой. Сплошные хореографические поединки, в которые явно вложена уйма времени и сил аниматоров. Сюда же пошли деньги продюсеров. Обидно, что в хорошем (да и вообще любом) кинотеатре наши соотечественники «Сприггана» оценить в обозримом будущем не смогут, а между тем картина набита навороченными спецэффектами ничуть не меньше фоксовского «Титана после Земли», идущего сейчас в российском прокате. Саундтрек на DVD записан в формате Dolby 5.1, следовательно, хоть обладатели домашних кинотеатров, чье количество в стране медленно, но неуклонно растет, смогут почувствовать мощь этого аниме в полной мере.



В итоге: невразумительная история, ближе к завершению начинающая все сильнее пахнуть «Акирой» (недаром Кацухиро Отомо ходит в консультантах), и потрясающие сцены действия, местами по зрелищности превосходящие все ранее виденное автором рецензии (а аниме он смотрел прилично). Иногда кажется, что перед тобой вольное продолжение истории Metal Gear Solid... если так, то единственное, что омрачает дело — отсутствие **Мерил**.

### Shoujo Kakumei Utena: Adolescence Mokushiroku

Режиссер: Кунихико Икухара  
 Студия-производитель/издатель: BE-PAPAS, JC Staff, 1999



39 серий «Юной революционерки Утены» не только внесли совершенно новый смысл в понятие «аниме для девушек» (где до появления Утены правила балом сравнительно простая «Сейлор Мун» того же режиссера), но, оперируя почти запретными темами, бросили вызов таким устоявшимся понятиям, как общественная мораль, восприятие реальности мира, концепции самосознания, свободы и любви. Подробнее об этом удивительном аниме-сериале можно прочесть в **44 номере** журнала. Завершив работу над последней серией и собрав вагон всевозможных призов, премий и заключений психологов, экстравагантный **Кунихико Икухара** посчитал недопустимым останавливаться на достигнутом и решил снять полнометражный фильм об Утене.

«Апокалипсис юности» в сущности является пересказом идеи сериала, только цепочка событий несколько изменена, а концовки вообще разнятся полностью. Альтернативная история, где знакомые персонажи не всегда предсказуемо действуют в новых декорациях, двигаясь к отличному от известного ранее финалу (интересно, что в манга-версии фильма тоже присутствует оригинальное окончание, таким образом создатели предлагают нам целых три различных варианта завершения истории!). Наверное, из



МИР ANIME







битвы вмешалась **Огненная Ороку** — одна из мудрейших тануки. Она сказала, что как бы тануки ни сражались между собой — лесов больше не будет. Тогда тануки забрались на опору высоковольтной линии и увидели, что их холмы сровняли с землей. И они поняли, что надо объединиться, чтобы выжить. Лидером был избран 105-летний настоятель **Цуругаме**, и, несмотря на разногласия, тануки решили помешать строительству. Для этого решено было возродить древнее искусство превращения, не практиковавшееся со времен эпохи Эдо (XVII — XIX вв.). Причем неукротимый Гонта призывал тануки убивать людей, а молодой **Сёките** (кстати, от его лица и ведется все повествование) пытался найти более мирный способ остановить строительство. В отличие от Гонты, он не питал к людям ненависти, он даже интересовался их жизнью. Но все-таки, как один из самых способных учеников Ороку, он присоединился к команде Гонты, и с помощью искусства превращения они устроили несколько крупных аварий на стройке. С этого момента началась война тануки против людей.

Дальнейшее действие сопряжено как с комическими ситуациями, так и с трагическими. Чего стоит хотя бы сцена, в которой тануки напугали полицейского, превратившись в безликих призраков! Или замечательная сцена, когда трое старейшин тануки влетают в часовню подобно Суперменам. Однако, как и в любой войне, и здесь были жертвы, и показаны они очень реалистично. А эпизод, в котором Гонта и его последователи жертвуют жизнями во имя своих собратьев — это вообще нечто!.. Смотрится весьма впечатляюще! А главное — в фильме нет хэппи энда. Но зато есть Надежда!

Хочу также добавить, что смотреть фильм лучше всего с субтитрами группы **RANKO**, так как в нем полно истинно японских «примочек» (сюжет пересекается с японскими легендами, зачастую неизвестными нашим зрителям). А замечательный пятиминутный комментарий в начале помогает зрителю гораздо лучше разобраться в происходящем на экране. Да, вот еще что! Достать Ром Роко у нас довольно сложно (вспоминаю свои поиски на **Горбушке**). Но если вас заинтересовало это аниме, можете написать мне электронное письмо по адресу [strippedhyena@mail.ru](mailto:strippedhyena@mail.ru) У меня довольно-таки неплохая копия, и я могу переписать ее вашим желанием.

**Ваш бессменный читатель Гиенч, г.Москва**

P.S. Вот такое получилось описание. Не знаю, найдет ли оно место в Вашем журнале, но очень бы хотелось, чтобы люди узнали об этом воистину замечательном фильме!



## КИНОСОБЫТИЯ



Прошлый и нынешний годы выдались на редкость урожайными на полнометражные аниме-кинофильмы. Западный рынок в 1999 году делили между собой **Manga Entertainment**, выпустившая на большие экраны англоязычную версию триллера **Perfect Blue**, диснеевское подразделение **Miramax** с «Принцессой Мононоке» студии **Ghibli** и **Warner Brothers**, продвигавшая «**Покемон: фильм первый**». Несмотря на присутствие среди конкурентов фильма Хаяо Миядзакэ, победителями вышли карманные монстрики, коих, подобно лавине, ринулась смотреть вся малышня Америки. В табличке приведена интересная статистика кассовых сборов аниме, продемонстрировавшегося в разное время в кинотеатрах США.

Название фильма	Сборы от проката
«Акира» (1989)	\$439,162
«Призрак в доспехах» (1996)	~\$500,000
«Крылья Хоннеамизэ» (1996)	\$55,572
«Perfect Blue» (1999)	\$99,390
«Принцесса Мононоке» (1999)	\$2,298,000
«Покемон: фильм первый» (1999)	\$84,797,000

• Двухтысячный год принес дублированный **X Movie** (см. **Дракон №47**) от **Manga Entertainment**, красивый, безумно мрачный фильм с очень тяжелой атмосферой, непонятно кем выбранный для проката в США. Естественно, получивший всего несколько десятков экранов и тихо переплывшийся в DVD и VHS-релиз на радость фанам.

• До японских зрителей лишь через два года триумфального шествия по различным международным кинофестивалям (включая Берлинский и, понятное дело, минуя Московский), добрался знаменитый **Jin-Roh**. Срежиссированной **Хироюки Окиурой** (на его счету — дизайны персонажей «**Призрака в доспехах**») истории любви полицейского и девушки-повстанца служит фоном извращенная карикатура на современную Японию, чье развитие после Второй Мировой войны пошло совсем по другому пути. На студии **Production I.G.** («**Призрак**», «**Патлабор**») по-прежнему лучше всех снимают полные психологизма фильмы-ребусы, и **Jin-Roh** — лишнее тому подтверждение.



• Компания **Urban Vision** обещает нынешней осенью явить нам новую версию **Vampire Hunter D**, работа над которой неспешно идет уже несколько лет. Как известно, **Ёситака Аmano** (читай он нем в №46), автор оригинальной истории про благородного охотника за вампирами, не был удовлетворен качеством первого фильма, и новая картина создается на студии **Madhouse** непосредственно с благословения и при деятельном участии мастера. На веб-сайте компании доступен для скачивания продолжительный рекламный ролик фильма, из которого можно смело заключить, что нас ожидает не балаганное разноцветие **Darkstalkers**, а мрачная готика **Castlevania**. Не совсем обычна премьера «**Ди**», запланированная одновременно по обе стороны Тихого океана. Кстати, игра для **PlayStation**, описываемая в прошлом номере, целиком основана на дизайнах еще не вышедшего фильма.

• Вампирами активно занялась и неутомимая **Production I.G.**, в чьих недрах армия аниматоров во главе с вездесущим **Мамору Осии**, выступающим в качестве со-планировщика, и вернувшимся к режиссуре после творческого затишья **Хироюки Китакубо** («**Golden Boy**», игра по «**Призраку**» для PSX) неутомимо ваяет предполагаемый хит сезона под названием **Blood: the Last Vampire**. Идею о прелестной девушке, избранной для уничтожения кровопийц, свежей никак не назовешь, однако создатели обещают какие-то запредельные кульбиты сюжета и позиционируют свое детище как «философский боевик». Под эту категорию так или иначе подпадает добрая четверть существующего на свете аниме... в общем, поживем — увидим, сейчас рано судить. Главное — дизайны красивые.



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







Игра Sub Terrania являет собой отлично сбалансированную смесь стрелялки и стратегии. Продуманный сценарий и разнообразие уровней, красивейшая графика и оригинальная музыка в стиле Red Zone делают эту игру единственной в своем роде на Sega MD.

**ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ 2: Записки пилота.**

Этот вызов ничем не отличался от сотен других, место прибытия астероид — Sub Terrania. Астероид принадлежал компании МОБИТЕКС, крупнейшему владельцу урановых рудников. После того как наши слухачи потеряли сигналы маяка, система межпланетного опознавания выдала сенсационную информацию. МОБИТЕКС облажался по самые помидоры. Оказалось, что это вовсе не астероид, а огромная яйцеклетка межгалактического полужука, неизвестного науке. Причем с полным набором все-таки не танкер, топлива едва хватает разведку провести и то на полгаза, хорошо еще запасы топлива после разработки шахты остались. Итак, в 8.00, получив приказ на вылет, я, как обычно, прыгнул в вакуумный лифт, но на этот раз прихватил под мышку своего любимого кота Буча (Буч смесь сибирской кошки и сиамского Котзиллы).

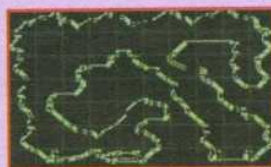


ралась до самого членистоногого. Следствием этого и явилось полное уничтожение верхней базы и захват всей системы ПВО. Мало того, что теперь все пушки лупят по мне, но и ворота все заблокировали. Благо еще, что у меня полный набор ракет-пулеметов. Во-вторых, у меня с собой все-таки не танкер, топлива едва хватает разведку провести и то на полгаза, хорошо еще запасы топлива после разработки шахты остались.



**01.01.99. 20.00. Шахта 1. Начало.**

Как только влетел на первый уровень, сканер сразу отработал контур, местонахождение персонала и Sub-module. Первую же цистерну с топливом загубил блокировочным модулем, стоящим поперек прохода, следовало его облететь. Придется припомнить курсы по вождению X-Wing. А вот и первая партия наших родных астрошахтеров.



**01.01.99. 23.55. Шахта 2. Голова Тирранагона.**

...Захожу на второй уровень, боже мой, это ж сколько радиации нужно хватануть, чтобы такой мутанизированный объект породить (см. прим. 2)?!! Не решаясь нападать на столь грозный объект, решил обследовать этот уровень. Да здравствует БАМ (Большая Астероидная Магистраль)! Рельсы это не только экономия топлива, но и возможность планомерно отстреливать все, что движется и не движется.



Накатавшись вдоволь, раздобыв запасной корабль (Extra life) и десяток ракет, я пришел к выводу, что путь к шахтерам преграждает голова дядьки Черномора. Даю команду Бучу: ракеты к бою! Милое дело, эти ракеты, голова задымила и вошла в пике. Раздался грохот, в левом верхнем углу шахты рухнули ворота, и бригада шахтеров с радостными воплями ринулась в трюмы моего звездолета.







**02.01.99. 05.37. Шахта 3. Гиперболоид инженера Саблина** (см. прим. 3).

Падая во мраке шахты (чтобы сэкономить топливо), вспомнил одну красотку из бара на нашей базе. От воспоминаний сперло грудь, в голове зашумело... Кошачий вопль пронзил тишину, нас тачило прямо на пики гранитных торосов, громоздившихся на дне шахты. Молодец, Бучито, здесь то, что нам надо. На небольшой площадке лежало здоровое зеркало, рядом мигала цистерна с топливом (одна из трех!!!). Взяв зеркало на прицеп, звездолет натруженно пополз вверх. За хребтом, в обширной пещере по кругу парили шесть спутников, внизу меня поджидал вездеход. Проявив чудеса пилотской техники, я направил зеркало прямо на вездеход. Водила (наших сразу видно) одним махом перекрыл луч лазера и дал добро снижаться на платформу с правой стороны, которую он защитил от лазера. На этой самой платформе находился блокиратор защитного поля, переключившего вход в нижнюю пещеру. Как только я посадил свой корабль на самый центр, защита отключилась. Дальше все пошло как по маслу: слетал вниз, взял еще одну зеркальную призму и вернулся к уже знакомым спутникам. Завис в самом центре орбиты хитроумных шпионов и дал залп по одному из них. Они, как и полагается, стуканули меня, твари, из лазерной установки. Выпущенный луч по закону преломления разрушил железобетонную конструкцию с левой стороны. Делаю маневр в освободившийся проход, а там целый город! Бомбить городишко (теперь уже чужой) одно удовольствие... Стоп машина, справа на выступе топливо. Заправившись и расстреляв до основания остатки города, обнаружил на самом дне еще одно зеркальце — смерть лазерной установки (а ведь служила на пользу людям, превосходная машина для проходки). В пещере, охраняемой лазером, томилась довольно крупная партия рудокопов, там же я обнаружил и Sub-module.



**02.01.99. 09.15. Шахта 4. Дра Кон Цин.**

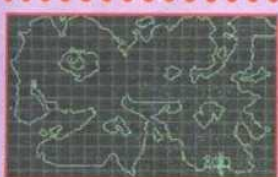
Таких астероидов, как Sub Terrania, во всей вселенной бесконечное множество, но не всякий представляет собой такую сложную систему лабиринтов. Я уже второй день скитаюсь по шахтам, а финала не видно. После того как я расстрелял на входе пост охраны, передо мной открылось великолепие подземных построек. Наши стахановцы, наверное, здесь обосновали первую базу. Многоэтажные постройки с бесконечными переплетениями трубопроводов возвышались над бездной урановых выработок. Лишь одинокий дракон резвился среди мрачного безмолвия (прошу прощения, Великий D, но мне пришлось замочить

твоего китайского собрата, уж очень он нагло себя вел). Чтобы добраться до Sub-module, пришлось расстрелять тысячи тонн урбанистического наследия терранистов. Кстати, этажом выше под горами бетона я обнаружил запасной корабль. Стахановских правнуков я нашел в правой нижней шахте. Ноги к тому времени совсем промокли, пошел дождь, да еще и с молнией!!! Поистине удивителен мир Sub Terrania — гроза в шахте!



**02.01.99. 12.30. Шахта 5. Объект X9.**

Обед, пора кормить котят, да и я что-то проголодался. Пара говяжьих мега-таблеток не помешает. Как только вышел на уровень, столкнулся с истребителями, у которых, похоже, замкнуло систему навигации, и они летали по кругу. Сразу под собой на выступе обнаружил кучку богом забытых шахтеров. Падаю ниже, экономлю топливо, Сема Козодоев (один из подобранных шахтеров) предупредил, что на уровне всего одна (!) цистерна топлива. Показались первые насекомые и пара мутанизированных теазавров. Они меня не удивили, а вот дивная растительность просто очаровала. Такие толстенные стебли у лиан я последний раз видел в Стране чудес у Джека. Среди зарослей терранистых бобовых обнаруживаю основной отряд смертников и капсулу с новым оружием для моего корабля. Согласно данным бортового компьютера в правой верхней выработке припрятана суперпушка, лечу, моля бога, чтобы хватило горючки. Сходу разнес танкетку, схватил пушку и ушел в свободное падение. Томительно тянется время, датчик неумолимо отсчитывает последние литры топлива. Внизу шахты появились отблески огромного огненного купола. Как только сделал пару залпов (всего два заряда) из чудо-ствола, купол исчез. Под ним оказалась фабрика по переработке концентрата. Жму на гашетку, и на месте фабрики остался лишь ядерный реактор.







Как я понял, эта штука поможет мне справиться с таинственным объектом X9. А этот чертов реактор, скажу я вам, потяжелее зеркала. Мало того что горячее на нуле, меня еще и шкивает, как таракана после «Комбата». Одним словом, пару раз терранувшись о базальтовые граниты, я загнул такой набор матюгов, что мой кот кинулся в спасательную капсулу, чуя конец. Все же в последнюю секунду плюхнулся на площадку с топливом. Тут лучше отключить движок и

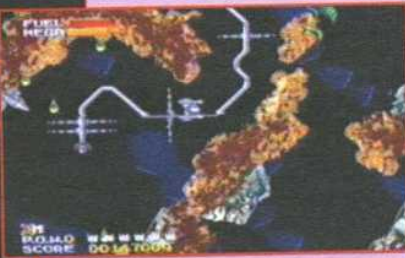
откиннуться на пуфик, дабы не наломать дров сгоряча. Теперь осторожно на полусогнутых, перемещаясь к левому борту шахты, я запис над конечной целью. Потихоньку опускаюсь вниз, чувствую жар магмы, глянул вниз, аж в туалет захотел. Огромный X9 перебирал своими волосатыми лапищами в ожидании очередной жертвы, но реактор обломал все его планы, осталась кучка пепла и мой любимый Sub-module. Все, пора на базу.



**02.01.99. 18.57. Шахта 6. Куриный терминатор.**

Снова да здравствует БАМ! Здесь сразу видно одну из последних наших выработок. Растительность тоже присутствует, насекомые роятся за первыми же воротами. На дне обнаружил группу ученых, участвовавших в разработке оборонного комплекса. Они-то мне и сообщили, что внизу в

обширном зале они когда-то установили последнее слово техники — огромного робота с протоплазменной пушкой (пара попаданий, и мой корабль распадется на ионы). Эх, где наша не пропадала, лечу на полном форсаже, по пути разнес дюжину сторожевых плевалок. Выскочил в просторную пещеру прямо на этого бройлера в доспехах. Разрядил десяток управляемых ракет, и гриль готов. Смотрю, ребята маршируют, назвались взрывниками. Пока летал за Sub-module, рассказали, что, кроме них, больше ни единой души в шахте не осталось. Говорят, глубже что-то странное творится, лучше не лезть.



Оба-на, сканер совсем опупел, ни карты тебе, ни каких подсказок. Придется работать вслепую. Похоже на то, что в этих краях нога человека еще не ступала. Вот они, девственные заросли подводных джунглей. Буйная растительность ослепляла своей пестротой. Основная часть гротов и пещер оказалась заполненной жидкостью, похожей на воду. Спасибо нашим инженерам Винтевичу и Шпунтявичусу, благодаря им у меня теперь отличная подводка, вот только с погружением проблемы. Заныриваю и сразу оказываюсь у развилки, методом тыка обнаруживаю в правой части тупик с какой-то трубой на самом дне. Пошел на погружение влево, ох и тяжело маневрировать, когда тебя как пробку выталкивает наверх. Ну вот и поверхность зарыбила, только выскочил, сразу напали огромные кузнецы. Пальнул пару раз, да толку маловато. Пошел выше, а там еще хуже: хищное цветочное отродье свисало с потолка в ожидании усталых путников. На него я тоже не стал время тратить и не зря: на



**02.01.99. 23.17. Шахта 7. Царство Водокрута 999-го.**

ровной площадке одиноко покоилась капсула. Откуда она здесь? Беру, оказывается гипергравитатор, здорово увеличивает вес корабля. Хорошо использовать для быстрого спуска на большие глубины. Думаю, эту красивую штучку, как и многие другие, сюда затащили местные крабовидные с вышележащих горизонтов. Буквально через несколько метров передо мной предстала странная картина: десятки желтых шариков роились как пчелы под сводом пещеры. У меня естественно сработал рефлекс, и я нажал на гашетку родного «Дегтярева». Шары тотчас посыпались вниз, проламывая окаменевшую пещерную корочку. Тут же на мое счастье мигнула цистерна с топливом. Занырнул, только решил воспользоваться гипергравитатором, как кошачьи вопли резанули тишь пилотского отсека. Ошалевший котяра с ошумелым взглядом прилип к иллюминатору: мимо проплыл огромный карась. Он оказался не единственной рыбой, целые стаи карасей и кальмаров потянулись из бескрайних просторов подводного царства. На самом дне показалась куча ящиков, оказавшихся термоядерными бомбами. Где их применить, нетрудно догадаться: труба, которую я обнаружил вначале, вполне может послужить стоком для местной лужи, если ее, конечно, хорошенько бомбануть. Так я и сделал, теперь на всех порах лечу в освободившемся проходе навстречу к своим новым друзьям — мутантам.



03.01.99. 01.22. Шахта 8. 1 ствол. Мартышка и лазер. Мои новые друзья оказались на редкость изобретательны. Чего удивляться, если в течение сотен лет эти отродья жили и развивались под воздействием сильнейшей радиации. Возможно их предками была инфузория туфелька или стафилококк. На данном уровне я обнаружил интересную энергетическую установку, обеспечивающую защиту выхода из среднего грота. Вхожу в пике и снова погружаюсь в пучины астероидных озер. Я уже стал подводным асом и теперь, перемещаясь, могу висеть головой вниз, слегка подрабатывая боковыми двигателями.





Минуту первый выход наверх, выныриваю в последнем тупиковом гроте. На выступе меня ждал сюрприз — лазерная установка, нацелил ее и вернулся в предыдущий проход. Через



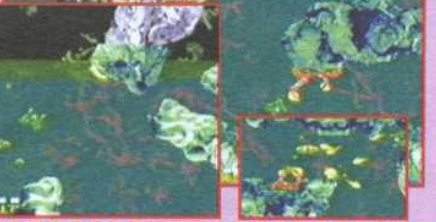
пару сотен метров мой путь преградил попрыгунчик (старый знакомый, я ж его не раз уже мочил), он просто вывел меня из себя. Я искрошил пару тонн гранита, но ухлопал зануду. Из-за этого недоошенного первенца биотехногенной индустрии я пустил в расход все свое оружие и горючее. Благо ниже выступом мелькнула цистерна с топливом. Заправившись, рванул когти наверх, сходу расстрелял узел энергетического щита и ринулся в крайний левый проход. Прошел через затопленную часть и вынырнул прямо у топливной цистерны. Заправился, откупорил баночку пива «Гагарин» и откинулся на спинку кресла. Разглядывая интересное творение, нависшее над кораблем, я очень долго (часа четыре!!!) не мог въехать, что это и что с этим делать? Позже, обратив внимание на мигающую лампочку в правом блоке устройства, подумал о лазере. Так оно и есть, пальнул прямо по маячку, система заработала, пуская каждый выпущенный лазер по кругу, таким образом получился светящийся треугольник. Назначение сей системы так и осталось для меня загадкой, потому что от страха я стал поливать эту штуку из бластера, правый блок не выдержал и взорвался, образовав проход в стене...



### 05.01.99. 9.55. Шахта 8. 2 ствол. Бездонный бензобак.

На это раз уровень воды оказался под самым сводом пещеры. Наугад нырнул в левую часть и не прогадал: используя гипергравитатор, я стал обладателем магического кристалла и еще одного корабля. Теперь мое топливо расходуется на порядок медленнее.

Едем дальше, ворота на замке, но ничего страшного, ключик почти рядом. Сразу за воротами столкнулся с гребешками и крабами. Сюда бы наших краболовов, они бы всю страну крабовым мясом завалили. Долог путь в подводных лабиринтах, почти четвертые сутки скитаюсь. Дальнейший путь практически ничем меня не удивил. В конце туннеля, в крабовых загашниках обнаружил кучу оружия, наверное революцию против босса задумали. Выход возник внезапно, я даже притормозил в предчувствии неизвестного. По спине пробежал холодок...



### 06.01.99. 11.38. Логово.

Это оказалась огромная пещера, наполненная водой. Пролетев немного вперед, я услышал грозное сопение чего-то большого. Из темноты выполз огромный морской конек с ракушкой на горбу. У меня в зобу дыханье сперло. Его хвост, извиваясь, пытался зацепить меня своими шипами, а из брюха на длинном сухожилии выскакивала костяная булава. Наверное на предыдущем этапе эволюции она была его... конечностью. Выпустив в конька почти весь запас ракет, я с облегчением наблюдал его кончину. Когда монстр осел на дно, я повернулся к Бучу и хотел было поздравить своего боевого друга с окончанием задания, но бедный кот, вздыбив шерсть, завизжал и завис на обшивке у меня над головой. Неужели мой вид полугодовой небритости привел его в это состояние? А может запах изо рта? Ответ не замедлил себя ждать: огромная креветка с короткими мохнатыми лапками выползла из раковины и стала изрыгать на мой корабль потоки чесоточно-блошиных вошек. Если бы не мастерство НАСАвского пилота, лежать мне на дне лужи, в недрах хозяина урановых руд. Одним словом, кануло это произведение отравленной природы в бездну после многочасовой борьбы. Не спамши и не емши бог знает сколько времени, я уже было собрался откинуться. Путь назад не близок, как вдруг в верхнем иллюминаторе блеснуло что-то вроде



звездочки. Не может быть, подумал я (может, подумал кот), и я тут же дал газу. Оказывается, у этой твари был прямой выход на поверхность астероида. Теперь ясно, каким образом была уничтожена верхняя база. В считанные секунды я оказался на поверхности, которая, кстати, показалась мне лучшим ландшафтом во всей вселенной. Ну что, Буч, поехали домой, ееххоу...!!!

**Примечания:** 1. Смотри фильм «Звездный десант». 2. Из воспоминаний Буча: ...порождение чуждой цивилизации поразило меня до корней усов. Вокруг корабля витала огромная голова с тремя мордами. Левая морда плевалась самонаводящимися валунами, правая изрыгала огонь, средняя отслеживала наши перемещения, вместо шеи болтался мой любимый шнурок, который чуть было нас не погубил... 3. Бедняга Саблин Эрнест Харитонович (1985-1999), гениальный инженер-самоучка, родился и умер в семье шахтера прямо в шахте астероида. К сожалению, повышенный уровень радиации сократил годы жизни гения.

**Филипп Сулоев, г.Дальнегорск Приморского края**

P.S. Заставочный ролик в конце игры — настоящий шедевр, наверняка цифровое видео!







# SINK OR SWIM



«SOS», и к великому счастью пассажиров Кевин Коднер (так зовут нашего героя), великий спасатель, перехватил их вопль о помощи и уже спешит им на выручку на своей мини подводной лодке. Ну вот, вы и на корабле. За дело! Давите рычаги, взрывайте двери (благо бомбы бесконечные), бросайте на воду надувные лодки и баллоны с воздухом, в общем веселитесь.

**Советы начинающим спасателям**

1. Не спешите, иногда лучше подольше подумать, чем, сломя голову, всюду раскидывать бомбы.
2. Если кончились кислородные баллоны, сбросьте вниз свой надувной плот, но не забудьте, что после этого вы все равно должны спасти людей, находящихся в нем.

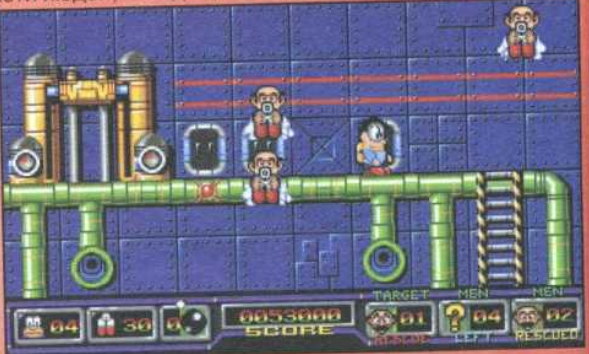
**О!** Сколько раз мы винили разработчиков за то, что игры они делают слишком короткими, и вот ребята из Codemasters сотворили платформер-головоломку Sink or Swim (SOS, же-хе), в которой ни много ни мало сотня разнообразных уровней! При этом игра не надоедает, и в нее хочется играть снова и снова. В этой игре вы спасатель, приплывший на тонущий корабль на выручку пассажирам, которые больше всего мешают вашим действиям по их спасению. То они бегут под пресс, то спрыгивают в воду и ждут, пока вы сбросите им баллон с жидким воздухом, то падают в кислоту... А как вы на счет того, чтобы полетать над огненной пропастью ради толпы идиотов, которые не хотят своего спасения? Но это все только на руку интересности игры. Игра очень прикольная, причем во многом именно благодаря тем же придурковатым пассажирам. Итак, все начинается с того, как некий «чайник» — капитан одного судна решил принять ванну. Но он не предвидел, что после того как он вынет затычку из ванной, его корабль начнет тонуть. Над морем полпыл волнующий сигнал



SPORT PAGE 12 THE DAILY SUN CHESS SCORE

## S.O.S! S.O.S!

S. S. LUCIFER BEGINS TO SINK!



3. Чаше поглядывайте на количество оставшихся на борту людей.

**Александр Мотин,**  
г. Домодедово, Московская область

# China Warrior

**Здравствуй, геймеры!**

Я, собственно, вот по какому поводу. Как-то раз я, рыская по рынку в поисках видеокассеты «Доспехи бога», наткнулся на игру «China Warrior», на коробке которой была надпись, гласившая, что это игра о похождениях величайшего кунгфуиста двадцатого века Джеки Чана. Я, немного подумав, приобрел этот картридж и, по пришествии домой, тут же сел играть. Первое разочарование не заставило себя ждать. Отсутствовала (как факт) заставка, но ладно, пес с ней, с заставкой, может сам игровой процесс ничего, подумал я. Но зря подумал, gameplay меня разочаровал. Нет, конечно, первые два дня поиграть можно, но потом надоедает. Уровни однообразны и все разделены на три части, в конце каждой из которых вас ждет слабенький босс. Причем в первом уровне это один и тот же мужик, но каждый раз другой расцветки (из-за времени суток, наверное). Врагов три вида: тупые монахи (серые, зеленые, красные), наглые животные (птицы, змеи) и непонятно откуда взявшееся летящее в вас оружие (нунчаки, ножи, копыя...), которое можно отбить обычными ударами. Монахи вообще «нулевые», сотая доля интеллекта есть только у зеленых, ос-



тальные прут напролом. Из дерущихся живых существ есть только промежуточные боссы (все такие же нулевые, как монахи, только более живучие). Управление ничего, удобное, и пальцы не так сильно устают, как в других играх. А в результате того, что Джеки идет вперед сам(!), вам остается только заботиться о скорости его передвижения и уворачиваться от булыжников, летящих в вас. Графика не очень, на больших телевизорах на ЭТО смешно смотреть. Музыка? Она есть (как сказал однажды один из авторов «Великого Дракона»), больше ничего не скажу, не потому что не хочу, а потому что нечего, тамагочи питтит круче, причем намного. В общем, если вы фанат Джеки Чана и вам деньги жгут карманы, то можете это купить, остальным не советую.

**СОВЕТЫ:**

1. Если набивали кучу камней или птиц и получили три золотых жизни, сбейте еще столько же, эффект будет лучше.
2. Игра несложная, но все-таки держите ухо востро.
3. Когда разбиваете кувшин с песком, жмите кнопку тогда, когда до максимума остается два деления.

**Александр Мотин,**  
г. Домодедово, Московская обл.

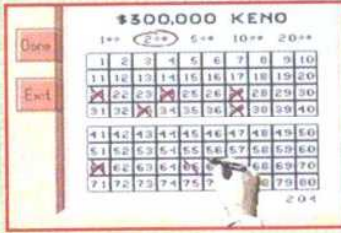
P.S. Кстати, после моей покупки Олег (мой друг) купил себе восьмибитную версию этой игры, причем качество было почти такое же, как на Сеге!!!





Каждый, кто любит азартные игры, мечтает хоть разок побывать в Лас-Вегасе — всемирной столице азарта. Только там можно за час стать миллионером, но можно и проиграть все состояние и жить потом на хлебе с солью и с водой (а, может быть, и на одной воде). Благодаря этой же игре, вы сможете резаться в азартные игры безо всякого риска.

Итак, ваша мечта сбылась. Вы — элегантный мужчина, оказываетесь в Лас-Вегасе в казино «Дворец Цезаря». Ваша цель — как можно больше выиграть денег, играя на игровых автоматах, в видео-покер, рулетку, блэк-джек (двадцать одно), лото, кости, участвуя в лотереях и делая ставки на скачках.



выкинет туза — советую поставить фишки (что не жалко) на линию «INSURANCE» (страховка), так как, если он (крупье) выкинет 21 очко, вы получите страховую сумму. Но учтите, если крупье не наберет «очко» — плакала ваша страховка. Обидно.

**Игровой автомат («однорукий бандит»)** Самое простое занятие. Берете монетку, подводите ее к прорези и нажимаете «В». Далее дергаете за рукоятку (нажмите «В») и ждете результата своих трудов.

#### Лотерея

Чтобы сыграть в лотерею, нужно подойти к терминалу, у которого записывались, и заплатить 100 «зеленых». Типов лотерей три. **Match Two.** В этой лотерее нужно открыть одинаковые числа, которые, собственно, и составят ваш выигрыш.

**Go-yard Fight.** Чтобы выиграть, вы должны расчистить поля с цифрами. Чем больше



вы выиграли. Здорово, да? Что касается комбинаций карт — они такие же, как в обычном покере.

#### Рулетка

Рулетка как рулетка. Ставьте, на что хотите: на любые числа, ряды, красное, черное — все равно что-нибудь да выиграете (или проиграете).

#### Лото (Кено)

Нажмите любую кнопку рядом со столом, чтобы посмотреть билеты. Ставьте любую сумму. Затем зачеркните любые (до 10) числа, нажимая «В». После того как зачеркнули, нажмите на DONE и на EXIT. Ждите результатов.

#### Скачки

Угадать, какая лошадка победит и какую делать ставку, вам поможет рейтинговая таблица, где все очень подробно расписано и рассказано. Ставите на приглянувшуюся вам лошадку и смотрите весь процесс скачек. После этого вам скажут, сколько вы на этом проиграли. Мне очень понравилось.

#### Кости

У этой игры существует несколько подвидов, в которых разные правила.

1) **Come.** Выигрыш: если выпало 1 или 11. Проигрыш: если выпало 2, 3 или 12. Фишки (ваша ставка) могут перейти на фишки типа «оп». Фишка «оп» может стоять ниже некоторой цифры или же на самой цифре, и вы выигрываете, если выпало число, на котором стоит фишка. Но выпавшее число должно меньше 7.

Если фишка будет стоять выше цифры, то вы выигрываете в том случае, если число 7 выпадет раньше, чем то число, над которым стоит фишка «оп».

2) **Don't Come.** То же самое, что в «Come», только наоборот.

3) **Pass Line.** Выигрыш: при выпадении 7 или 11. Проигрыш: при выпадении 2, 3 или 12. ❌

4) **Don't Pass.** То же самое, что

в «Pass Line», но наоборот.

5) **One Roll Bets.** Ставки делаются на выпадение дублей, например «2 на 2» и т.д.

6) **Hardway Bets.** Ставки делаются на выпадение: «2 на 2», «3 на 3», «4 на 4», «5 на 5».

И напоследок **несколько советов:**

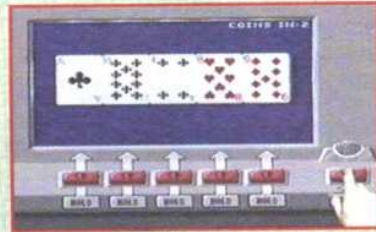
1) Почаще записывайте игру (так легче).

2) Если возле одного стола вас обдирают как липку — сразу уходите от этого стола.

3) В казино есть несколько столов с большими ставками. Прежде чем играть за таким столом, необходимо подкопить денег.

С вами играл в казино

**Fox Mulder, г.Хабаровск**



Так во что сыграем, мистер (синьор, мсье, сэр, герр, сударь, а, может, товарищ?) Пардон, совсем забыл сказать, сначала нужно зарегистрироваться и взять кредит в размере 2000 \$.

Для этого:

— выберите на табло терминала надпись «New Account»;

— введите свое имя;

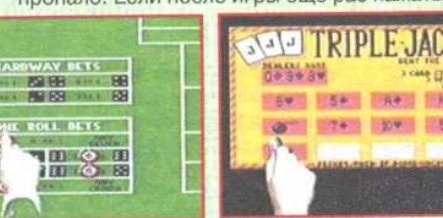
— нажмите «ОК».

Ну, а теперь варианты обогатения (и обдиранья).

#### Блэк-джек

Перед вами стоит задача — набрать 21 (очко) либо набрать больше, чем у крупье. Но не переберите больше 21, иначе вы проиграли. Выигрыш выплачивается один к одному, но если вы набрали очко (21) — в полуторном размере. Чтобы поставить фишку, нажмите «В» и выберите фишку(и) нужного вам достоинства. Переведите фишку(и) на кружок, где делают ставки, и нажмите В для того, чтобы ее (их) поставить. Если вам дали первые две одинаковые карты, то вы можете разделить их на две руки. Любые две «картинки» тоже можете разбить (т.к. количество очков у них одинаковое — по 10). Если крупье первой картой

полей открыли, тем большим становится ваш вероятный выигрыш. Но если вы достали бомбу из очередного поля — пиши пропало. Если после игры еще раз нажать

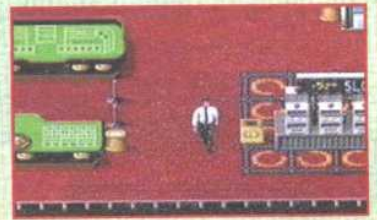


«В», вы увидите весь (все поля) лотерейный билет. Вот если бы можно было на него посмотреть до игры...

**Triple Jacks.** «Лотерейный покер». Снизу — ваши карты. Сверху — карты крупье. Если побили — 150 \$; выпала пара — 200 \$; карты, идущие одна за другой — 250 \$; три одинаковые карты — 300 \$; три «картинки» — 500 \$. Но есть риск «наступить на бомбы».

#### Видео-покер

Здесь вы сами можете повлиять на исход игры. Забрасываете монетки, оставляете карты, которые показались вам нужными. Ненужные карты заменяются новыми. И если выпала выигрышная комбинация —



50 ПАКОН

CAESAR'S PALACE



MEGA DRIVE

63





Эта замечательная ролевая игрушка была выпущена в 1994 году фирмой KOEI, специализирующейся на стратегиях (напр., PTO Operation Europe) и RPG. К сожалению, подобные стили в нашей стране не слишком распространены из-за невежества ряда ларечников, которые ничего не понимают в стратегии и судят об игре только по графике. А ведь есть столько замечательных игрушек: Shadowrun, Theme Park, Centurion и, наконец, Uncharted Waters. Вот о ней-то я вам и расскажу.

На самом деле это самая крутая игра на Мегадрайве, которую я когда-либо видел (ну, МКЗ и Comix Zone еще могут с ней сравниться по играбельности). Light Crusader ей и в подметки не годится. Время действия — XVI век.

Место действия — вся Земля.

А сейчас вам скажу, что в игре делать можно: торговать, воевать, пиратствовать. Если вы человек мирный, да и гамовер раньше времени как-то не нужен, то можно пойти на мир посмотреть, ди-ковинки заморские пособирать, а потом все это любознательному богатею за кругленькую сумму загнать. А теперь конкретно.

Для начала вам предлагают выбрать **одного из шести героев**:

- 1) Турок — торговец, мечтающий отыскать свою сестру и влюбленный в официантку портового кафе;
- 2) Итальянец — искатель приключений. Оставшись без гроша, он с радостью принимает 5000 денег, имеющих хождение, и корабль от герцогини Франко и отправляется в путешествие. Позже он находит карту с указанием места сокрытия сокровищ, спрятанных пиратами;
- 3) Испанская пиратка, мстящая за гибель своего брата. В начале игры имеет галеон и 10400 денег;
- 4) Английский дворянин, воюющий с испанцами, дабы не допустить вторжение Непобедимой Армады. Имеет новейший испанский галеон и кучу денег;
- 5) Голландский географ, мечтающий составить карту всего мира. Деньги и корабль ему дал знаменитый амстердамский географ Меркатор (кстати, вполне историческая личность). Этот герой наиболее подходит для начального знакомства с игрой;
- 6) Португальский дворянин — самый многофункциональный герой. Вам придется по-торговать, совершить пару кругосветных путешествий, пофехтовать, спасти отца от клеветы. Основная же его цель — раскрыть секрет Атлантиды, с которым придется столкнуться всем героям в свое время.

### Начало игры

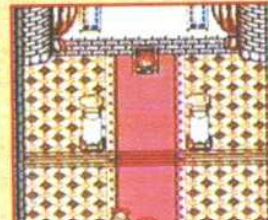
Выбрав своего героя, вам надо немного походить по городу (иногда он сам идет туда, куда надо). Если вы играете в UW впервые, то желательно слушать все, что вам говорят, а если хотите больше информации, то поговорите с жителями города (кнопкой С). Наконец, когда вы совершите действия, предусмотренные сюжетом, сможете делать все, что душе угодно, скажем, в Китай за картриджами отправиться. Но сначала лучше поплавать по Европе, запомнить, где где находится, поговорить с жителями. На самом деле, плавать просто так нежелательно, так как деньги у вас не бесконечные, а команде кушать надо. Освоившись с управлением и картой, можно начать играть по-настоящему.

### Торговля

Лучше всех с торговлей справляются турок и португалец, но никто не имеет права вам запретить возить товары и на военном корабле. Ежели вы по-англицки понимаете хорошо, то послушайте, что вам хозяин торгового центра скажет. Во-первых, никогда не соглашайтесь с первой ценой, предложенной продавцом. Во-вторых, покупайте товары, на которых данный порт специализируется. Этот совет не столь универсален и не всегда ему следует. Третий совет — не загружайте корабль товарами до отказа, а оставьте место для продуктов. Это особенно полезно для чуваков, которые не понимают, что лучше выжить, чем получить денежки. Еще есть полезная штука, обзывается правом на торговлю без налогообложения. Ее может выдать любой король за очень небольшую плату (всего лишь 40-60 тысяч). Получив ее, сразу бросайтесь покупать самые дорогостоящие товары. Однако учтите, что эта бумажка действует только в портах, принадлежащих королю, который ее выдал.

А теперь справочная информация для вашего шоппинга. Самые выгодные города для торговли в Европе и Северной Африке — Стамбул, Александрия, Лондон, Севилья, Афины. Самые выгодные короткие маршруты шоп-туров: Афины, Никосия, Кандия, Александрия (древесина, медная руда, хлопковая одежда), Бордо (фрукты), Лиссабон (соль), Севилья (фарфор) Трапезунд, Азов, Лондон (шерсть), Антверпен (шерстяная одежда), Стокгольм, Осло, Рига (древесина). Плавая по этим маршрутам, можно получить неплохую прибыль, но медленно. Гораздо выгоднее ввозить в Европу заморские продукты (перец, ваниль, чай, кораллы и т.д.). Ближе всего находятся: Гавана (Куба), Тимбукту (речной порт в центре Северо-западной Африки). По дороге в Африку можно выгодно продать стеклянные бусы (в Санта-Круз). Купить их можно за 2-3 доллара, а продать за 50.

В Южной Америке есть спрос на европейское оружие (arms). Еще надо учесть, что цены в портах умеют меняться. Если вы привезли в Палму 500 тонн дерева, то спрос на него упадет и закупочная стоимость в 2-3 раза уменьшится. Но зато при уменьшении закупочной стоимости на все товары уменьшается и стоимость продажи вам всех товаров. Кроме того, чем больший титул вы имеете, тем дешевле вам все будут продавать.



Ship name?		Great	Dragd
A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P
Q	R	S	T
U	V	W	X
Y	Z	0	1
2	3	4	5
6	7	8	9
<	>	*	&
:	:	:	:

Sallah Iskal	Level 25	Exp 1000
HP 100	MP 100	SP 100
ATK 10	DEF 10	MAT 10
AGI 10	INT 10	LUK 10
CHR 10	CON 10	CHA 10
WIS 10	PER 10	RES 10
STA 10	END 10	MOV 10
SPR 10	SWI 10	GRA 10
POW 10	CHA 10	RES 10
WIS 10	PER 10	RES 10
STA 10	END 10	MOV 10
SPR 10	SWI 10	GRA 10
POW 10	CHA 10	RES 10





**Банки**

Во всех крупных городах есть отделения (нет, не милиции) банка имени Марко Поло. Туда можно деньги вкладывать (3% в месяц), брать в долг (10% в месяц). Вкладывать можно много (но не больше миллиона), а вот в долг больше тыщи вам не дадут, если корабль у вас «тощенький», ценностей типа алмазной короны или золотого браслета нет и титул вы еще не получили. Деньги в долг надо брать всегда, когда это нужно. Это явно выгоднее, чем продавать что-нибудь. Вкладывать деньги в банк перед дальним путешествием самоубийство. Из-за этого я два раза схлопотал красивую надписку с грустной музыкой (догадайтесь, о чем я?)

**Items Shop**

Обозначается он пиктограммой меча у входа, но продается там далеко не только оружие. Это что-то вроде универмага. В каждом новом городе обязательно посетите местный Items Shop. Все Items делятся на группы: оружие, броня, приборы, аптечка и предметы роскоши. Сейчас я про все расскажу. Оружие и броня по эффективности делятся на классы А, В, С, D. Для драки надо иметь оружие класса В и броню класса А, т.к. этот набор (Broad Sword + Plate Mail Armour) найти несложно. Кроме эффективности, мечи делятся по способу применения и внешнему виду: тяжелые, фехтовальные, изогнутые, прямые и т.д. Мечей классов С и D в Европе огромное количество. Самый распространенный меч класса В — Broad Sword (Бристоль, Дублин, Пиза). Еще имеется Long Sword (Антверпен) и шпага Estoc (Любек). В Каире можно купить мощный ятаган, но добираться до него надо очень долго. Мечи класса А: Flamberge (его дарят португальцу), Golden Dragon (крутая китайско-вьетнамская касуригама) и, наконец, японский меч со сверхострым бреющим лезвием. Продается этот чудо-меч в Нагасаки, но учтите, что порт доступен не всем героям, а только тем, кому он и так не нужен. Вот! Еще полезно знать, что победу в драке определяет не только вооружение, но и уровень мастерства бойца.

Кроме эффективности, мечи делятся по способу применения и внешнему виду: тяжелые, фехтовальные, изогнутые, прямые и т.д. Мечей классов С и D в Европе огромное количество. Самый распространенный меч класса В — Broad Sword (Бристоль, Дублин, Пиза). Еще имеется Long Sword (Антверпен) и шпага Estoc (Любек). В Каире можно купить мощный ятаган, но добираться до него надо очень долго. Мечи класса А: Flamberge (его дарят португальцу), Golden Dragon (крутая китайско-вьетнамская касуригама) и, наконец, японский меч со сверхострым бреющим лезвием. Продается этот чудо-меч в Нагасаки, но учтите, что порт доступен не всем героям, а только тем, кому он и так не нужен. Вот! Еще полезно знать, что победу в драке определяет не только вооружение, но и уровень мастерства бойца.

Приборы особенно удобны для далеких путешествий. Телескоп — вещь обязательная для тех, кто хочет чего-то добиться. Секстант — вещь обязательная для тех, кто любит зря тратить денюжки. К приборам можно отнести и кот, который очень любит кушать крыс.

Предметы первой необходимости (аптечка) помогают справиться с трудностями: вылечат больных матросов, избавят от крыс (которые едят вашу пищу!), утихомирят шторм. Все они могут применяться только 1 раз. Предметы роскоши и драгоценности на первый взгляд кажутся бесполезными, но:

- 1) Их можно дарить официантам (лучше этого не делать);
- 2) играя пиратом, можно их отбирать у врагов и продавать;
- 3) и, наконец, просто приятно иметь сапфировое кольцо, бриллиантовую корону и т.п.

Еще есть Item-ы, которые в магазинах не продаются. Это — сокровища (Hidden Treasure) и карты сокровищ (Map). Для чего они нужны, узнаете, если будете читать дальше. Item-ы, как и открытия (Discoveries), имеют изображение и краткое описание.

Жалко только, что предметы роскоши нельзя перепродавать за более высокую цену. Если же вам нужны деньги и вы не продаете, то ни в коем случае не соглашайтесь на первую цену, предложенную продавцом. И еще: если вам нравятся драгоценности, то сплавайте в Тимбукуту.

**Команда**

Очевидно, что корабли без команды плавать не могут. А команде не понравится, если ее не кормят. Она, к счастью, бунтовать не станет. Но может заболеть и потихонечку вымрет. Если вам повезло и ваши последние три матроса довели корабль до порта, то сразу же их увольте, потому что они все равно помрут. Команду нанимают в кафе, которое есть в любом нормальном порту (если считать Supply Port-ы ненормальными). Стоимость одного матроса зависит от их количества в кафе: если их единицы, то за каждого вы платите баксов 9, а если штук 30, то долларов 35-40 (наверное, профсоюз образовали).

Команда политических пристрастий не имеет, чего не скажешь о капитанах. В каждом кафе и гостинице есть обедающий человек, подойдя к которому можно поиграть в карты (gamble Caesar's Palace lives forever!!!) или встретиться с капитанами, которые здесь пищу принимают. Помеченные звездочкой фамилии принадлежат завербованным вами чувакам, а остальных можно угостить (Treat), поболтать (Gossip) и нанять (Hire). Для начала следует давать им взятку в виде стакана напитка (безалкогольного), пока они не скажут «I hate to brag...» (дескать, я не хвастун). Тогда им надо сделать hire. Сразу же предупреждаю, что не все согласны подчиниться такому неопытному геймеру и обижаться на них не стоит. Те капитаны, которые уже на кого-то работают, к вам никогда не присоединятся. Опция gossip нужна для того, чтобы узнать о том, есть ли поблизости безработные моряки. А вообще, если вы видите безработного моряка, обязательно его берите к себе.

можно поиграть в карты (gamble Caesar's Palace lives forever!!!) или встретиться с капитанами, которые здесь пищу принимают. Помеченные звездочкой фамилии принадлежат завербованным вами чувакам, а остальных можно угостить (Treat), поболтать (Gossip) и нанять (Hire). Для начала следует давать им взятку в виде стакана напитка (безалкогольного), пока они не скажут «I hate to brag...» (дескать, я не хвастун). Тогда им надо сделать hire. Сразу же предупреждаю, что не все согласны подчиниться такому неопытному геймеру и обижаться на них не стоит. Те капитаны, которые уже на кого-то работают, к вам никогда не присоединятся. Опция gossip нужна для того, чтобы узнать о том, есть ли поблизости безработные моряки. А вообще, если вы видите безработного моряка, обязательно его берите к себе.

Каждый капитан имеет свои характеристики, experience points и skills (навыки). В команде надо иметь мужичка с навигационными навыками и book keeper-а (бухгалтера) с торговыми навыками, чтобы он при каждой покупке сбивал цену. Всего по морям плавают более 100 капитанов, так что недостатка в рабочей силе вы испытывать не будете. А вот еще: капитанами военных кораблей назначьте мужиков с боевыми навыками, а старпомом лучше сделать моряка, знающего celestial navigation (астронавигацию).



**Корабли**

Покупка корабля — ответственнейшее дело. Во-первых, не следует сразу покупать себе второй корабль. Во-вторых, качество корабля зависит от цены не прямо пропорционально и следует обратить внимание на следующие характеристики: **1)** грузоподъемность; **2)** количество членов команды; **3)** количество пушек; **4)** скорость; **5)** прочность; **6)** скорость разворота. Все характеристики должны быть как можно выше. Первые три характеристики образуют общую грузоподъемность, которую можно перераспределять с помощью опции Remodel. Скорость для дальних путешествий должна быть не меньше 85, а для торговых судов на Средиземке не меньше 70. Для боевых судов более важно количество команды, для торговых — суммарная грузоподъемность.

**Типы кораблей**

1. Очень плохие: Ohow, Hansa Cog, Balsa, Talette — не покупать.
2. Обычные: Light Galley, Caravelle Latina, Caravelle Record — хорошая скорость, малая команда — для начала неплохо. (Цена: 1400-2400).
3. Плохие: Sloop, Pinnate Brigantine — небольшая команда, средняя грузоподъемность, но большая цена. Можно купить для путешествий.
4. Средние суда: Nao и Junk можно купить, но не нужно.
5. Большие суда: Carrack и Buss — очень маленькая скорость. Только для Европы. Galleon — идеальный боевой корабль. Xebec — неплохое боевое и торговое судно. Venetian Galeass — самое лучшее боевое и торговое судно, можно совершать большие плавания, если сделать remodel.
6. Быстроходные большие галеры: Flemish Galleon — быстрый боевой корабль, но хуже, чем La Reale — самое быстрое судно, идеально подходит для путешествий (сделать 0 пушек и 50 матросов). Хорошо выдерживает шторм (если быстро плыть).
7. Японские суда: Kansan — маленькое быстроходное судно, отлично подходит для перевозок товаров из Азии в Европу. Atacabune — увеличенная копия Kansan и аналог La Reale. Стоит всего 12 тысяч (La Reale — 30-40 тыс.) Но продается только в порту Sakai.

Корабли можно покупать новые и поддержанные. Новые строятся 20-70 дней и стоят дороже, зато вы сможете установить большинство параметров по вашему вкусу. Поддержанные корабли вы получаете сразу, и их цену можно уменьшить примерно на 1/8, если поторговаться. Корабли лучше покупать в крупных городах (EXP города не меньше 450).

Еще можно потратить деньги на красивую статую на носу корабля. Она нужна для отпугивания монстров, обитающих в морях (я их видел около 10). Пушки для корабля лучше или не покупать, или купить страшную штуку под названием «Cannon».

**Плавание**

Чтобы выйти в море, надо всего лишь зайти в здание с якорем (причал, Harbor) и выбрать опцию Sail. Но если у вас нет провизии, то ваша команда начнет ругаться и вам придется выбрать пункт Supply. Если вы плывете недалеко или кораблей у вас много, то лучше выбрать Supply all: все свободное место заполнится едой и водой. При длительном плавании вдоль берегов можно поступить по-хитрому: выберите корабль и нагрузите на него пищи в 3-4 раза больше, чем воды. Дело в том, что воду можно всегда бесплатно взять на берегу (высадившись и выбрав Search), а еда на земле не валяется. Ее можно или в порту, или в деревне раздобыть. Про порт я уже сказал, а вот в деревне пищу лучше не воровать (Plunder), а то аборигены могут и не отдать, а возьмут вместо этого и съедят 1/3 ваших матросов.

Во время плавания кнопка C открывает менюшку из пяти пунктов: нападение на флот. Поговорить с этим флотом, посмотреть, что за корыта там плавают, пристать к берегу и, наконец, Autosail. С помощью этой опции вы сможете доплыть до любого порта, который ваш помощник знает. Пользоваться этим следует, если

- a) плавание очень короткое и по пути нет неизвестных областей;
- б) плавание большое (например, вокруг Африки), но ваш помощник очень опытен и с вами здесь уже плавал. Но с помощью Autosail нельзя переплыть Атлантику и открыть Америку. Во-первых, Америка уже открыта, а, во-вторых, помощник будет тормозить и поплывет в другую сторону. Если же ваш помощник не имеет celestial navigation skill, то будет просто ругаться и никуда не поплывет. Вот такие пироги! Кнопка A при наличии хорошего помощника — autosail. в пределах экрана. А+ВПЕРЕД и А+НАЗАД открывают окна справочной информации. Самое полезное — правое окно. Внимательно следите за количеством еды на борту, если хотите дожить до рассвета!

Кроме того, ветер и течение не всегда благоприятны, так что не бейте джойстик о стену, когда ваш корабль никак не хочет плыть. Это я все рассказывал, как плавать. Куда плыть — решайте сами — компьютеру на это обычно наплевать — лишь бы слава (fame) ваша увеличивалась. Но для получения большого количества adventure fame, то есть, чтобы вы считались прославленным путешественником, и стартового капитала в 60000 баксов, можно поступить так (для голландца, португальца и итальянца).

1. Плыть в Лиссабон, заправиться едой. Сделать кораблю Remodel (20 чел., 0 пушек, 100 тонн).
2. Плыть строго влево-вниз. На Мадейру не обращать внимания. Через 10-15 дней вы увидите берега Южной Америки.
3. Переведите половину матросов на look out, то есть сделайте их «впередсмотрящими» с помощью Assign Crew. Нужно не пропустить маленький порт под названием Кайенна (там раньше была каторга для непослушных парижан). Тошнечный такой порт, экономика в нем недоразвита и даже официантки хорошенькой в кафе нет. Тыфу, опять я отвлекся. Ну, ладно, наберите еды и плывите на юг.







4. Какая в Южной Америке есть речка? Правильно, Амазонка. По части открытий это — самое выгодное место на всей планете. Здесь вы можете найти: 1) амазонскую лилию; 2) анаконду; 3) пиранию (рыбку такую, аквариумную); 4) археоптерикса, причем живо-го; 5) водопад очень крутой; 6) черепаху Natamata; 7) следы былой цивилизации; 8) золотую жабу (а я думал, что они бывают только боевые); 9) тарантула и многое другое. Когда надоест или еда кончится, то делайте autosail.



5. Плывите вдоль берега на юг, а потом поверните на запад. По дороге вы откроете кактус и игуану, а потом надо зайти в порт Каракас (да-да, тот самый, где действия венесуэльских мыльных опер происходят). Здесь вам надо оставить себе 10 матросов и загрузиться ванилью (50 тонн). Затем в Кайенну и оттуда уже плывите на северо-восток. 6. Лиссабон. Продайте ваниль и открытия (кроме кактуса). Португальцу придется опять продавать их в Бордо или Пизе. После этого Adventure Fame увеличится на тыщи, эдак, три, а денег у вас хватит на, скажем, La Reale. Купив эту крутую посудину и переоборудовав ее (50 чел., 0 пушек, 400 тонн), можно плыть 40 дней в любом направлении. Только не забудьте купить в Бордо или Барселоне шхуну под названием Balt раз 10, а то шторм убиваете быстро и коварно.



Ну, вот, мы и подошли к самому страшному явлению в игре. От шторма можно спастись, если или применить Balt, или пристать к берегу и сделать Wait (первый вариант лучше). Если шторм застал вас в открытом море и Balt вы не закупили, то следует плыть по ветру (чтобы скорость была максимальной и тогда, может быть, вы выживаете).

Вторая угроза — штиль. Если ваш корабль остановится на середине Индийского океана, то вам грозит смерть от голода. К счастью, владельцы галер могут наплеватель на штиль и плыть куда угодно. Туман лично мне никогда не мешал, да и встречается он очень редко. Монстры также не могут вас уничтожить, а половина из них сделана для красоты и вашего просвещения. Если же вы имеете хотя бы дешевенькую



статую на носу (корабля), то вы их и не увидите.

Как я уже говорил, порты бывают двух видов: нормальные и Supply Port. К числу последних относится и Santa Barbara. К счастью, кроме одного здания порта, там нет ничего (а в сериале то сколько всего понаверчено!).

Всего портов больше 100, а 3 из них доступны не всем игрокам.

Ну, вот и все с плаванием. Читайте дальше.

### Короли

Всего их шесть штук, а проживают, естественно, в замках. Если ваш герой еще простолюдин, то из замка вас выгонят, так что этого туда надо только, если вас пригласили. Вы спросите, а как стать дворянином? Для этого надо всего лишь: рассказать о паре дешевых открытий, потопить вражеский флот, захватить несколько городов... Став дворянином, вы сможете:

1. заходить к любому королю без приглашения;
2. получить ранг — что-то вроде experience points и нужен для сюжета;
3. заслужить уважение торговцев, которое пропорционально вашему рангу;
4. еще у короля можно попросить деньги и корабль. Деньги он дает от 1000 до 5000, а корабль мне дали только один раз и только Hansa Cog! Но, если это нужно для сюжета, то



денегі льются рекой. Турецкий султан спокойно выдает торговцу Али 50 больших долларов (500000 баксов). Правда, для этого мне пришлось trade fame (славу торговца) увеличить... Еще короли продают и дарят (очень редко) освобождение от налогов на полгода в их портах. Это следует покупать, если у вас очень много денег и вы хотите, чтобы их стало еще больше.

Наконец, вы можете получить у короля Letter of Margue (каперское свидетельство, дескать, грабите вы с разрешения короля).

На самом деле, кроме морального удовлетворения, оно почти

ничего не принесет. Правда, ваши отношения со странами будут медленнее ухудшаться при нападении на флоты.

### Дома аристократов

Их довольно много в Европе (Лиссабон, Пиза, Бордо, Дублин, Копенгаген). В Стамбуле дом нужен для сюжета и всегда закрыт. Аналогичные домишки есть в Шанхае и Сакае. Почти все знатные и богатые (!) мужики занимаются скупкой открытий. Больше всех дают лиссабонский и копенгагенский любители экзотики. Перед продажей вам предложат заключить контракт. Не ищите в этом подвоха — просто ваш заказчик не хочет, чтобы вы продавали одно и то же открытие нескольким мужикам. Продавать открытия очень выгодно, так как при этом увеличивается Adventure Fame. Все такие дома обозначаются пиктограммой «жирной» короны. Но в Гамбурге под такой же вывеской сидит некий доктор Вольф, «выдающийся стратег». Он за хорошие деньги при наличии небольшого боевого опыта может научить боевым навыкам (Gunnery Skill).

### Географы

Их тоже штук шесть — в Амстердаме, Антверпене, Пальме, Венеции, Барселоне... Они могут обучить вас правильному составлению карты (чтобы ее можно было им потом продать). Некоторые из географов — исторические личности, например, Меркатор, придумавший карту мира в «проекции Меркатора». Ну, что-то я отвлекся. Прежде чем плыть составлять карту, подпишите контракт с географом. Иначе ничего вы не получите. А вообще-то много на карте не заработать (хотя Adventure Fame растет быстро).

### Гадалки

В крупных городах живут предсказательницы судьбы. Они сообщают, какую славу надо увеличивать, сколько вам осталось EXP для достижения следующего уровня мастерства. Что означает пункт «Love», объяснять не надо.





## Школа

Учиться, учиться и еще раз учиться. Гуляя по городу, почаще говорите с местными жителями — они плохого не посоветуют. А чтобы их советы были еще полезнее, пожертвуйте денежки на школу. Через пару месяцев часть жителей поумнеет. Постоянно добавляйте 1-2 тыщи в фонд обучения. Через годик они вам вернуться в виде полезной информации.

## Здание гильдии

Здесь можно получить информацию о любой стране, о расположении любого из 100 портов (за денежки) и получить работу. Платят за эту работу немного, но зато торговая слава растет быстро, а это очень нужно турецкому торговцу. Остальным героям здесь делать нечего, разве что вызваться пиратов побить. Но если король поручил вам «сходить туда — не знаю куда и принести обсидиановый лизограф», то зайдите в гильдию и ткните в Job Info. Это поможет.

## Официантки в кафе

У них можно узнать о местонахождении флотов любой страны. Для этого следует сначала им рассказать штук 10 историй (или одну историю десять раз), а затем сделать Investigation. Иногда они не поддаются на уговоры и надо им что-нибудь подарить. Некоторые даже тогда не поддаются под ваше влияние и хотят что-нибудь покруче. Не транжирьте на это деньги! Если вы хотите просмотреть портреты всех официанток, делайте save, load, save, load.

## Гостиницы

В каждом городе есть гостиница, и открыта она круглосуточно. В ней можно говорить с моряками, узнать о влиянии различных стран в городе и, наконец, просто поспать. Ей удобно пользоваться, если вы приплыли в город ночью, когда все магазины закрыты.

## Открытия

Открытия (Discoveries) — один из важнейших источников денег, доступный любому герою. Если вы плывете и обнаруживаете деревню, то радуйтесь: вы заработали от 2500 до 25000, а может быть, 100000. Но для этого нужно: во-первых, высадиться в деревне; во-вторых, сделать Search (поиск). Если вы ничего не найдете, то сделайте Entertain, а потом снова Search. В конце концов, ваш помощник радостно сообщит, что вы чего-то нашли. Всего открытий более 100 штук, а подразделяются они на несколько видов: Natural Wonder (чудо природы), Plant (растение), Exotic Animal (экзотическая зверюга), Monster (и так ясно), Ruins (руины древнего чего-то там), Monument (памятник Ильичу) и Cultural Artifact (признак цивилизации). Обычно эти открытия не придуманы создателями, а взяты из реальной жизни, как, впрочем, и почти все в этой крутой игре. Правда, монстры иногда бывают ну очень экзотические: птеродактиль, динозавр, Кинг-Конг... Причем, при поимке монстры уничтожают часть вашей команды. Еще открытие может быть настолько мирным, что часть команды убежит от вас к хорошеньким островитянкам.

Вот вы накопили кучу открытий. Теперь вы можете загнать их какому-нибудь аристократу или королю. Хранить открытия не выгодно, так как славу искателя приключений в основном начисляют именно за проданные открытия.

## Морские сражения

Ни в коем случае не пытайтесь воевать мирными героями. Даже если у вас будет крутой корабль, есть шанс, что противник вызовет вас на дуэль. А тогда вы умрете быстро и болезненно. Если на торговца нападут пираты, то лучше даже сдать в плен и потерять деньги, чем погибнуть в бою. Чтобы победить в сражении, надо или уничтожить вражеский флагман, или забить командира «ручками-ножками». Не атакуйте другие вражеские суда! Не бойтесь количества врагов! Всегда атакуйте флагман. Перед боем сделайте следующее:

1. подплывите в упор к вражескому флоту, посмотрите количество судов. Если среди них есть Venetian Galeass, то убегайте;

2. нажмите В, сделайте Assign Crew (combat — 100%, а у врагов combat всегда 25%). Теперь ваша команда дерется в четыре раза лучше, чем противник (если у противника не Venetian Galeass);

3. быстро выйдите из меню (В) и сразу же (через 0,1 сек.) войдите в меню (С). Выберите пункт нападения и посмотрите на вражеский combat level. Если он меньше, чем у вас и ваша экипировка не уступает вражеской, то лучше врага забить на дуэли. Если у вас combat level намного меньше, то лучше вообще не нападать;

4. битва началась... Сделайте Move к вражескому флагману. Вы можете либо взять врага на бордаж, либо расстрелять его из пушек. Первый способ быстрее приводит к желаемому результату. К сожалению, вы имеете возможность непосредственно командовать лишь одним кораблем, а иначе все было бы еще легче. Для битвы лучше использовать 1-2 корабля. Пиратам посоветую иметь один боевой корабль и один корабль с маленькой командой и большой грузоподъемностью (для еды). После вашей победы вы сможете взять в плен часть кораблей, забрать вражеские деньги, груз и Item.

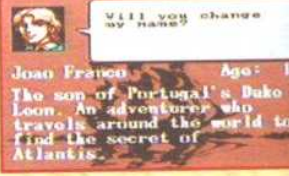
Для того чтобы захватить все корабли, надо иметь достаточное количество капитанов. Плохо лишь, что на захваченных кораблях только 1/5 часть матросов переходит на вашу сторону. Поэтому иногда лучше не брать корабль с командой из 0 человек — все равно до порта не доведете, а время потеряете.

Когда ваша эскадра намного сильнее вражеской, противник может сам сдаться. Хотя денег вы не получите, пиратская слава увеличится намного. Так что согласитесь с ним, потом догоняйте и снова атакуйте. Это бывает полезно для быстрого увеличения Pirate Fame.

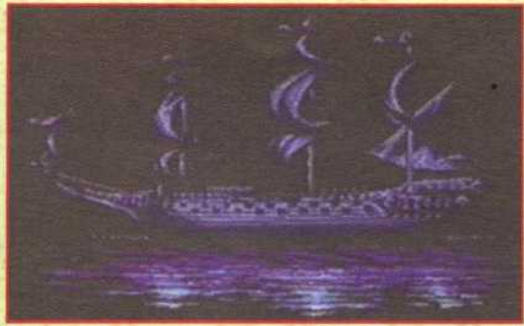
## Дуэль

Для победы над врагом надо, чтобы ваш combat level был ненамного меньше или больше вражеского. Небольшую разницу в combat level может скомпенсировать преимущество в вооружении. Идеальный и доступный набор — Broad Sword (или Estoc) и Plate Mail Armour.

# UNCHARTED WATERS







Битва в игре отличается от Mortal Kombat. Здесь вам надо выбирать один из способов защиты или нападения, а ваш герой сам будет их исполнять. На каждую дуэль отводится 10 ходов. Сверху вы видите красно-синюю полоску с цифрами. После удачного удара ваш цвет будет закрашивать вражеский цвет, и граница будет продвигаться влево. Понятно, что, когда вся полоска станет вашей, вы — победитель.

Вы спросите, а какую же тактику применять для победы? Все очень просто. В-первых, лучше всего использовать приемы, у которых в углу нарисована цифра 8 или 9. Чем более цифра — тем сильнее прием. Как отбивать удары? Это тоже очень просто. Применяйте block (блок) против lash (кнута), ragu (защиту) против thrust (толчков), dodge (уход) против strike (ударов).

Как узнать, что хочет сделать противник? Никак, полагайтесь на интуицию. Обычно, если вы сделаете противнику thrust, то потом он вас шархнет с помощью lash. А так предугадать очень сложно (но можно).



**Сюжет игры**

Чтобы продвинуться в сюжете, увеличивайте Fame и, получив следующий титул или приглашение во дворец, ходите в кафе, гостиницы, везде, где у вашего героя есть друзья, враги, знакомые. Полностью сюжет игры я рассказывать не буду. А, вообще-то, вы узнаете, что случилось с Атлантидой, где находится Эльдorado, город золота и т.д. В конце концов окажется, что ваши настоящие враги — неоатланты, мечтающие покорить весь мир. Забейте этих гадов и все будет нормально. Ну, вот и все. Надеюсь, что вам не надоело это читать. Так что идите, берите cartridge и суйте его в приставку. Желаю вам попутного ветра и безоблачного неба. Пока, до новых встреч.

**Полезные советы**

Перед тем как нанять матросов, сделайте им treat (угощение) из 50-ти кружек чая. Желющих работать на вас сразу станет больше.

Турецкому торговцу лучше всего сразу же поплыть к берегам Нила, собрать все открытия и продать в Александрии. Это вам даст начальный капитал.

Как только турок будет иметь 60000, отдайте их вашим кредиторам. После этого вам дадут пол-лимона.

Не плавайте в Карибском море без лечебного бальзама (Balm). Иначе — смерть.

Если вам король велел найти сокровище, то:

1. идите в гильдию и сделайте Job Assignment;
2. плывите туда, куда скажут;
3. поплавайте по морям и поищите моряка, у которого есть карта. Купите эту карту;
4. посмотрите на карту. По деревьям можно определить примерно, где это может находиться. Плывите туда и сравнивайте местность с картой;
5. высадитесь в месте, обозначенном крестиком, и сделайте search.

Если вас не пускают в город суровые стражи порядка, то вам надо всего лишь выйти из порта и зайти туда, когда наступит ночь и все нормальные люди спят.

Если у вас есть карта сокровищ, но вы не врубаетесь, куда надо плыть, то зайдите к географу и сделайте Locate.

Учтите, что для завершения игры вы должны иметь 40000 Fame. Этого достаточно для титула герцога и для полного развития сюжета.

Если вы думаете, что сделали все открытия, а Adventure Fame вам не хватает, то попробуйте найти себе работу Collect Debt (рэкетира). Она заключается в том, что вы должны найти за три месяца капитана, задолжавшего 100000 банку имени Марко Поло.

Есть крутые открытия, за которые платят 100000. Одно из них находится на острове Пасхи (юг Тихого океана). Второе (Кинг-Конг) находится в Китае, на реке Хуанхэ (или Янцзы, я в том мало разбираюсь). Только доступно оно очень редко.

Если к вам кто-то подходит и просит денег, то лучше их дать.

Если ваш герой начал с кем-то говорить, а вы это прослушали, то попробуйте выйти из здания, а потом снова туда зайти. Может быть, поможет.

Будучи пиратом, не нападайте на португальцев. Лиссабон — очень удобная база.

В морском сражении могут участвовать одновременно не более трех флотов. Третий флот присоединяется к сражению, если во время нападения он был очень близко и если он является союзником одной из сторон.

Во вражеском порту, где ваш помощник постоянно советует быть осторожным, на вас могут напасть и отобрать 4/5 денег. Чтобы улучшить отношения с вражеской страной, попытайтесь попасть к королю. Он отнимет 4/5 золота, но зато все вам простит.

Не делайте Defect другому королю. Из-за измены вы не сможете продвигаться дальше по сюжету.

Не пропускайте то, что вам говорят по сюжету!!! Если вам советуют куда-то плыть, то почти всегда это и надо делать.

Как получить англичанином крутой шип? Плывите в Севилью с помощью autosail и зайдите там в кафе.

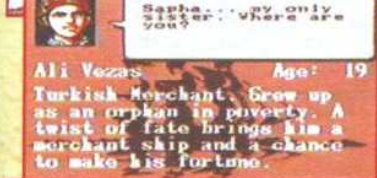
Еще одно сверхкрутое открытие находится на острове к юго-востоку от Мадагаскара. Играя географом, не подписывайте контракт с другими географическими обществами, а носите карту Меркатору.

Расскажите всем о крутой игрушке Uncharted Waters.

Есть игра Uncharted Waters 2. Кто играл, напишите в редакцию.

Мойте руки перед едой...

На этом все.





Многие геймеры, особенно из тех, кто помоложе, презрительно отзываются о восьмибитных приставках типа «Dendy», забывая о том, что пройдет какое-то время и современные игровые приставки тоже устареют. И тогда они поймут, что главное в игре не графика, а сам игровой процесс. «Kick Master», игра, занявшая первое место в последнем объединенном хит-параде (см. №49) — тому подтверждение.



Начало в игре такое. На сказочное королевство Лавра напали силы зла, руководимые могущественной темной волшебницей Бельзед. Король и королева погибли, а принцесса Сильфия была похищена. Рыцарь королевской гвардии Макрен и его юный брат Донолан, королевский артист, отправились в путь, чтобы спасти принцессу и уничтожить волшебницу Бельзед.



Уже в лесу около королевского замка произошел первый бой с противником. Макрен схватился со скелетом, одним из тех, кто участвовал в нападении на замок, и был этим мертвецом смертельно ранен. Перед смертью рыцарь попросил Донолана продолжить путь и довершить начатое.



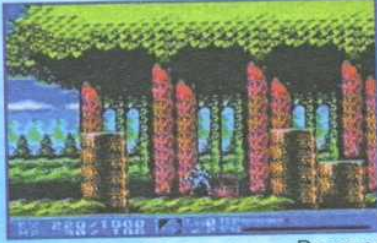
Юноша владел секретами боя без оружия, и там, где клинок Макрена оказался бессилен, мастерство Донолана должно было помочь.

**Приемы Донолана:**

- + «В» — HIGH KICK. LEVEL 0.
- ↑ + «В» — VERTICAL PRESS KICK. LEVEL 0.
- ↓ + «В» — SWEEP KICK. LEVEL 0.
- В прыжке ↓ + «В» — KNEE DROP. LEVEL 1.
- ↘ + «В» — SLIDE KICK. Доступен при LEVEL 2.
- ↗ + «В» — DOUBLE FRONT KICK. LEVEL 3.
- + «В» — HIGH KICK TO ROADHOUSE. Доступен при LEVEL 4.
- В прыжке → + «В» — FLYING KICK. LEVEL 5.
- + «В» — DOUBLE BUTTERFLY KICK. LEVEL 6.
- ↑ + «В» — BLAZING FLIP KICK. LEVEL 7.

**Сектор 1. THE WITCHES' FOREST**

Начальный этап самый легкий. Скелеты с мечами, мелкие зверушки и летающие создания с косами. Смело подходите вплотную к врагу и бейте. Скелеты долго замахиываются, так что вы успеете защититься или увернуться, а летучие враги, долетев до вас, устремляются вверх или вниз, не нападая, и у вас остаётся время ударять и ловить выскакивающие из врагов призы. Обычно выпадают три



разных вещи из вот такого, полного, перечня призов:  
**Большой трехгранный щит** — добавляет 50 очков опыта.  
**Малый ромбовидный щит** — 30 очков опыта.  
**Малый круглый щит** — 10 очков опыта.  
**Большой кувшин** — 10 единиц магии.  
**Малый кувшин** — 5 единиц магии.  
**Кристалл**. За определенное количество призов — жизнь.  
**Сердечко** — восстанавливает одну полоску жизни.  
**1 up** — одна жизнь. Этот приз выскакивает в одиночестве.  
**Череп с костями** не берите, не надо, как говаривал персонаж «Белого солнца пустыни».  
 Пройдя какое-то расстояние, найдете сундук с вашей



первой магией (BOUNCING BULB). Нажав кнопку «START», выберите эту магию кнопкой «А». Над Доноланом появится орб. При нажатии кнопки «SELECT» вы будете стрелять из орба шаром. Постарайтесь набрать к концу этапа побольше больших щитов, чтобы получить более высокий уровень (level) опыта.



А вот и первый босс — ведьма с двумя бронеходами. Пройдя небольшое расстояние, эти зверушки сворачиваются шариком и катятся по земле, так что будьте осторожны. Забейте одного из них приемом KNEE DROP, после атакуйте ведьму вертикальным киком. Из побежденного босса выскакивает россыпь разных щитов и кувшинов, а затем справа появится приз — новая магия: LIFE UP 1 MAGIC, которая восстанавливает за 30 единиц магии шкалу жизни на два деления.

**Сектор 2. THE CAVERN OF NO RETURNS**

Пещеры, из которых никто не возвращался. Будьте осторожны с мертвецами в желтых лохмотьях, так как своей косой они далеко достают. Большие круглые камни разбиваются с двух-трех ударов, можно найти призы. Поднявшись за топой с жабами и летучими мышами на возвышение,



будьте внимательны: в пещере с правой стороны возвышения находится третья магия (MAGIC BOOTS) — магические башмаки, которые позволяют определенное время ходить по шипам. Затем следует подъем вверх, где вас ждет новый босс

— повелительница волков. Перебейте сначала прыгающих по экрану хищников, после вертикальным киком в прыжке бейте ее. Подберите магию (TWIN POWER MAGIC) и сможете ставить обманного двойника.

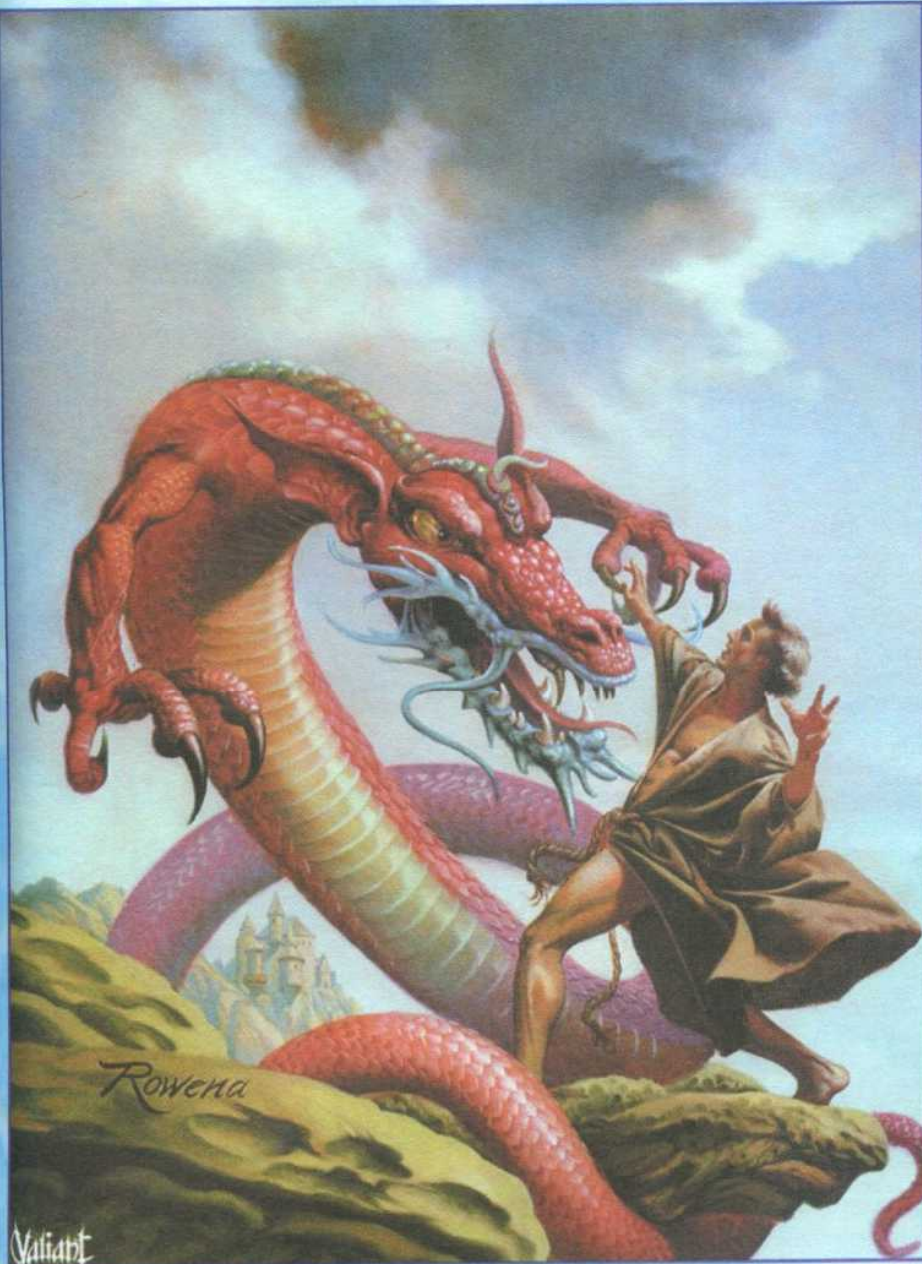


**Сектор 3. BELZED'S FIRST STRONGHOLD**

Расстреляйте при помощи первой магии ящера с мечом, если у вас нет приема третьего уровня DOUBLE FRONT KICK. Отлупите подбосса, перепрыгивая через огонь, который тот пускает по земле. Далее вам встретятся кикбойцы волшебницы Бельзед. Лучший прием — прыжковый KNEE DROP. Собирайте большие щиты под потолком, а как увидите проход, забитый круглыми камнями, разбивая их, пройдите в коридор

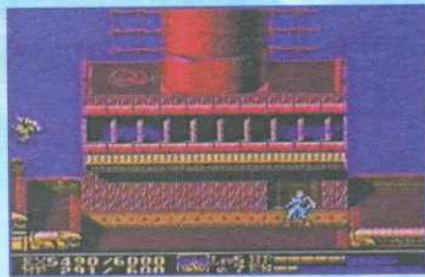






сошок его и перепрыгивайте, иначе здорово обожжетесь. Трофей — восьмая магия (PULSE WAVE SPIRIT), позволяющая стрелять расширяющейся линией.

**Сектор 5. ABOARD THE SHIP OF STRIFE**



Нужно захватить корабль и переправиться на другой берег. Потихоньку идите по кораблю вперед, так как сверху приземляются летучие создания и можно навывбивать из них призы. Дойдя до подбосса — огромного летающего кошмарного типа, запрыгните в помещение под мачтой, и если у вас пятый уровень и можете делать прием FLYING KICK, найдете два сердечка. Дойдя до носовой части корабля, попадете под ядовитый дождик и поссоритесь с боссом. У гигантского спрута сначала отбейте щупальца, которые тот периодически запускает на палубу, а после займитесь самой головой. Магия за весь этап на этот раз одна (WHIP LIGHTING MAGIC), позволяющая шархнуть молниями на короткое время по всему экрану.



и попадете к сундукам. В самом верхнем возьмите пятую магию (?? MAGIC), позволяющую заметить невидимые призы. Далее еще один подбосс — гигантский летающий червь. А после будет рыцарь волшебницы и босс уровня — летающий демон. Совмещайте KNEE DROP со SLIDE KICK и получите шестую магию (LIGHTING SPIRIT), которую лучше применять против боссов.

**Сектор 4. THE BOTTOMLESS CREVASSE**

Вы встретите ящеров-рыцарей, против которых отлично работает DOUBLE FRONT KICK, и телепортирующихся красных магов, пускающих по земле в вас огонь. Пройдя вперед, увидите седьмую магию (LIFE UP 2 MAGIC). При подходе к ней на вас станут нападать гигантские грифы. Ждите, когда такая птичка опустится на одну с вами высоту, и делайте сразу DOUBLE FRONT KICK, который перехватит противника. После будут выдвигающиеся из-под земли огромные шипы и подбосс — синий маг, пускающий на место, где вы стояли, молнию. Утихомирив вражину, идите к самому боссу — турбореактивному Льву. Как только заметите, что это создание разбегается, двиньте на по-



**Сектор 6. ACROSS THE SWAMPS**

Зомби, маги, большие птицы. В траве скрыто много призов. Не пропустите десятую магию (FORCE SHIELD), позволяющую защищаться от вражеских выстрелов. Вам предстоит скакать по выступам, расстреливая магией BOUNCING BULB или PULSE WAVE SPIRIT вылезающих из-под земли зомби. При появлении синих магов не стойте на месте, иначе схлопочете молнию на голову. Вот и босс — парочка летунов. Чтобы без проблем их победить, используйте магию LIGHTING SPIRIT. Вот вы и получили предпоследнюю магию, позволяющую летать и



пожирющую 10 единиц магии в секунду (HAPPY MAGIC).

**Сектор 7. A LONG WAY FROM HOME**

Это у подножия горы, на которой находится замок волшебницы Бельзед. Надеюсь, вы набрали достаточно магии и очков опыта, иначе вам придется очень туго. На этом этапе подбоссов больше, чем на последнем, плюс враги налетают со всех сторон. Если у вас уже шестой уровень, выручит прием DOUBLE BUTTERFLY KICK, позволяющий бить ногами сразу в обе стороны.





Прорвавшись с боем к подножию горы, встречаем своего двойника, против которого хорошо поможет FLYING KICK. Когда вас станет опять одна штука, появится гигантское насекомое, которое будет нахально опускаться вам на голову и отрыгивать детенышей. Ждите, когда тварь начнет спускаться, выпуская паутину, отходите в сторону на шаг и бейте. Когда снова останетесь один, при помощи летучего удара проделайте в паутине прорехи и по ним запрыгните к середине потолка, где найдете сердечко. Подбирайте последнюю магию (EARTHQUAKE), позволяющую на какое-то время парализовать противников.

Сектор 8. BELSED'S HAUNTED TOWER



Вот мы и в замке злой волшебницы. Не спеша поднимайтесь наверх. Учтите, что в некоторых местах совершенно неожиданно для вас появляются летающие огоньки. Не стойте слишком близко к краю обрыва, чтобы вас ударом не скинули вниз.

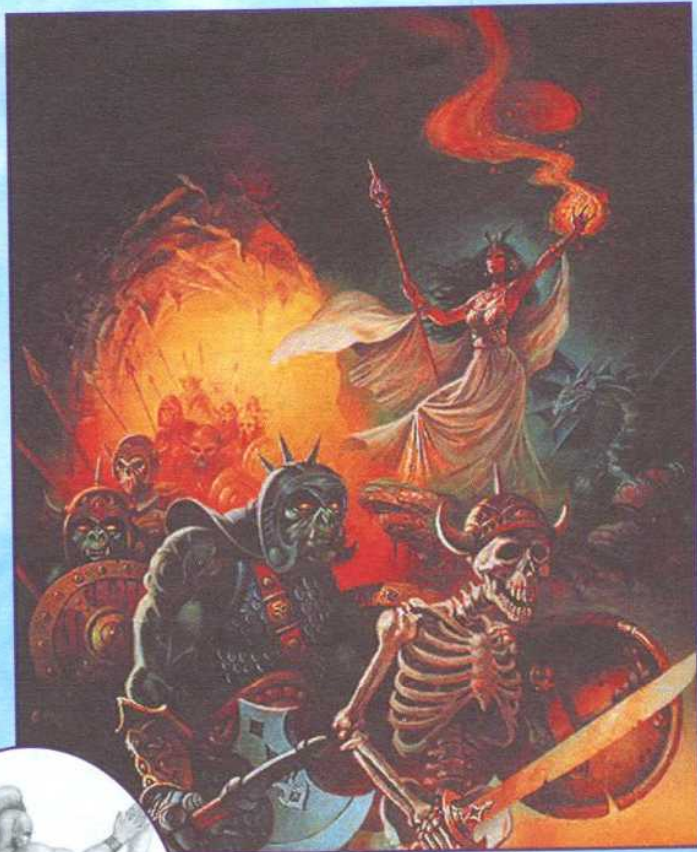
Первого подбосса — летающего дьявола отключите на время магией EARTHQUAKE, после снизу бейте либо обычным вертикальным ударом, либо вертикальным ударом последнего уровня. После идите влево и будьте осторожны, так как встретите неуничтожаемый дымок. На шипах будет много призов, воспользуйтесь магическим башмаком (MAGIC BOOTS). Второй подбосс — кентавр с луком, большой и тяжелый, поэтому дождитесь, когда враг приземлится, парализуйте его и спокойно бейте. Идя дальше, не забудьте про привычку круглых камней через определенное время рассыпаться под ногами. Если магии у вас не меньше 300 единиц, безопасней будет некоторые места перелететь при помощи магии крыльев.



Подбосса — летающего червя придется забивать под ядовитым дождиком. Разбейте на верхней площадке круглые камни, а после победы идите влево. Вот вы и в тронном зале волшебницы Бельзед. Сначала сразитесь с ее гвардией — рыцарями, после придет и ее очередь. Подождите, когда она опустится на землю, парализуйте, ударами загоните в угол и, не забывая периодически использовать EARTHQUAKE, поквитайтесь со злой волшебницей за все беды, которые она причинила мирным людям сказочного королевства.



Вот и все. Замок Бельзед горит и рушится, а наш юный герой на крыльях уносится обратно в королевство Лавра с принцессой Сильфией — будущей королевой. Если вы хотите, то после эпизода получите пассиворд на более трудный уровень игры, пройдя ее на котором получите еще более трудный уровень и так, похоже, до бесконечности. Очень хорошая игра с хорошей для восьмибитки графикой и отличным музыкальным сопровождением. Рекомендую всем, кто хоть раз играл в игру «CASTLEVANIA».



рализуйте, ударами загоните в угол и, не забывая периодически использовать EARTHQUAKE, поквитайтесь со злой волшебницей за все беды, которые она причинила мирным людям сказочного королевства.

Вот и все. Замок Бельзед горит и рушится, а наш юный герой на крыльях уносится обратно в королевство Лавра с принцессой Сильфией — будущей королевой. Если вы хотите, то после эпизода получите пассиворд на более трудный уровень игры, пройдя ее на котором получите еще более трудный уровень и так, похоже, до бесконечности. Очень хорошая игра с хорошей для восьмибитки графикой и отличным музыкальным сопровождением. Рекомендую всем, кто хоть раз играл в игру «CASTLEVANIA».



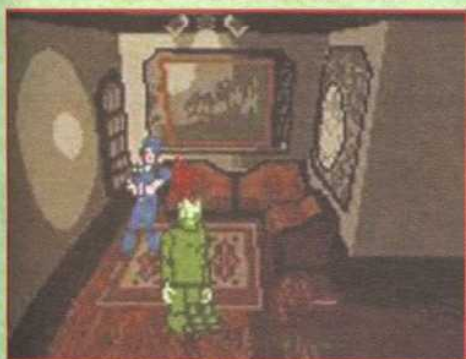
FireFox, г. Москва

P.S. В Голландии есть клуб поклонников восьмибитной приставки «NINTENDO» (та же Денди), которые считают, что главное в игре не графика, а содержание игры.

P.P.S. Буду очень признателен, если мне помогут найти картридж для Денди «Castlevania 3». Кто может им поделиться, звоните или пишите в редакцию.





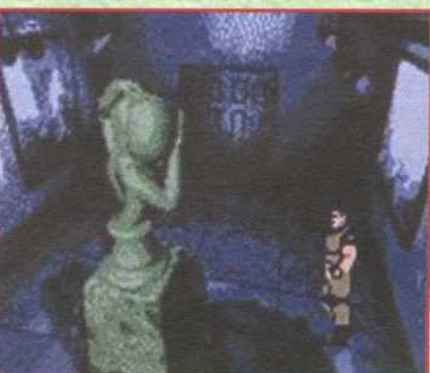


Знаете ли вы, что фирма HotGen длительное время вела портирование версии плейстейшн-овского хита «Resident Evil» для портативной «карманной» системы Game Boy Color? Издателем игры должна была стать всемирно-известная Сарсом. Не верите? Посмотрите картинки! Конечно, качество этих скрин-шотов трудно сравнивать с оригиналом PSX. Но вы вдумайтесь, как это было бы классно иметь возможность пострадать за Криса и Джилл с зомби в метро, машине, в школе (на перемене). Однако, как сообщили представители Сарсом, разработка прекращена. В качестве причины названа недостаточность ресурсов Гейм Боя для такой сложной и объемной игры. Но это звучит довольно странно: ведь известно, что необходимые ресурсы оцениваются и просчитываются заранее. И что такая серьезная фирма, как Сарсом, могла так тривиально ошибиться, вызывает сомнение. Более похожа на правду версия, полученная из неофициальных источников: издатель был неудовлетворен качеством программного продукта, сделанного HotGen, а разработчик обиделся на издателя и, вместо того, чтобы учесть замечания, просто прекратил работу над игрой. Банальная ситуация, но из-за нее, мы, похоже, никогда не увидим игру, которая могла бы стать лучшей на Game Boy.

Минута молчания...

Материал прислал в редакцию

GMB, г. Москва





отъявленная атаку  
и прирождённый геймер  
**Вирус Эбола**



# Связки про Выдумляндию **2**

Конничи-ва, любимый журнал и его доблестная редакция! Приз за лучший сюжет стал для меня приятной неожиданностью. Но еще более важно для меня, что в номере 48 был напечатан мой комикс, а это значит, что моя «Выдумляндия» не безнадежна. Это маленькое царство магии и волшебства живет своей жизнью. Дейоин Сайд все так же заносчивы, а эльфы Силье по-прежнему беспечны. Порой за эту беспечность им приходится расплачиваться. На севере королевство Авалон граничит с мрачными пустынями Тур Таури-гире. Эту границу охраняют фении — бесстрашные эльфы, управляющие волшебными летательными аппаратами фианами. Только вот беда — строили эти фианы мудрые гномы, и если что-то вдруг сломается, никакое бесстрашие не поможет фениям устранить поломку. Приходится звать на помощь мастеров-гномов...







ПРО ТО, КАК  
ГНОМ И ДВА  
ЭЛЬФА  
ФИАН ЧИНИЛИ



Ну,  
выкладывайте,  
как вы умудрились  
сломать фиан?



Ну...  
просто  
сломался...



Что значит  
«просто сломался»?!!  
Это же фиан,  
волшебный...

... летающий  
корабль, а не телега!  
Он не может «просто  
сломаться»!!



Да ладно,  
Семилданах,  
ты же лучше всех  
в этих леталках  
разбираешься!

Ну, хорошо, я вам  
его починю...



Эльфы!...







И у тебя не возникает желания помочь мне, а, Коури?



Во-первых, это не железяки, а фонари. Во-вторых, у фиана своя магия, и соваться сюда с каким-то левым...



...магическим освещением крайне не рекомендуется. И не мешайте мне больше, я работаю!

Семилданах! Зачем нам эти старые железяки? Ведь есть же магия!



Та-а-ак: Здесь, вроде, все исправно...



Тут тоже все в порядке. Что же они натворили?



О, нет!!! Только не это!!!





Вы разбили емкости с магическим эликсиром, который держал фиан над землей!!



Каждая капля этой жидкости — на вес золота! А вы...

Зачем же так нервничать?..

Теперь нам придется варить эликсир заново.



И вы мне поможете!

Первый ингредиент — мёд диких пчел Круахана и, обязательно, свежий!



Мёду ему надо, урод...



Ну, что? Прогнать что ли будем?

Начинай...

... а я пока попробую другой вариант.



Слушай, а может, когда он сказал, что магией пользоваться нельзя, он пошутил?

Сомневаюсь. Обойдется и без магии. Я, вот, катапульту нашел.



Попал! Попал!!!















# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## 8 БИТ

### Heavy Shreddin'

Хочу дополнить Росо из Санкт-Петербурга. В №39 он привел секрет, как начать игру с 99 жизнями («дождитесь титульного экрана и одновременно нажмите А, В и ←»). Так вот, этот прием не только дает 99 жизней, но и позволяет выбрать стадию. Для этого при появлении карты нажмите А.

Вован, г.Кубинка, Московская обл.

### Ironsword

Пароль на последний уровень: BDTR BTIN NGNT.  
Владимир «Excellent» Лебедев, г.Кимры, Тверская обл.



### Attack of the Killer Tomatoes

Быстрая ходьба. Во время игры нажмите →+В.

Dr. X, Dr. Dick, п.Шилово, Рязанская обл.

### Battletoads Double Dragon

Прием, о котором поведал GDlover

в №47, можно выполнять и с соперниками, которых вы забили в пол.  
Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

### Mike Tyson's Punch Out

Хотите подраться на секретном чемпионате? Тогда на экране ввода пароля введите 135 792 4680, затем зажмите SELECT и нажмите А+В.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

### Paperboy 2

Пароли, приведенные Мародером из Новосибирска в №34, подходят и к этой части игры.

Вован, г.Кубинка, Московская обл.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



## SCHWARZENEGGER PREDATOR

### Predator

Приведенные в №34 коды работают только на тех уровнях, где ваш герой «мелких» размеров.

Skull, г.Красноярск

### Robin Hood (Super)

Получить одно дополнительное сердечко вы можете сразу, нажав на заставку ←+SELECT+START.

Александр Недоступ, г.Прохладный, КБР

### The Adventures of Lolo

Код на этаж 10 комнату 5: GCVT.  
Dredd, г.Краснообск

### The Adventures of Lolo 2

Код на этаж 10 комнату 5: VHTK.  
Dredd, г.Краснообск

### Best of the Best

Борьба без правил! Включите игру и выберите себе любой стиль. Перейдите на «next» и поставьте себе противника (Иванова, Фюрнари, но не ниже). Победите противника. Вот теперь выбирайте любого противника, в котором хотите драться «без правил». Вы сможете наносить ему любые удары, и судья вас не остановит. Но если вы «сцепитесь» с врагом, то весь секрет исчезнет. Секрет действует только один поединок.

Igor Udalov, г.Москва

### Casino Kid

Код QOQAQ PPEAM GWJXI FVTAQ PPEAM GUJXG — игра за Синди и 600\$.  
Goldberg, г.Москва

### Solomon's Key

Этот фокус у меня получился случайно. В комнате 17 вы увидите 8 «ёжиков». Идите к правому верхнему блоку и уничтожьте здесь «ёжика». Затем прыгните на верх этого блока и создайте справа новый блок. Прыгните на него и ударьте где-то 11-13 раз головой в блок над вами. Вскоре появится какой-то субъект и начнет кружиться по комнате. Поймайте его, и все враги на уровне превратятся в фей! (10 фей — 1 жизнь). Но помните, этот трюк нужно выполнять с первого раза.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

### Super Pitfall

Для продолжения игры после гибели дождитесь появления заставки и нажмите SELECT, А, А, А, SELECT и START.  
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

### Темно Bowl

Пароли: Вашингтон против Чикаго — 587BFFA0. Вашингтон против самих себя — 997FBFAS.  
Вован, г.Кубинка, Московская обл.



### Tiny Toon 6

Сердечки и другие призы в этой игре добываются, как в «Magio», методом выбивания головой.  
Александр Недоступ, г.Прохладный, КБР

### Хеуз

Пароли последнего уровня:  
12-1. CA249 BDD85;  
12-2. 568A8 E2D85;  
12-3. C10CE 60A14.  
Конец игры: 5C2B5 C8A1E.  
Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Optimus Prime (г.Нижний Новгород), Роман "Sonic" Гордиенко & Tom Ace (г.Раменское), Храповицкий Роман (г.Москва), Букляков Кирилл (п.Красково Моск. обл.), Пашенко Роман (г.Таганрог), Optimus Prime (г.Нижний Новгород), Но 1а (г.Кимры), Аралов Степан (дер.Вязовка Свердлов. обл.), Макота Кино, Лагутин Андрей (г.Шебекино Белгор. обл.), Optimus Prime (г.Нижний Новгород), Никитин Евгений (пос.Кузнечное Ленингр. обл.), Силантьев Владимир (г.Оренбург), Шатенев Николай (пос.Советский Ленингр. обл.), TNT, Искра-F (г.Новокузнецк), Mr.Heavy Metal (г.Балашов), Optimus Prime (г.Нижний Новгород) — 3 рисунка, Bullwinkle (г.Пермь), Optimus Prime (г.Нижний Новгород) — 7 рисунков.



# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

50 ДРАКОН  
ВНИМАНИЕ  
ПОСЛЕДНИЙ  
ИЗДАНИЕ

## GAME BOY



### Beavis and Butt-head

Пароли: 1. ftgbr; 2. zpqnl; 3. vxjed;  
4. rlpdv; 5. tmswb; 6. fklm; 7. qybmz.  
Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

### Desert Strike

Пароль на второй уровень: FJHGGL.  
Вован, г. Кубинка, Московская обл.

### Donkey Kong Land

Поправка. Прием, приведенный в №47, действует не для первой, а для третьей части игры.  
Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.



### Mickey Mouse 5

Пароли к боссам:  
1. SLAP; 2. JUMP; 3. PECK; 4. JOWL.  
ДракулА, г. Сергиев-Посад, Московская обл.

### Burai Fighter Deluxe

Пароли:  
1. HGKM; 2. GBAL; 3. IDCP;  
4. CPEJ; 5. MNCB; 6. LEOJ;  
7. JJOE; 8. ODEN;  
9. COHL; 10. DKLF;  
11. KDPI; 12. AFKP.  
KVSFBaracuda, г. Ульяновск

### Lucky Monkey

Tower 1: 0729 Tower 2: 1992  
Tower 3: 5478 Tower 4: 0979  
Barret, г. Москва

## ДРАКУЛА ДУРАК



### Kid Dracula

Пароли: 1) 8529; 2) 5613; 3) 3272;  
4) 7283; 5) 5346; 6) 7225; 7) 5539; 8) 7158.  
Gera, г. Москва

### Puzzle Road

Коды уровней: 1) SHMS;  
2) HAIA; 3) IRCQ;  
4) NUHO; 5) OSIN;  
6) BUNO; 7) UGOU;  
9) ETUA; 10) DENY;  
11) IASU; 12) RTHC.  
Gera, г. Москва



### Tom & Jerry: Frantic Antics

Пароли: 2. рыба, звезда, апельсин, сыр, сердце;  
3. сердце, сердце, апельсин, апельсин, рыба.  
Михаил Гусев, г. Видное

### Tetris Attack

Пароли на последние уровни игры.  
Режим «Puzzle»: 7MH3M5?0.  
Режим «VS com»: BY7J2YYK.  
Андрей Белоусов, г. Вологда

### Who Framed Roger Rabbit

Пароли:  
2. DLT3QYBY;  
3. GPLDMSRC;  
4. MMCFGWXJ;  
5. BGQTUKJP;  
6. RTJBWN43.  
Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

### Tiny Toon Adventures: Bab's Big Break

Пароль последнего уровня: пусто, арбуз (круглая фигня, похожая на арбуз), пусто, пусто.  
Tony Cortec, г. Москва

## MegaDrive

### ESPN National Hockey Night

Секретная команда. В основном меню нажмите ↑, →, С, А, В, В.  
Иван Мельянец, г. Костомукша, Карелия

### Shadow Dancer

Когда Shinobi ходит с собакой, удерживая В, а затем отпуская, можно натравливать ее на своих врагов.  
Magic Domain, п. Шаблыкино, Орловская обл.

### European Club Soccer

Введите пароль QUITTER и теперь при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.  
Александр Рудницкий, г. Харьков, Украина



### Road Rash 3

Имея супер мотоцикл, чтобы быстрее всех рвануть со старта, на последней секунде отсчета времени дважды нажмите В.

Soulman, г. Хабаровск-43

### Phantasy Star 2

Хочу предостеречь тех, кто решил воспользоваться секретом неуязвимости Павла из Томска (см. №36). Включив неуязвимость, вы будете спокойно обходить рядовых врагов, но значит не сможете копить уровни силы и выносливости (level), которые понадобятся для борьбы с боссами.  
Mushrooms, г. Вологда

### Jammit

Для того чтобы выбрать героя и уровень, введите пароль TRVLRND. Если ввести пароль SDDNDTH, то победа будет засчитываться по первому попаданию мяча в корзину.  
Александр Рудницкий, г. Харьков, Украина

НЕТ ПРОБЛЕМ

GAME BOY/MEGADRIVE







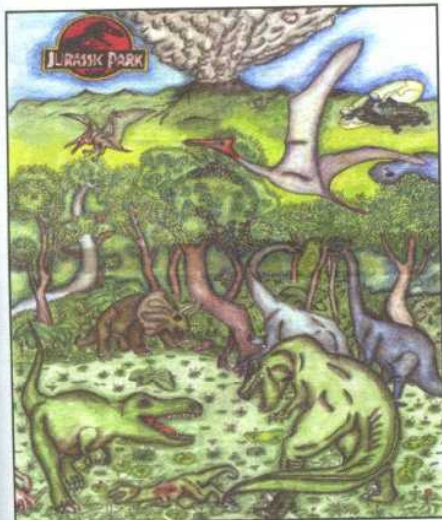
# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

## MegaDrive

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ    ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



### Jurassic Park

1) Введите пароль FREIHEIT (фамилия одного из разработчиков из «Blue Sky») и увидите финальные титры.  
 2) В пароль JP\_0\_ARK вставьте в первый промежуток G (для игры Грантом) или R (для игры Раптором), а во второй — цифру-номер уровня, в котором хотите начать игру. Все полученные таким способом пароли дадут вам все оружие.  
*Soulman, г.Хабаровск-43*

### Centurion: Defender of Rome

Секретные пароли.  
 TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES — дает вам 35513 талантов.  
 QDUA YQ25 5555 55NK YKXW IPJI — дает 3208 талантов и 9 легионов.  
*Александр Рудницкий, г.Харьков, Украина*

### Out Runners

Если вы выбрали автомобиль «Формулы 1» в режиме Arcade (после прохождения игры или с помощью кода, приведенного в №27), то в пункте Options вы сможете прослушать новые мелодии.  
*Shang Tsung, г.Мытищи, Московская обл.*

### Task Force Harrier Ex

Зажав А, включите приставку и, отпустив А, нажмите ↑, ↓, ←, →, А, В, А, С, В. Выберите пункт «Configurations» — появятся новые опции.  
*Сергей Титов, п.Богородское, Сергиево-Посадский р-н, Московская обл.*

### Rebel Assault

Пароль на последний, 16-й, уровень: MALANI.  
*Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.*



### Pac-Man 2. The New Adventures

Пароли: 2. HR4S; 3. HRM91XR; 4. 98NSGD6; 5. 18NSZXP; 6. J85S1VP; 7. JOM9ZVP; 8. 9M57ZDP; 9. 5RKPZBK.  
*Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.*

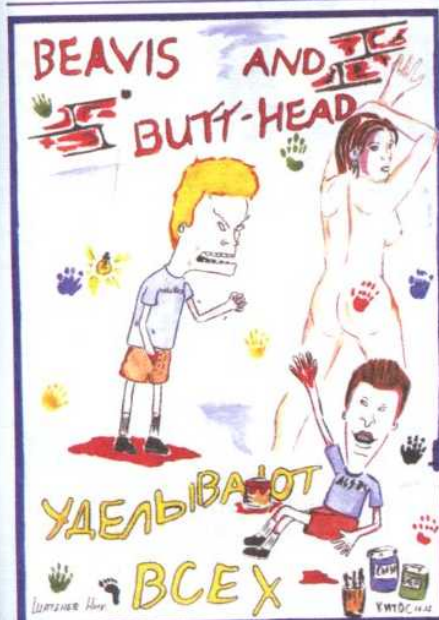
### Cannon Fodder

На моем картридже, если у вас погибло более 300 человек, перестают срабатывать пароли. Наверное, это глюк.  
*Phantom, г.Лесосибирск, Красноярский край*

### Syndicate

Пароль последнего уровня с полной экипировкой: EGYQRCJ000...00023.  
*Bobcat, п.Старый Вичуг, Ивановская обл.*

## Super Nintendo



### Beavis and Butt-head

После прохождения каждого уровня появляется картинка с Бивисом и Баттхедом. Кнопками ↑/↓ и А/В можно менять их физиономии.  
*Neo Pest, г.Москва*

### Donkey Kong Country 1, 2, 3

Как узнать, все ли вы собрали в данном уровне (мире)?  
 DKC1: Восклицательный знак после названия уровня (мира) указывает на то, что все бонусы найдены.  
 DKC2: Кроме восклицательного знака должен быть изображен жетон «DK».  
 DKC3: Большой флаг означает, что все бонусы взяты, а желтая полоса говорит о взятом жетоне «DK».  
*Gera, г.Москва*

### Secret of Mana

Если погиб один из ваших героев, используйте серебряный кубок для его оживления. Кубок стоит 300 монет.  
*Neo Pest, г.Москва*

### Super Mario Kart

Для получения дополнительных продолжений нужно на четной трассе собрать нечетное количество монеток, а на нечетной трассе — четное. И в любом случае число монет должно быть больше 12.  
*Neo Pest, г.Москва*



### Super Mario World

Чтобы послушать мелодию из первой части «Марио», надо войти на карту секретного мира Special и подождать две минуты.  
*Хамелеон, г.Москва*

### Kyle Petty's No Fear Racing

Пароль на последний, 27-й, уровень (1 игрок, сложность Hard): PHONLQLW18.  
*Евгений Никифоров, г.Москва*

### TMNT 4: Turtles in Time

Прикол.  
 На шестом уровне (корабль) при борьбе с боссами сделайте так, чтобы Бибоп и Рокстеди ударили друг друга. Тогда они зацепятся оружием и некоторое время будут бездействовать.  
*Skull, г.Красноярск*



50 ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

НЕТ ПРОБЛЕМ

MEGA DRIVE / SUPER NINTENDO





PlayStation

**Breath of Fire 3**

Советы по прохождению пустыни.  
 1. Для начала не забудьте взять воду в кувшине около палатки.  
 2. Зайдя в пустыню, обратите внимание на то, что она как бы поделена на клеточки (как страница в тетради).  
 3. Теперь найдите на небе звезды. Слева — Венера, посередине — Полярная звезда (указывает на север), а справа — лже-Полярная звезда.  
 4. Идите на север, пока Венера не окажется строго на западе.  
 5. После этого поворачивайте на восток и идите туда до тех пор, пока Венера не скроется за горизонтом.  
 6. После этого поворачивайте на север и идите вперед, не обращая внимания на мираж около лже-Полярной звезды.  
 7. Через некоторое время появится босс, а за ним будет оазис.  
*Alien 3, г.Таллин, Эстония*

**Actua Soccer 3**

На экране создания команд введите:  
 TTF TEAMS — забавные команды;  
 PREM CLUBS — премиальные команды.  
*Антон Лазарев, г.Зерноград, Ростовская обл.*



**Toy Story 2**

Режим отладки: на заставке нажмите X, O, □.  
*Skull, г.Красноярск*

**Syphon Filter 2**

Выбор уровня. Нажмите паузу и высветите «Map»-опцию, затем зажмите → + L2 + R2 + O + □ + X. Потом войдите в опции и выберите «Cheats».  
*Tony Cortec, г.Москва*

**Tempest X3**

Секретные игры. Доиграйтесь до того, чтобы ваш результат в таблице рекордов занял первое место и введите свое имя как HVS. Затем на экране ENTRY введите код YIFF! Вернитесь в меню и увидите две новые игры — Tempest Plus и Tempest 2000 (сохраните их на карте памяти).  
*Журавлев, г.Рязань*

**Nagano Winter Olympics'98**

Всегда золотая медаль. На титульном экране наберите ↑, ↓, ←, →, △, ○, □, ←, ←, →, X, ↓, ↓, ↑, △, X.  
*Антон Лазарев, г.Зерноград, Ростовская обл.*

**Mobile Suit Gundam**

Выбор уровня. На начальной заставке нажмите и держите до ее окончания L2 + R1 + SELECT + ←, затем выйдите в режим Records, где и сможете выбрать любой уровень.  
*Дмитрий Смирнов, Красногорск, Московская обл.*



**Star Wars. Episode 1**

Пропуск уровня. В главном меню нажмите L1, L1, R2, R2, X, L1, R1.  
*Хранитель Brad Vickers Diary's, г.Набережные Челны*

**Nectaris Military Madness**

Названия уровней игры являются кодами.  
*Михаил Милованов, г.Мичуринск, Тамбовская обл.*

**Final Fantasy VIII**

Вот, решил на досуге прислать вам ответы на все тесты в FF8, при помощи этих тестов можно поднять свой Сид-рейтинг до 30-go!!  
 Кстати, если пройти 29-й дважды и пройти 30-й, то вы получите 30000\$.  
 Вот все ответы (Y — Yes, N — No):  
 Test1 : Y,N,Y,Y,N,N,N,N,N,N  
 Test2 : Y,N,Y,Y,Y,N,Y,Y,N,N  
 Test3 : N,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test4 : N,Y,Y,N,N,N,Y,N,N,N  
 Test5 : N,N,N,N,Y,N,N,N,Y,Y  
 Test6 : Y,N,Y,Y,N,N,N,Y,N,Y  
 Test7 : Y,Y,Y,Y,Y,N,N,N,N,N  
 Test8 : N,Y,N,N,N,Y,N,N,N,N  
 Test9 : N,Y,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test10 : Y,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test11 : Y,Y,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test12 : N,Y,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test13 : Y,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test14 : Y,Y,Y,N,N,N,N,N,N,N  
 Test15 : Y,Y,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test16 : Y,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test17 : Y,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test18 : Y,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test19 : Y,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test20 : Y,Y,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test21 : Y,Y,Y,N,N,N,N,N,N,N  
 Test22 : N,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test23 : Y,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test24 : Y,Y,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test25 : Y,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test26 : Y,Y,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test27 : N,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test28 : Y,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test29 : N,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
 Test30 : N,N,N,N,N,N,N,N,N,N  
*Андрей Харченко, г.Москва*



**Crash Bandicoot 3: Warped**

Если вы пройдете игру со 104-105%, то вам в конце, во время титров, напишут, с какой максимальной быстротой ее проходили сотрудники компании. Цифры просто невероятные.  
*Tony Cortec, г.Москва*

**Rainbow Six**

На паузе зажмите L1 и нажмите следующую комбинацию: ○○□△X△X○— заложники становятся бессмертными.  
*General Rex, с.Долгий Мост, Красноярский край*



**Men in Black**

Пропуск уровня: на экране опций нажмите ←, ←, →, ←, →, ←, ←, ←, □.  
*Дмитрий Смирнов, Красногорск, Московская обл.*

**Slamscape**

Полное вооружение: прямо в игре зажмите SELECT и наберите ←, □, →, ○, →, △.  
 Непобедимость: наберите □□○○□□△.  
*Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.*

**Sled Storm**

Open Mountain Championship пройден. Войдите в опции, выберите load/save и высветите password-экран. Потом введите □, X, R2, □, ○, R1, ○, △ как пароль.  
*Tony Cortec, г.Москва*

**Tales of Destiny**

С помощью кольца CHANNELING RING можно переманивать компьютерных врагов на свою сторону. Для этого передайте кольцо персонажу рангом ниже главного героя и нажмите SELECT на втором джойстике.  
*BULLdozer, г.Рязань*



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## NCAA Football '99

- Бонус-команды. (Коды набираются на экране ввода имени).
- Alabama '92 — CJOEOR
  - Alabama '89 — GCRHIUSC
  - Alabama '85 — DPUAT
  - Alabama '78 — DDPELOP
  - Alabama '73 — AJNADS
  - All-EA Sports Team — TBHOERG
  - All-Tiburon Team — EAFLOP
  - Arizona State '75 — CLICK
  - Arkansas '69 — JGOBE
  - Army '46 — CURLHB
  - Auburn '85 — VSAG
  - Boston College '84 — DWOU
  - California '82 — CHELT
  - Clemson '81 — PZKPI
  - Colorado '89 — BDAORN
  - Florida '96 — OMJIER
  - Florida State '96 — GRUSBL
  - Florida State '93 — JROONB
  - Georgia '82 — ISTME
  - Georgia '76 — OPLTO
  - LSU '59 — BJRAO
  - Miami '94 — LEDIWS
  - Miami '92 — SICAH
  - Miami '91 — VSAEN
  - Miami '89 — NJOH
  - Miami '87 — JDALCK
  - Miami '86 — HMOEL
  - Miami '84 — FERT
  - Miami '83 — MDAADND
  - Michigan '97 — MICH 97 (или PWARSS)
  - Michigan '91 — MFAEN
  - Michigan '73 — PSAPM
  - Michigan State '66 — SWEEPRT
  - Michigan State '65 — WRIFA
  - Mississippi '59 — ZAIDE
  - Nebraska '97 — NEB 97 (или QAULI)
  - Nebraska '94 — SDWA
  - Nebraska '93 — HEREWG
  - Nebraska '91 — NEB 91 (или TEWGT)
  - Nebraska '83 — SJCOH
  - Nebraska '75 — FIRELT
  - Nebraska '71 — DOEFL
  - North Carolina '81 — SEDEF
  - Notre Dame '89 — DAMYNO
  - Notre Dame '88 — CSH
  - Notre Dame '74 — JDEMI
  - Notre Dame '73 — CGEO
  - Notre Dame '66 — PSAON
  - Notre Dame '57 — KPEAL
  - Notre Dame '46 — FOLTA
  - Ohio State '79 — RJOTNH
  - Ohio State '73 — MDAVI
  - Ohio State '70 — CAUSE
  - Ohio State '68 — POEWRO
  - Oklahoma '87 — TANDGWO
  - Oklahoma '85 — ZULUJ
  - Oklahoma '71 — ITGSIN
  - Oklahoma '57 — SLANTG
  - Oregon '94 — SDAIL
  - Penn State '94 — OLUTP
  - Penn State '86 — REERM
  - Penn State '85 — GNAMS
  - Penn State '82 — SJOI
  - Penn State '78 — SFAEYT
  - Pittsburgh '76 — MIDJ
  - Stanford '82 — KEORH
  - Stanford '70 — BSUGUS
  - Tennessee '97 — MAERUN
  - Texas '69 — RTACE
  - UCLA '88 — GO
  - UCLA '67 — WSATL
  - UCLA '65 — ITAGM
  - USC '88 — XLL
  - USC '79 — HSBE
  - USC '74 — HCOHT
  - USC '68 — QSULI
  - USC '67 — DTYX
  - USC '62 — YBUE
  - Washington '91 — TJUO
  - Washington State '97 — TMERIG
  - West Virginia '88 — GHEOMO
  - Wisconsin '62 — XXL

G.Funk, ред.

## Final Fantasy VII

В игре много секретов, особо не влияющих на исход игры, но весьма интересных. Вот некоторые.

1. В Мидгаре в начале пути по дороге к дому Айрис поднимитесь в одном из домов на второй этаж (там еще мужичок смотрит телевизор). Обнаружите спящего парнишку, а рядом с кроватью тайник с монеткой. Открыв тайник, отключитесь брать монету. Когда Айрис будет захвачена Шинрой, снова посетите это место. Парнишка за вашу честность даст вам неплохой приз (обычно это эликсир).

2. На втором диске, когда Клауд пропадает без вести, посетите Тифой Нибелхейм и попробуйте сыграть на пианино. Получите материю «Elemental». *Firefox, г. Москва*

## Knockout Kings '2000

Маленькие боксеры. В опциях посмотрите «Cyber Athlete», войдите в «Career» и введите MINIME в качестве имени.

*Skull, г. Красноярск*

## Ace Combat

Если вы пройдете все миссии во всех режимах (Easy, Normal, Hard), то получите еще две дополнительные миссии. Но они будут доступны только в режиме Free Mission.

*Bullwinkle, г. Пермь*

## Metal Gear Solid

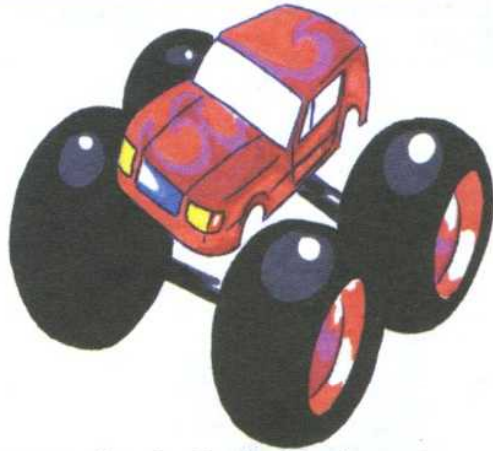
Если вы пройдете игру дважды, то, начав играть в третий раз, увидите Снейка в смокинге а-ля Джеймс Бонд. *Иван «Sid Burn» Гордеев, п. Малаховка, Московская обл.*

## PGA Tour Golf '98

Увеличение дальности удара: включите draw и нажмите R1+←. *Просто Валера, п. Правдинский, Московская обл.*



## PlayStation



## Hot Wheels: Turbo Racing

В главном меню нажмите: R2, L1, □, △, R1, L2, L1, R2 — бесконечное турбо; □, R2, L2, △, △, L2, R2, □ — маленькие машинки; □, △, □, △, R1, R1, L2, L2 — большие колеса; □, △, L1, R1, L2, R2, □, △ — автомобиль TowJam; R2, R1, L2, R2, □, △, L1, R1 — «Dude» звуки. *Skull, г. Красноярск*

## V 2000

Во время игры нажмите и удерживайте R1, после чего наберите ← □ ● R2 → △ L2 — войдете в режим секретов. *Антон Лазарев, г. Зерноград, Ростовская обл.*

## Mechwarrior 2

Пароли для клана «Wolf».

- Trial of Refusal
- 2. T#00A0X++O
- 3. #/00A04+O#
- 4. #000A0>4LA
- 5. T000>OX4UA
- 6. #X00>O44#>
- 7. TX00>OZ4LL
- 8. #Y00>O>U<X
- 9. TY00/OXULU
- 10. #A00/O4U<+
- 11. TA00/OZUUX
- 12. #>00X0>=O<
- 13. T<00X0X=TZ
- 14. #>00X04=Y\*
- 15. T>00X0Z=+Y
- 16. T>00=OZ=++
- Wolf's Dragoon
- 2. T000A0XLO/
- 3. #\*00A04L+X
- 4. T\*00A0ZLY+ Freebirth Trials
- 2. TLO0A0XZUZ
- 3. #Z00A04Z#\*
- 4. TZ00A0ZZLY
- Alien 3, г. Таллин, Эстония



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## PlayStation

### Castlevania: Symphony of the Night

Продолжение секрета «Как выбить дополнительные вещи из Библиотекаря» (см. № 49)

Кроме описанных в прошлом номере секретных вещей, у старика можно «выбить» еще два, очень важных предмета — это Кольцо Арканы (Ring of Arcana) и Защитную броню графа Дракулы (Dracula Tunic).

**I. Кольцо Арканы (Ring of Arcana)** — эта вещица поможет Алукарду в независимости от его общего уровня «вышибать» из врагов самые необходимые вещи и в первом, и во втором замках. Вот их список: 1) Щит медузы (Medusa Shield) — один из тех щитов, которые убивают «среднего» врага своим прикосновением. Экипировав этот щит на Алукарда, вы никогда не превратитесь в камень; 2) Череп-щит (Skull Shield) — за ним Алукард чувствует себя несколько спокойнее, чем за другими щитами. При сочетании с Волшебным мечом (Mablung Sword) выпускает лазерный луч (в первом замке вместо Волшебного меча можно использовать Стальной прут (Shield Rod)); 3) Святой (Священный, кому как нравится) меч (Holy Sword) — самый секретный и почетный меч для обоих замков. Совершенно безвреден для Рихтера.

**II. Защитная броня графа Дракулы (Dracula Tunic)** — данный артефакт усилит все параметры Алукарда и сделает его полноправным хозяином замка.

Вышеописанные призовые айтемы достанутся вам вовсе не «на халяву» — их сможет получить только настоящий и упорный геймер! Во-первых, Защитную броню графа Дракулы возможно «выбить» из Библиотекаря только после того, как вы спасете Рихтера; во-вторых, чтобы старикан раздобылся и выбросил-таки вам долгожданные предметы, его надо поддеть приемом «High Jump» около 25 раз, при этом не коснувшись пола, что, поверьте, довольно сложно.

**Концовка «Спасение Рихтера»**  
Следуйте указаниям и вы получите хотя и не лучшую, но и не самую плохую концовку.

- 1) Прежде всего экипируйте своего героя Святым мечом — это не причинит вреда Рихтеру, но коснуться мечом противника вы просто обязаны!
- 2) Также «повесьте» на Алукарда либо Железный щит (Iron Shield), либо Череп-щит (Skull Shield) — эти щиты имеют защитную магию против разбушевавшегося Рихтера.



3) Не забудьте и про второстепенное оружие — лучше всего будет подобрать секиру (она также безопасна для босса).

4) Святые очки (Holy Glasses) — позволяют Алукарду видеть шар над головой врага, уничтожив который Рихтер будет спасен.

**Набор уровней**  
Как только вы зашли в замок, быстро доберитесь до первой двери (вход в лабораторию), потом в темпе выскочите назад и прикончите солдата, который бежит снизу. Продолжайте выполнять действия («зашли-вышли-убили»), пока не наберете девятый уровень (пояснение: один солдат засчитывается вам как несколько врагов, следовательно, и уровень вы наберете довольно быстро, при этом еще отобрав у него незначительный кортик и обычную туннику. К тому же, при наборе уровней вам можно регулировать, какой из параметров повысить: Короткий меч (Short Sword) будет прибавлять силу (STR), а применение магии — интеллект (INT) и удачу (LCK)). Внимание! Прошу сразу учесть, что с чем более низким уровнем вы пройдете первый замок, тем больше призов и приятных неожиданностей получите (самый лучший вариант прохождения — в ваше распоряжение поступит плащ, позволяющий проходить сквозь всех врагов, а потом еще и возможность играть за Марио!!!).

**Набор уровней друзьям Алукарда**  
Уровень друзьям, а также деньги, лучше всего набирать в Колизее — превратившись в Волка и делая атаку справа налево. При этом Волк будет сносить, в буквальном смысле этого слова, гигантское количество противников (из некоторых можно получить 400\$) и мешочек с 1000\$. Обязательно наберите 99 уровень Летучей мышки и Мечу — тогда они с легкостью одолеют любого босса или обычного противника. Особным трем спутникам набирать левел вовсе не обязательно.

A. Щукин под редакцией G.Funk'a.

### Vampire Hunter D

Встреча с призраком девочки

Эта встреча произойдет при попытке выйти из операторской. На глазах удивленного Ди призрак, виденный в зеркальной комнате, принимает знакомые очертания. Ба, да это же Кармила! Поругав Ди за то, что тот лезет не в свое дело, и посулив золотые горы, если наш охотник уберется из замка, это симпатичное создание попытается набить из Ди чучело. Рубить мечом бесполезно, так как это ее фантом.

Тактика боя такова: бейте по периодически возникающим красным шарам так, чтобы они отлетали в Кармиллу.

Теперь идите в ремонтную дверь, помещенную значком «Л». Но перед тем, как туда войти, обследуйте территорию вокруг: найдите пистолет Лейлы.

В самом помещении спасите охотницу от посягательств двух зомби и выслушайте ее рассказ о происшедшем. После доберите трофей этой комнаты.

FireFox, г. Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Andretti Racing '97

Изменение параметров гонок. На паузе поставьте курсор на «Race Statistics» и нажмите L1 + L2 + R1 + R2 + X + O + SELECT.  
Просто Валера, п. Правдинский, Московская обл.

### Machine Hunter

Пароли на все уровни (уровень/пароль):  
 2 HIABY EUHQ 3 FQAJA\*EQPR  
 4 CYQIQIDMQQ 5 BEBBQQAYRQ  
 6 ZNBRRHAQNG 7 AQRDYOGAIB  
 8 ARIIYCAWQ 9 AECDYDDQTB  
 10 QMSKQMDQ\_B 11 AWCLI\*NAMA  
 12 A?CMQXEA#R 13 IBTLIEACB  
 14 QMDEIVFMRR 15 QQDNIDEAIQ  
 16 I?DVK?HQWB 17 ACEIKYDYLR  
 Конец AMUIIFC!EQ  
 Tony Cortec, Москва

### Asteroids

На паузе наберите: ↑, X, ↓, ▲, ←, □, →, ○ — 99 жизней; ↓, ↓, ↑, ↑, ○ □, ▲ — непобедимость.  
Антон Лазарев, г. Зерноград, Ростовская обл.

### FIFA '97

Какое отношение имеет футбол к стриптизу? Хотите знать? Пожалуйста! Когда игра загрузится, нажмите все четыре шифта. Появятся две новых опции: Femal Team (женская команда) и... !!!  
Bullwinkle, г. Пермь



### The Need for Speed 4. High Stakes

В Options в user name введите Nfs\_pd-BMV M5 Police — вторая полицейская машина на трассах.  
General Rex, с. Долгий Мост, Красноярский край

### Fighting Force

Супер комбо. Играя за Hawk'a, схватите кого-нибудь и нажмите X X X □ □ □ □ □.  
Сергей Кимонко, г. Новосибирск

### Actua Soccer 2

Чтобы получить секретную команду от Gremlin, на титульном экране наберите ←, →, □, ●, ↑, ↓, □, ●.  
Black Wolf, г. Москва

### Contra. Legacy of War

Коды вводятся на главном титульном экране. Просмотр видео: L2, L1, R1, R2, ↑, ←, ↓, →. Мини-игра «Gyruss»: L2, L1, ←, →. Мини-игра типа Pac-man: R2, R1, →, ←, L1, L2. Прослушивание звуковых эффектов: R2, R1, L1, L2, ↑, ↓, →, ←.  
Вадим Шунихин aka Timber Maniac, г. Зерноград, Ростовская обл.

### Dynasty Warriors

Игра за Warlord'a.  
Когда заполучите Cao Cao, Zhuge Liang и Lu Bu (как это сделать, написано в №40), на титульном экране быстро нажмите □, ↑, ▲, ↓, X. Послышится звон, и Warlord — ваш!  
Bullwinkle, г. Пермь



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## PlayStation

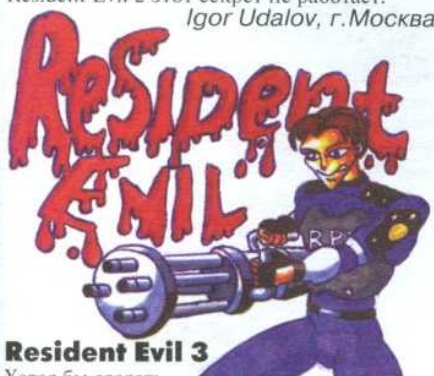
ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Einhander

Закончите игру с высоким рейтингом и получите доступ к опции Gallery главного меню, которая позволит вам увидеть рисунки кораблей, оружия и сражений.  
*Chic, г.Хабаровск*

### Bio Hazard 2

Вот как можно «взломать» все оружие, все ключи, лечебные травы, спреи, плюс еще дополнительные вещи (которые, вообще, неизвестны). Перейдите в инвентарь «игрока» и нажмите SELECT. Когда пульсация приостановится, нажмите R1 (или R2), L1, L2. Хочу предупредить: не ставьте «автомат» — игра зависнет. В американском Resident Evil 2 этот секрет не работает.  
*Igor Udalov, г.Москва*



### Resident Evil 3

Хотел бы сделать добавление к статье в №46. Есть легкий способ обмануть «подземного червя». Во-первых, не тратьте на него ни единого патрона! Во-вторых, просто подойдите к «выключателям» и врубите их. Это все делается в первой битве.  
*Igor Udalov, г.Москва*

### Lego Racers

В главном меню выберите Build, затем New Race и введите на экране «Make License» один из приведенных ниже кодов. После ввода войдите в Build Car и выбирайте любую машину.  
NCHSSS — нет шасси и кубиков;  
NWHLS — нет колес;  
NDRVR — нет гонщиков;  
FSTSRWDR — турбо-режим;  
MXPMX — все Power-Ups;  
FLYSKYHGH — Rocket Car;  
LNFRRRM — зеркальная трасса;  
NSLWJ — сохранение скорости после вылета с трассы;  
PGLLRD — Shooter Power-Ups;  
PGLLYLL — Mine Power-Ups;  
NMRCHTS — отключение кодов.  
*Skull, г.Красноярск*

### Jet Rider 3

Гонки на большой скорости. Во время игры нажмите L1+→, R1+↓, □, L1+T, R1+↓, L1+←, SELECT, YES. Если хотите прыгнуть с мотоцикла, нажмите четыре шифта.  
*Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.*

### Jeremy McGrath Super Cross

Honda CR 500 — на экране выбора мотоциклов нажмите △□○L2□R2○L1L2□.  
*Chic, г.Хабаровск*

### Forsaken

LAMZEUS — непобедимость, все оружие и боеприпасы.  
TITSOOT — спец. корабль.  
*Chic, г.Хабаровск*

### One

Те, на чьей приставке не срабатывает код HEVYFEET, приведенный в №38, попробуйте код HEVBUDDY.  
*Джедай, г.Череповец*

### Fighting Force 2

Режим хитростей. При появлении надписи Press Start нажмите L1+L2+R1+△+×+←.  
*CiD, г.Санкт-Петербург*

### Oddworld: Abe's Odyssey

Прикол. В игре, зажав R1, нажмите △↑, ○←, ×↓, □→ и Abe станет «глухим» — будет показывать слова жестами.  
*С.Б.П., г.Бугульма, Татарстан*

### Overblood

Секретный «Узи»: при встрече с Милли нажмите и удерживайте до конца разговора R1+R2+△+○.  
*Просто Валера, г.Правдинский, Московская обл.*



### Grand Theft Auto 2

Чтобы управлять танком, совершенно не обязательно отыскивать его в большом городе. Устройте в городе беспорядок (чтобы в верхней части экрана появились 5-6 полицейских голов). Теперь можно пострелять из танков, но управлять вы сможете только не стреляющими. Этим же приёмом можно воспользоваться, чтобы управлять пожарными машинами, броневидами и т.д.  
*Stiger, г.Москва*

### Star Wars: Master of Teras Kasi

Непонятное явление. При битве с Дартом Вейдером, он бросил меня на лопатки рядом с пропастью и направился медленным шагом ко мне. Ну я ничего не делаю, а он взял и бросился с «утеса». Понять причину этого явления я не смог.  
*Tony Cortec, г.Москва*

### Red Asphalt

Бессмертие — на паузе зажмите R1+R2 и нажмите ↑, ←, →, ↓, △, □, ○, ×. Неограниченное оружие — на паузе зажмите R1+R2 и нажмите ←, ↑, →, ↓, □, △, ○, ×.  
*CD-2, п.Октябрьский, Белгородская обл.*

### Tekken 3



### Tekken 3

Проведя множество боев в этой игре, я заметил, что противники придерживаются, в основном, трех моделей поведения.  
1. Противник постоянно использует шаг вбок, «наворачивает круги» с последующим заходом со спины и броском. Метод борьбы. Попробуйте выбрать Эдди Гордо. Почти все его удары — вертушки, которые поражают противника на 360° вокруг Эдди.  
2. Оппонент пытается разорвать дистанцию и провести атаку с разбега. Методы борьбы. Первый, более простой — навяжите противнику ближний бой. Второй, более сложный и красивый — дайте противнику разбежаться и в последний момент, когда он уже будет проводить прием, сделайте шаг вбок, зайдите со спины и проведите комбо или бросок.  
3. Противник в совершенстве знает комбо и навязывает ближний бой. Метод борьбы. Выберите доктора Босконовича. Почти весь бой он проводит лежа, и комбо против него провести сложно, да и бросок не больно-то следаешь. Можно выбрать Гона — из-за низкого роста динозаврика его можно бить только ударами вниз.  
*Хихикающий орк Антоний, г.Нижний Новгород*

### Running Wild

Секретный персонаж T-Rex: пройдите режим Challenge на уровне Hard за слоника Boris-a.  
*Лю Канг, г.Бийск, Алтайский край*

### Spyro 2: Ripto's Rage

Чтобы посмотреть титры, на паузе нажмите □○□○□○□○←, →, ←, →. Плоский режим: на паузе нажмите ←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □.  
*Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.*



**ВНИМАНИЕ!!!**

С прошлого номера мы **БЕСПЛАТНО** размещаем **ЧАСТНЫЕ** объявления, присланные нам в письмах, не только в журнале, но и на нашем сайте в Интернет. **БЕСПЛАТНЫЕ** объявления будут размещаться на сайте **ОДНОВРЕМЕННО** с выходом очередного номера журнала. Если Вы хотите, чтобы Ваше объявление было размещено на сайте **РАНЬШЕ** выхода очередного номера, причем полностью, без сокращений, такое объявление становится **ПЛАТНЫМ**. Вы должны сделать **ПОЧТОВЫЙ ПЕРЕВОД** (по адресу: 117454 Москва, а/я 21, ООО «КАМОТ») суммы из расчета «1 знак объявления = 10 копеек», не считая пробелов. Объявление напишите на обороте почтового перевода или (если оно большое) в письме. Мы сразу, после прихода оплаты, поместим объявление на сайте, а затем **БЕСПЛАТНО** продублируем его в журнале.  
Для **ФИРМ** и **ОРГАНИЗАЦИЙ** размещение объявлений и в журнале, и на сайте **ПЛАТНОЕ**. Стоимость объявления — из расчета «1 знак объявления = 1 рубль», не считая пробелов. Адрес нашего сайта [http://www.geocities.com/mac\\_fank1](http://www.geocities.com/mac_fank1)

**Умер DOOM'ер и, понятно, понал в ад. Через несколько дней звонит черт ангелам в рай и просит: «Забери от нас этого идиота, а то он нас тут всех перережет. Он думает, что это очередная версия DOOM'a». Забирают ангелы DOOM'ера из ада, показывают ворота рая, а тот и говорит: «Вот, клево! Восьмой уровень!»**  
Прислал Евгений Кузнецов из Томска

\*\*\*\*\*  
**Терминатор едет в трамвае. Его спрашивают: — Вы выходите на следующей остановке? — Да. — А перед вами? — Выходят, но они еще об этом не знают.**  
Прислала Аня Арзамасова из Москвы

\*\*\*\*\*  
Меняю восьмибитку, Мегадрайв, ряд картриджей и книжек для них глюс доплата на Sony PlayStation с двумя джойстиками. 303260 Орловская обл., пос.Шаблыкино, ул.Лесная, д.1. Дронин Александр.

\*\*\*\*\*  
Харьковчане, а также близ живущие украинцы и россияне. Куплю или обменяю старые выпуски «Великого Дракона»: NN 20, 21, 35, 39. Также пишите все любители SEGA и ролевух на ней. 61204 Украина, г.Харьков, ул.Ахсарова, д.23, кв.359. Котенко Александр.

\*\*\*\*\*  
Люди! Уважаемые! Откликнитесь! Если у вас есть картриджи для Мегадрайва Phantasy Star 1-4, Beyond Oasis, Shining in the Darkness, Light Crusader или Land Stalker, да к тому же на английском языке — с радостью куплю их (не сильно дорого) или поменяюсь с вами своими. Пожалуйста, не откажите фанату приставочных RPG. Тел. (095) 936-57-24. Артем. Звонить с 18 до 21.

\*\*\*\*\*  
Продаю Mega Drive 2 с одним джойстиком и 23 играми, а также 22 картриджа для Денди. Тел. (095) 199-29-91, Иван.

\*\*\*\*\*  
Привет всем любителям аниме и Sailor Moon! Ищу друзей, таких как вы! У нас есть повод для переписки, пишите! Я хорошо рисую и знаю довольно много японских мультфильмов. Адрес: 400062 Волгоград-62, ул.Богданова 1/1, кв.159. Yaten Cou.

\*\*\*\*\*  
Меняю Super Nintendo с двумя джойстиками, антенным блоком, адаптером и двумя картриджами + Dendy с двумя джойстиком и картриджами (все в отличном состоянии) на Sony PlayStation. Тел. (095) 153-93-12. Дима. Звонить с 15 до 19.

\*\*\*\*\*  
Продаю приставку Super Nintendo, 15 картриджей к ней и 10 картриджей для Sega. Тел. (095) 189-16-25. Кирилл.

\*\*\*\*\*  
Кто хочет получить любое прохождение, секрет, рекомендацию, пароль по играм PlayStation, пишите по адресу: 141350 Московская обл., г.Хотьково, ул.Жуковского, д.2, кв.20. Чистяков Сергей.

\*\*\*\*\*  
Жду писем от почитателей творчества Джона Р.Р.Толкина и Н.Перумова, а также от тех, кому нравятся песни В.Сташевского и группы «ИКС-миссия». 680014 г.Хабаровск, Большой Аэродром, 61-15. Осиков Олег.

\*\*\*\*\*  
Ищу друзей по переписке, любящих японскую анимацию и рубрику «Мир аниме». Пишите, обменяемся впечатлениями и художественным опытом. Отвечу всем. Адрес: 400119 г.Волгоград, ул.Туркменская, д.19, кв.128. Ирина.

\*\*\*\*\*  
Хочу переписываться с геймерами (теми, кому 12-13 лет), играющими на PSX. 423200 г.Бугульма, ул. Сайдашева, д.1, кв.59. Павел.

\*\*\*\*\*  
Привет, мальчишки и девчонки! Любители аниме и манга, в особенности «Sailor Moon»! Напишите мне по адресу: 360022 КБР, г.Нальчик, ул.Пачева, д.65, кв.1. Обещаю, отвечу всем! Милана.

\*\*\*\*\*  
Привет всем любителям японской анимации! Если без анимации ты не можешь жить, напиши мне. Мне 14 лет. Адрес: 143500 Московская обл., г.Истра, ул.Адасько, д.2, кв.9. Маша.

\*\*\*\*\*  
Хотела бы переписываться с теми, кому нравится Sailor Moon и вообще японская анимация. Мне 12 лет. 121467 Москва ул.Молодогвардейская, д.6, кв.85. Uranus.

\*\*\*\*\*  
Куплю картриджи от MD-2: FIFA-95,96,97,98 (от 30 до 50 руб.); NBA-96,97 (от 30 до 40 руб.); NBA Jam (40 руб.); NHL-96,97,98 (от 30 до 40 руб.). Куплю джойстик от Сеги в хорошем состоянии (за 40 руб.). Тел. (095) 917-85-92. Звонить с 15 час. Столбырин Вадим.

\*\*\*\*\*  
Хочу переписываться с мальчиками и девочками 12-15 лет, которые увлекаются играми типа Resident Evil, Metal Gear, Medal of Honor, Driver на PSX. Адрес: 125252 Москва, ул.Новопесчаная, д.13/3, кв.113. Ваня.

\*\*\*\*\*  
Продаю картриджи для Super Nintendo: Tiny Toon — 100 руб., Robocop 4 — 80 руб., FIFA Int. Soccer — 100 руб., Mortal Fombat — 50 руб., Jurassic Park — 100 руб. Торг уместен. Тел. (095) 439-28-85. Звонить после 21 часа. Борис.

\*\*\*\*\*  
Все, кому нравится аниме, давайте переписываться, обмениваться рисунками, придуманными персонажами и т.д. 400062 г.Волгоград, ул.Богданова, д.1/1, кв.124. Паря-Пара и Мохо. P.S. Привет Сэе, Ятэн и Бани (Таики, где тебя носит?).

\*\*\*\*\*  
Ой, вы, гой еси добры анимешники и фэнтезисты! Много вас по великой Руси разбросано! Давайте скооперируемся! Пишите нам: себя показать и на наши почерка посмотреть! Красны девицы Nitogu, 15 лет, (129337 Москва ул.Полежаевская, д.21, кв.126) и Kimito, 14 лет, (129347 Москва, ул. Егора Абакумова, д.4, кв.23).

\*\*\*\*\*  
Геймеры всех стран, республик, городов, квартал, пишите мне, камчатскому super геймеру Nick'y Outburner'у. Первому и второму геймеру, который пришлет мне письмо — приз! 684090 Камчатская обл., г.Виллючинск, ул.Центральная, д.22, кв.51.

\*\*\*\*\*  
Любители japanimation, манги и фэнтези, пишите! 660050 г.Красноярск, а/я 4672. Black Angel.

\*\*\*\*\*  
Меняю Super Nintendo с двумя джойстиком + 2 картриджа + Dendy Junior + 10 картриджей на Sega Nomad. Мой адрес: 140007 Московская обл., г.Люберцы, ул. 8-го Марта, д.57, кв.83. Илья.

**Мы, трактористы колхоза «Строгоновский» имени Священной Десятикилограммовой Рельсы, кавалеры ордена ламеров II-й степени, возмущены и оскорблены нападками вашей редакции на наше сообщество и, поэтому, объявляем выговор ExTRaKToR'у. Ну, а если серьезно, то зря он так сразу не имеющих «дуал-шока» и мыши окрестил «трактористами» (см. № 46). Наворачивать роды (в смысле ракет-джампы) может любой и на обычном джойстике, если он (игрок, то есть) не слепой, конечно.**  
Оwl, г.Десногорск, Смоленская обл.

\*\*\*\*\*  
Хочу переписываться с фэнами Mortal Kombat 4 на PSX. 107392 Москва, ул.Просторная, д.9, кв.54. Симановский Сергей (9 лет).

\*\*\*\*\*  
Куплю или поменяю (лучше обмен) картридж для SNES «Super Metroid» на «Doom», «Donkey Kong Country» или «Primal Rage». Адрес: 141300 Московская обл., г.Сергиев Посад, ул.Клубная, д.20, кв.21. Нестеров Юрий.

\*\*\*\*\*  
Поменяю свои картриджи для SNES на ролевые (ваши!). Могу достать некоторые картриджи на ваш вкус. Также куплю толстый каталог с секретами для игр 85-96 года для SNES.

\*\*\*\*\*  
Поменяю SNES + плату SNES (на запчасти) + 6 крутых картриджей + фотоаппарат Premier на PlayStation, или Sega Saturn, или Panasonic FZ-10 3DO. (Желательно, кто живет рядом). Адрес: 660025 г.Красноярск, ул. 60 лет Октября, д.39, кв.53. Максим.

\*\*\*\*\*  
Продаю диски для PlayStation: «Porsche Challenge», «V-Rally 2 CE», «Alien Trilogu» (рус. версия), «Fighting Force 1.2» (рус. версия), «All Star Soccer». Адрес: 109544 Москва, ул.Рабочая, д.19/1, кв.44. Тел. (095) 278-32-97. Сергей.

\*\*\*\*\*  
Мальчишки и девчонки! Хочу с вами переписываться. Кто любит аниме и разные гонки, присылайте мне письма. Буду ждать. Мне 13 лет. 141282 Московская обл., г.Ивантеевка, ул.Центральный пр-д, д.14а, кв.1. Fox Malder.

\*\*\*\*\*  
Hi, всем поклонникам «Великого Дракона», непобедимой Сейлор Мун и мира аниме! Хочу с вами переписываться, а если вам лень писать, тогда звоните по тел. (095) 154-15-13. Адрес: 125183 Москва ул.Лихоборские Бугры, д.5, кв.28. Гриднева Кристина.

\*\*\*\*\*  
Продается PlayStation новой модели (SCPH-9002) в хорошем состоянии (в очень хорошем) с 8-ю играми-хитами, с одним обычным джойстиком за 3000 руб. (возможна договорная цена). Также продаются игры для PSX (известные хиты). Звонить вечером с 19 до 23. Тел (095) 446-98-03. Андрей.

\*\*\*\*\*  
Продаю картриджи для Мегадрайва по цене от 100 до 200 руб., а также игры для 8-биток и сама приставка Dendy Junior (с одним джойстиком, AV-кабелем, адаптером). Также продаю почти исправный Мегадрайв 2 с Mega Key, двумя джойстиком, AV-кабелем.

\*\*\*\*\*  
Себе куплю (или поменяю на 27 и 30 номера) номера «Великого Дракона» 22, 25, 31, старые номера (до 21) — 20, 18/1, 18/2. Пишите по адресу: 143050 Московская обл., Одинцовский р-н, с.Большие Вяземы, ул.Институт, д.1, кв.60. Дроздов Виктор.

\*\*\*\*\*  
Продаю Sony PlayStation (чипованную) с Dual Shock, двумя джойстиком, двумя картами памяти, взломщиком кодов, все провода, коробка. Все в отличном состоянии. Тел. (095) 564-54-37. Звонить до 22 час.



# Лавка Дракона

Наш телефон: (095) 209-93-47. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО.

Если Вы хотите получить какие-либо товары по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы в рублях, эквивалентной цене этого товара, указанной в условных единицах. Пересчет у.е. в рубли 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) 209-93-47 и **сообщили** номер квитанции и дату отправки перевода. 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.

## Игровые приставки 8-bit

Dendy Junior (Пистолет+Картр.)	18
Game Boy Pocket	65
Game Boy Color (с цветным экраном)	120
Магистр (Клавиатурная приставка, см. №48, стр. 3)	38
Магистр Мастер (см. №48, стр. 3)	17
Магистр Эксперт (см. №48, стр. 3)	16

## Игровые приставки 16-bit

Sega Nomad (Портативная приставка, полностью совместимая с кассетами SEGA)	90
Sega Game-VCD (В комплекте 9 CD = около 500 игр)	120
Sega Magistr Drive 2 (см. №48, стр. 3)	30
Sega Magistr Drive 3 (см. №48, стр. 3)	32
Super Nintendo	90

## Игровые приставки 32-bit

Sony PlayStation 9002 (Dual Shock)	190
------------------------------------	-----

## Аксессуары к видео-играм

Adaptor Dendy	4
Adaptor Sega	5
Cable PSX Audio Video (AV)	6
Cable PSX Link (для соединения приставок)	6
Gun Dendy	5
Gun PSX с игрой Time Crisis	20
Joystick Nintendo 64	35
Joystick PSX	6
Joystick PSX Dual Shock	15
Joystick Sega (форма, как у джойстика PSX)	4
Memory Card PSX 15 блоков	6
Memory Card PSX 30 блоков	8
Memory Card PSX 120 блоков	13
Mouse PSX	13
RF Converter PSX (для подключения PSX к антенному гнезду телевизора)	9
Коврик на стул Cushion PSX	
(со встроенными вибромеханизмами)	70
Vibration Analog PSX Vest (жилет)	40

Уважаемые читатели, играющие на Super Nintendo. С прискорбием сообщаем, что сборник «Крутой Мир» закончился.

## Специальное предложение!

Действительно только до выхода 51 номера «Великого Дракона».

Дорогие читатели! Вы, наверное, заметили (а кто не заметил, пусть посмотрит на последнюю страницу обложки), что многие номера журнала исчезают из продажи. Поэтому мы решили помочь тем, кто хочет (пока не поздно) приобрести комплекты журналов «Великий Дракон», в которых напечатано полное прохождение игр, ПО ЛЬГОТНОЙ ЦЕНЕ. Обратите внимание: покупая КОМПЛЕКТ, вы приобретаете сразу НЕСКОЛЬКО ЖУРНАЛОВ со значительной СКИДКОЙ (можете сами сравнить с ценами на последней странице обложки).

### Комплект №1. PlayStation

Прохождение игры «Lunar: Silver Star Story Complete». Цена за 2 журнала (номера 46 и 47) — 45 руб.

### Комплект №2. PlayStation

Прохождение игры «Silent Hill». Цена за 2 журнала (номера 45 и 46) — 45 руб.

### Комплект №3. PlayStation

Прохождение игры «Skullmonkeys». Цена за 2 журнала (номера 40 и 41) — 35 руб.

### Комплект №4. PlayStation

Прохождение игры «Spyro 2: Ripto's Rage». Цена за 2 журнала (номера 47 и 48) — 45 руб.

### Комплект №5. 8 бит

Прохождение игры «Dead Fox» («Mortal Arms»). Цена за 2 журнала (номера 33 и 34) — 35 руб.

### Комплект №6. 8 бит

Прохождение игры «James Bond Jr.». Цена за 2 журнала (номера 23 и 24) — 35 руб.

### Комплект №7. Mega Drive

Прохождение игры «Light Crusader». Цена за 2 журнала (номера 27 и 28) — 35 руб.

### Комплект №8. PlayStation

Прохождение игры «Final Fantasy VIII» (номера 46, 47, 48, 49) — 90 руб.

### Комплект №9. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» (номера 48 и 49) — 50 руб.

### Комплект №10. PlayStation

Прохождение игр «Silent Hill» и «Lunar: Silver Star Story Complete». Цена за 3 журнала (номера 45, 46 и 47) — 70 руб.

### Комплект №11. PlayStation

Прохождение игр «Silent Hill», «Lunar: Silver Star Story Complete» и «Spyro 2: Ripto's Rage». Цена за 4 журнала (номера 45, 46, 47 и 48) — 90 руб.

### Комплект №12. Комикс

Mortal Combat (№21 — начало, №24 — окончание) — 35 руб.

Шао Кан, Правитель Запредельного мира, решил подчинить себе души всех людей. Любитель «Смертельных битв» по имени Ник стал одной из его жертв. Но, увы, не последней...

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу 117454 Москва, а/я 21 или позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. В заказе ОБЯЗАТЕЛЬНО укажите НОМЕР, НАЗВАНИЕ и СТОИМОСТЬ КОМПЛЕКТА. Оплата при получении на почте. Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще 10% за перевод денег.

Звездные войны (№28 — начало, №29 — окончание) — 35 руб.

Повстанцы празднуют победу, но в Галактике осталось еще Зло... Коварный план Дарта Вейдера сработал блестяще.

Хроники Строггоса. По следам Великой Quake (№45 и №47) — 45 руб.

Они называли себя «пушечным мясом». В шутку. Но в каждой шутке...

Resident Evil (№41 — начало, №42 — окончание) — 35 руб.

Хроники Строггоса. По следам Великой Quake (№45 и №47) — 45 руб.



# КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ЖУРНАЛОВ

«Великий Дракон», которые есть в продаже. Как заказать журнал — смотри последнюю страницу обложки.



## Baseball

Вы имеете возможность осмысленно сыграть в одну из самых популярных американских игр.

## Super Robin Hood

Одна из версий жизни и борьбы прославленного английского защитника бедных и обездоленных.

## Northern Ken 2

В далеком средневековом Китае жили-были четыре брата, четыре Кена. На долю одного из них, Северного, выпала участь стать спасителем остальных...

## Sik Worm

Очередной свихнувшийся инопланетный монстр-недоумок задумал захватить Землю. Вы противостоем ему в этой игре, которую, однако, скорее следует отнести к разряду авиат (авто) симуляторов, нежели к фантастическим бейвикам.

## Wacky Races

До чего же неблагоприятны люди! Пес Матти выигрывает для своего хозяина сумасшедшую гонку, а тот ему даже косточку не догадывается кинуть.

## Double Dragon 3

Братья Билли и Джимми Ли неутомимо гонят по всем частям света в поисках драгоценных камней и украденной Марион.

## Alien 3

Специально для борцов за спасение Земли от нашествия инопланетян Великий Дракон собственноручно нацарпал схему всех этапов этой популярной игры.

## Mutant League Hockey

Никакие мутации не способны искоренить всенародную любовь к хоккею. Правда, хоккей тоже претерпевает мутации. И вот, что из него получилось...

## True Lies

Супер секретный агент в исполнении Арнольда Шварценеггера спасает США от ядерной катастрофы.

## LHX Attack Chopper

Даже те геймеры, которые в достатке наигрались во все «Strike»-фирмы Electronic Arts, с удовольствием возьмутся за штурвал в игре, ставшей родоначальницей целого поколения вертолетных бейвиков.

## Shadowrun

Игра не для всех. Но попробовать рекомендуем каждому.

## Goofy's Historical History Tour

Музеи — странные и таинственные заведения. Идешь туда и не знаешь, то ли с тоски помереть, то ли в сказочную страну попадешь. Губи всегда везло на приключения.

## Donkey Kong Country

Представляю игру — чемпиона из чемпионов нинтендовских игр. Надеюсь, что с помощью «Великого D» каждый сможет выполнить план по раскрытию секретов на 101%.

## Super Return of the Jedi

Редакция твердо решила закончить со «Звездными войнами». Мы приступаем к публикации их заключительной части — «Возвращение Джедая».

## James Bond Junior (начало)

После бесчисленных романов и фильмов мы были уверены, что нам все известно о прославленном Джеймсе Бонде. Оказалось же, что мы не знали самого главного — у супер агента есть отпрыск! (Хотя подозревали: ведь не могли же все встречи Бонда с таким количеством женщин в каждом фильме остаться без всяких последствий). Ну, а сын этого супер мужика — естественно, тоже супер агент.

## Aladdin

На 8 бит снизошел Великий Аладдин! Хватайте в руки драгоценности, надевайте чалмы, жуйте урюк и халву и вперед в загадочную восточную страну Аладдина и его паяльной лампы.

## Mortal Kombat 2

Практически полноценный вариант популярнейшего файтинга на «8 битах». Теперь с любой приставки можно заглянуть в кошмары Запредельного мира.

## Friday the 13th

Предлагаем расслабиться, сыграв в самый забойный 8-битный ужастик.

## Boogerman, A Pick and Flick Adventures

Любой из нас может стать спасителем планеты, а дворник или водопроводчик в особенности. Верим, что настанет день, когда жители спасенной Земли, все теплые дома и квартиры уважительно обратятся к водопроводчикам: «сантехник-сан».

## Desert Demolition

Кто станет Мультиверсом Года? Узнать об этом можно только по окончании круглого состязания между койотом Уайти и страусом Роудраннером.

## Soldiers of Fortune

Метод замены личного героизма наймом наемных убийц становится популярным и в видеоиграх. Там, правда, это пока обходится дороже, чем в реальной жизни.

## Comix Zone

Рисование комиксов — весьма опасное занятие! Не верите — посетите «Зону комиксов»!

## Spirou

Уставшим от нескончаемых «Морталов Комбатов» рекомендуем заняться решением головоломных проблем, вставших на пути журналиста Спайру.

## Starwing

Почти бессмертный Фокс Маклауд выводит космос на поиски флота и базы императора Андросса. Три пути лежат перед Фоксом, три дороги... По какой дороге пойдете вы? Лучше по всем трем (поочередно).

## Wing Commander

Wing 2639. Начало войны между Земной Конфедерацией и Империей Кибла, господствующей в большей части сектора Вегги и неисследованных территорий. Килаты, жестокая кошачья раса, заявили, что сосуществовать с другими расами никак их достоинства...

## Ghoul Patrol

Пара шустрых детисшек, Зак и Джули, разоросили древнюю книгу и выпустили на волю Повелителя Демонов. И не очень-то испугались... А кстати, почему на Зака надеются они с разноцветными стеклами?

## Asterix & Obelix

Как нелегко далось строительство Римской Империи Цезарю, вы узнаете, пройдя эту игру.

## Gun DEC

Злой монстр грозит всему живому на Земле. Но на его пути встает грубиян и автоматом секретный супер агент. Поддерживаемый, кстати, дружественными инопланетными силами.

## James Bond Junior (конец)

Младший из Джеймсов Бондов победно завершает битву со Скамордом. Он оказался единственным из агентов ФБР, оставшимся в живых. Что, впрочем, и не удивительно — других бойцов «невидимого фронта» на острове и близко не лежало.

## Holy Diver

Орден черных магов пытается разрушить вековые границы между царствами света и тьмы. Не допустим бедлама, друзья!

## Bucky O'Hare

Маленький космический корабик зайца с ирландской фамилией ни за что ни про что разнесли в фруги жабы-пираты. А мирный зайчик всего-то хотел, что бороться с преступностью... Теперь же весь космос содрогнется от его праведного гнева.

## Автокурсы

Правила дорожного движения — в массы! Обучающая программа по правилам дорожного движения.

## Hook

«Долго-долго смотрели они друг на друга... Заносчивый и высокомерный мальчишка, — сказал Крюк, — готовясь встретить свою судьбу». Следуйте рекомендациям Великого Дракона, и с судьбой у вас будет все в порядке!

## Zero the Kamikaze Squirrel

Замечательная «бродилка» — сорриен-металка, в которой белка-хамикадзе по имени Зеро демонстрирует братскую любовь в сочетании с качественной военно-технической подготовкой.

## Wrestlemania

Пример Великого Дракона, подробно рассказавшего о 8-битных Wrestlemaniaх, вдохновил на продолжение этой зубодобойной темы — на сей раз в мегадрагманном исполнении.

## Stargate

Потопившие в жару в тени египетских пирамид утверждали, что ощутили связь с армией. Но лишь погружившись в «Stargate» осознают, насколько глубока эта связь — вплоть до попадания на другую планету, правители которой воззвали себя египетскими богами.

## Samurai Spirits

Супер приемы всех персонажей игры. «Батмен навсегда» — последняя, на данный момент, часть похождения Чеповека — Летучей мыши.

## Yoshi's Island

Младенец Марио однажды, в самом что ни на есть раннем детстве, шепнул с большой высоты на остров динозавров. Вынужденно приобретенную храбрость он сохранил на всю долгую игровую жизнь.

## Syndicate

Хватит! Сколько можно быть хорошиком, и дома, и в школе, и в игре. Ну, хотя бы, в игре. На этот раз вы не какой-нибудь заурядный положительный супергерой, а натуральный мафиозо, мечтающий, чтобы именно его преступный синдикат стал бы самым преступным из всех.

## Super Mario All-Stars

Все (или почти) хиты с участием Марио — в одной упаковке!

## Judge Dredd

Вы думаете, судья тот, кто судит? Ошибаетесь, судья тот, кто слышит, а кто слышит, тот и прав. По крайней мере, в некоем Мега-сити, начертанном тенью Свободы.

## Son-Son II

«Когда видишь первый уровень и прыгающие по камушкам грибочки, ты, скорчив презрительную гримасу, передаешь пульт младшей сестренке или братику. Я так и сделал, но потом сильно пожалел. Оказалось, что все эти слюнки всего лишь вступление к замечательной игре...»

## Strider Hiryu

Страйдер. Профессиональный убийца, можно даже сказать — машина для убийств, задумывается о смысле своей кровавой жизни и встает на путь борьбы со злом. Впрочем, и в этой борьбе ему очень пригодилась прежняя профессиональные навыки.

## Toxic Crusaders

Скрюченный молодой слушатель крупной фирмы «Трома Хамикал» по невнимательности похлонулся в ванну, наполненную химическими отходами производства. Но не только не превратился в рулон полиэтилена или новомодные колготки, а, напротив, мутировал в супермена.

## Cliffhanger

На скалолаза в исполнении Сильвестра Сталлоне упали с него 100 млн долларов США. Но вместе с «зелеными» оттуда же упали и бандиты. Кому теперь достанутся баксы: преступникам, центробанку США или мужественному скалолазу?

## Snoopy

Великого Дракона на спорт потянуло.

## Contra Hard Corps

Те, кто воспитан и вырос на восьмимбитной «Контре», с удовольствием вспомнят молодость, воткнув этот картридж в Мегадрайв.

## Toy Story

«Игрушечная история» может оказаться не по зубам не только новичкам, но и опытным геймерам. Но, несмотря на то, какие у вас зубы, молочные или коренные, удовольствие получат все.

## World Heroes

Суперприемы всех бойцов этого файтинга.

## Cosmic SpaceHead

Удастся ли Космику, нашему «брату по разуму», доказать своим землякам с Линолеума, что открытая им планета Земля действительно существует?

## Light Crusader

Полное и правдивое жизнеописание благородного сэра Дэвида Странника, рыцаря, мага и чародея, записанное непосредственно с его слов.

## Mortal Kombat 3.

Тактика боя.

## Donkey Kong 2.

Теперь вам известны секреты этой игры на 102 процента!

## Urban Strike

Мы не можем позволить безнаказанно уничтожать наших замечательных секретных агентов. Ваша задача — отомстить! Мстить вы будете долго, но с удовольствием.

## NHL '96

Очередной сезон НХЛ, втиснутый в картридж от Electronic Arts.

## Ринг

Revolution X vs Wild Guns (Super Nintendo)

## Samurai Spirits

Восьмимбитный «Дух самурая» объявился неожиданно, но оказался очень не плох.

## Punisher

Палач — опытный боец, за его плечами школа Вьетнамской войны, долгие годы успешной работы в области убийств во имя жизни!

## Konami World 2

Сколько миров ни пройдешь, а поздравления получишь лишь за прохождение второго мира. Зато какого — «Мира Конами 2»!

## Dunk Heroes

Один мяч, четыре парня, куча баскетбольных корзин, разрешенных по городу, и никаких правил!

## Jurassic Park

Игра, ставшая победителем хит-парада 1996 года, до сих пор не исчезает из читательской почты и круга интересов лично Великого Дракона. Объединившись с читателями, Мудрейший решил поставить на ней крест, разобрав «Парк юрского периода» по косточкам.

## Light Crusader

Окончание полного и правдивого жизнеописания благородного сэра Дэвида Странника, рыцаря, мага и чародея.

## Shining in the Darkness

«Соник» — один из немногих игр, которая не просто вписана в анналы видеоигр, но и имеет свое, не менее интересную историю...

## Mickey Mania

Знаете ли вы, что сейчас идет 69 год от рождения Микки Мауса? А представляете, сколько миккименов появилось за это время? Сыграйте, и вы пополните их ряды.

## Quack Shot

Дональд Дак в погоне за золотом! Он готов «пропалкать» всю Землю, включая Южный полюс, в поисках сокровищ. Но найдут ли, как обычно, забавные утинные пленнички.

## Garfield, Caught in the Act.

Кот Гарфилд, оказавшись внутри телевизора, вовсе не в восторге от сложившейся ситуации. Либо он найдёт пульт дистанционного управления, либо окончит свой день среди запылявшейся вешалки.

## Taz in Escape From Mars

Игра, в которой вы лично можете доказать величие Вселенной, не стоит нас, земляк, в слезу сказать как зверье какое-нибудь.

## Lawnmower Man

Ограничение только одно — огромная скорость. Лифт она дает шанс успеть. Вот она, работа «Газонокосильщика».

## Primal Rage

Первобытные боги встали из забвения. Все, в том числе и вы, оказались во власти их Ярости.

## Samurai Spirits

Еще одна версия «Духа самурая». Со своими достоинствами и недостатками. Игратьте, читайте, сравнивайте...

## Final Fight 2

Вы интересно провели каникулы? Верим, но не настолько же весело, как Майк Хаггар, давший за время своего отдыха хирургам весь Европу, Японию и Гонконг.

## Bad Dudes

Ниндзя Дракон и его «Плохие парни» захватили в заложники президента США. Наши читатели с помощью нашего ну очень хорошего Дракона могут помочь американцам вернуть первое лицо государства на привычное место — в Белый дом.

## Chi-Dey Story

Хоть по сюжету вы управляете эдакой джаланзированной амазонкой, игра вовсе не относится к классу «двухчелюстных» — напротив, способна поднапрячь самого круглого геймера.

## Barbie

Кукла Барби свела с ума всю девичью часть населения планеты. Но лишь в игре она по-настоящему оживает...

## Captain Planet and the Planetees

Борьба за экологию не прекращается на страницах нашего журнала. На сей раз с этой целью птеродактиль нормальных людей взялся объединить, создав из себя нечто очень суперменное. Губители окружающей среды! Дрожайте!

## Toki

Немного усилий, и обезьянка вновь превратится в Токи — скромного юношу, любящего в свободное время погулять по диким джунглям.

## Power Blazer

Пример Джеймса Бонда-младшего оказался заразительным. Невзламидский грезит о славе своего предка!

## Gunship

Очередная вертолетная игрушка. Shoot'em up их всех!

## Соникиада

«Соник» — одна из немногих игр, которая не просто вписана в анналы видеоигр, но и имеет свое, не менее интересную историю...

## Mickey Mania

Знаете ли вы, что сейчас идет 69 год от рождения Микки Мауса? А представляете, сколько миккименов появилось за это время? Сыграйте, и вы пополните их ряды.

## Quack Shot

Дональд Дак в погоне за золотом! Он готов «пропалкать» всю Землю, включая Южный полюс, в поисках сокровищ. Но найдут ли, как обычно, забавные утинные пленнички.

## Garfield, Caught in the Act.

Кот Гарфилд, оказавшись внутри телевизора, вовсе не в восторге от сложившейся ситуации. Либо он найдёт пульт дистанционного управления, либо окончит свой день среди запылявшейся вешалки.

## Taz in Escape From Mars

Игра, в которой вы лично можете доказать величие Вселенной, не стоит нас, земляк, в слезу сказать как зверье какое-нибудь.

## Lawnmower Man

Ограничение только одно — огромная скорость. Лифт она дает шанс успеть. Вот она, работа «Газонокосильщика».

## Primal Rage

Первобытные боги встали из забвения. Все, в том числе и вы, оказались во власти их Ярости.

## Samurai Spirits

Еще одна версия «Духа самурая». Со своими достоинствами и недостатками. Игратьте, читайте, сравнивайте...

## Final Fight 2

Вы интересно провели каникулы? Верим, но не настолько же весело, как Майк Хаггар, давший за время своего отдыха хирургам весь Европу, Японию и Гонконг.









### Мир Anime, выпуск 3: Fighting Special

**Warhammer: The Dark Omen**  
Темные силы не дремлют. На сей раз опасность исходит не из недр Скайвенблайта — столицы крысолов, а из далеких пустынь таинственной Арабии, где поднимает свои знамена армия мертвых...  
**Parasite Eve**  
Полное решение. Часть вторая. Смерть паразитам!  
**Earth Worm Jim 3D**  
Знаменитый Червяк Джим идет в направлении PlayStation. Да еще в трехмерном виде.

**Pocket Fighter: Мал да удал!**  
Перед нами самый необычный и забавный файтинг, который когда-либо появлялся на свете!  
**Batman & Robin**  
Если вы решили почувствовать себя Бэтменом, испытать все, что достается ему, на собственной шкуре — игра уже лежит в магазинах.  
**Skullmonkeys**  
«Племя неверхуход не было единственным во Вселенной, помимо нас существовали скаллманки. Ну это такие гады, скажу тебе!!!»  
**Pro Pinball**  
Принбол — это как наркотик. Один раз попробовал — понравилось, еще сыграл —

привыл. Далее наступает клинический случай.  
**Elemental Gearbolt**  
Рассказ Купера-стрельца, удалого молодца, только что взявшего Казань по именовому повелению тов. Грозного Иоанна Васильевича.  
**Mega Drive**  
**Thunder Force 3**  
Вполне приличная самолетная стрелялка с красивыми картинками и китайскими надписями в финале.  
**Pirates! Gold!**  
Фирма Microprose допустила ошибку, начав игру с дуэли.  
**Sea Quest D.S.V.**  
Жизнь на Земле осталась только в океане. Но и там мира нет...

**Izzy's Quest for the Olympic Rings**  
Изи — это необычный зверек с тремя кольцами на хвосте и двумя вместо ресниц. Он храбр и ловок и недаром занимал должность талисмана Олимпиады в Атланта.  
**Animaniacs**  
Как стать обладателем «Оскара» — высшего кинематографического приза? Узнаете, сыграв в эту игру.  
**Rocket Knight Adventures**  
Ракетный ранец за спину и вперед — спасать принцессу! Обычное дело для опоссума.

**Super Nintendo**  
**Porky Pig's Haunted Holiday**  
А вы задумывались, как ужасы могут сыграть живыми? Например, свиньям?  
**Micro Machines Challenge**  
Полные неожиданностей трассы упорные противники и беспощадные правила доведут вас до такого состояния, что вы будете прыгать на включенной приставке.  
**American Gladiators**  
Те «американские гладиаторы», которых вы видели по телевизору, просто дети по сравнению с этими настоящими, виртуальными.



**Страна Комбатия. Приключения, уточнения и дополнения**  
**Treasure from the Deep**  
Огромные океаны, моря и глубоководные впадины развернутся перед вами, и откроется по настоящему новый мир со своими законами и жителями.  
**Herc's Adventure**  
Несколько отличная, мягко говоря, от той, что учат в школе, версия приключений Геракла. Оно и понятно, древние греки не играли в видеоигры. И все вымерли...  
**Tail of the Sun**  
Возьмите в руки джойстик и почувствуйте, как прекрасно быть первобытным человеком.

**Skullmonkeys**  
Окончание истории невероятных приключений пластилинового человечка, известного как Клаймен.  
**Cardinal Syn**  
...А победитель турнира получит право забрать Великие Клинки у Коварной Колдуньи и, если сможет, снести ей голову. Так началась охота на бедную девушку, чье имя было — Син...  
**Theme Hospital**  
Руководство по построению больницы.  
**Duke Nukem 3D или «За что я не люблю «Quake»**  
«Человек рождается, чтобы умереть, а жизнь состоит в бесконечном откладывании неизбежного».

**Duke Nukem: Time To Kill**  
В полной версии игры положительные стороны могут оказаться намного больше...  
**Tales of Destiny**  
«Вы можете управлять своей жизнью, но никто не способен управлять своей судьбой».  
**Crash Bandicoot 3**  
Вам вместе с Бандикотом предстоит покатайся на мотоцикле, поплавать с аквалангом и полетать на одолженном Коко «кукурузнике». Кто говорил, что будет скучно?!!  
**Mega Drive**  
**Beavis and Butt-head**  
К чему приводит потеря билетов на концерт, или как важно не быть рассеянным!

**Skeleton Crew**  
Мафия бессмертна, и только Скелеты-биороботы способны оказать ей достойное сопротивление.  
**Scoby-Doo**  
Целью два приключения выпадают на долю Шегги и его собаки Скуби. И оба вместе вполне заслуженного отряда.  
**Chavez II**  
После боя Вы радостно будете лицезреть свою избитую физиономию.  
**Chaos Engine 2 (Soldiers of Fortune 2)**  
Продолжение приключений солдата Фортуня получилось весьма оригинальным... но уж слишком коротким.

**Super Nintendo**  
**Jurassic Park. Part 2: the Chaos Continues**  
Вторая часть популярнейшей игры про то, как динозавры озверели.  
**Pro Am 2**  
8-битные гонки, проходящие в сложной боевой обстановке.  
**Castlevania II: Simon's Quest**  
Тихая и спокойная жизнь героя внезапно прерывается очередным появлением графа Дракулы.  
**Джим vs Джим**  
Джим решил бросить вызов сам себе.  
**Earth Worm Jim 2 «K»**  
Earth Worm Jim 2 «Super Game».



**Мир Anime. Выпуск 4**  
**SARCOM+2D+PSX+1999 = !!!**  
Думерные файтинги от SARCOM на PlayStation (Street Fighter Zero 3, Darkstalkers 3, Marvel Super Heroes vs Street Fighter EX Edition).  
**Final Fantasy VIII**  
Лучшая ролевая игра 1999 года? Пока в этом нет сомнений!  
**Metal Gear Solid**  
Практически полное решение одной из лучших игр прошедшего года.  
**Rogue Trip: Vacation 2012**  
Прекрасные времена, когда экскурсоводы дерутся за туристов. Оставшихся в живых...

**Ridge Racer Type 4**  
Ridge Racer Type 4 стала игрой, отвовавшей для Namco звание создателя лучших гоночных симуляторов для игровых приставок.  
**Quake II**  
В ожидании прихода на PlayStation.  
**Time Gal. Русская версия**  
Предлагаем читателям полное описание прохождения всех трех эпох игры, с помощью которого вы без особых проблем достигнете победного конца.  
**Twisted Metal 3**  
Отсутствие свежих идей в совокупности с прочими недостатками делает Twisted Metal 3 неспособным выдержать конкуренцию.

**WarCraft 2. The Dark Saga**  
Тактика ведения боя. Данное руководство предназначено, прежде всего, для тех, кто уже имеет достаточно полное представление о Warcraft 2, но может сильно помочь как начинающим, так и опытным полководцам.  
**Rise 2: Resurrection**  
Все удары каждого из 18 основных плос 5 секретных персонажей.  
**Alundra**  
Алундра поддала гниоз, телекинез и многие другие сверхвозможности, но без вас он об этом никогда не узнает.  
**Mega Drive**  
**688 Attack Sub**  
«Выбора нет, включаем реактор, пора всплывать».

**Beyond Oasis**  
Сочная, детализированная графика с очень удобным для контроля над героем углом обзора, качественный стереозвук и главная мультипликационная анимация многочисленных персонажей — лишь обертка самой длинной и разнообразной RPG со времен доступного Landstalker'a.  
**Soul Blade Super или «Чем кончатся самураи»**  
16-битный вариант знаменитого плейстейшенского хита.  
**Atomic Runner**  
Говоря сегодняшним языком, это, по сути дела, «безостановочная Contra». Бер, прыжок, выстрел...

**Super Nintendo**  
**МиG-29 Fighter Pilot**  
Посвящается всем, кто создает и поднимает в небо эти замечательные машины.  
**The Terminator**  
Начинается этот геймерский кошмар в руках Лос-Анджелеса тридцать лет тому вперед...  
**New Contra**  
Пираты научились делать игры, и не переделывать «старые золотые» хиты с других приставок.  
**Game Boy**  
**Dragonheart**  
Дружба рыцаря с благородным драконом должна, с вашей помощью, закончиться эхпги эндом.  
**Hatris**  
Дело в шляпе.



**Star Wars, Episode One: The Phantom Menace**  
Звездные войны разгораются с новой силой.  
**Ehrgeiz: God Bless the Ring**  
50 лет назад в развалинах древнего германского замка Эргейц был найден странный меч, названный в его честь. Клинок его был сломан...  
**Guilty Gear**  
Дождина персонажей представляет собой потрясающее месиво из Street Fighter, King of Fighters и Samurai Spirits.  
**Legend of Legaia**  
Сюжет игры не рвет с мясом звезд неба, но, по крайней мере, отличается определенной оригинальностью.

**Silent Hill**  
В эту игру нужно играть одному и непрерывно ночью.  
**Discworld 2: Mortality Bytes**  
Смерть Морти — сделать Смерть голивудской кинозвездой.  
**Syphon Filter**  
Вам предстоит прожить несколько дней в шкуре простого американского супер-шпиона Габриэля «Гейба» Логана, который обязан остановить козни международной мафии с русскими во главе.  
**Need For Speed: High Stakes**  
Кроме стандартного ухода от погонь, вы наконец-то сможете сыграть и за противную сторону — дорожную полицию.

**Apocalypse**  
Четыре всадника апокалипсиса (смерть, чума, война и чудовище) снизошли на землю, надеясь навести здесь шороху...  
**Koudelka**  
Не исключено, что летом мы увидим игру с еще более мрачной атмосферой, чем в Castlevania.  
**Xenogears**  
Даже простое перечисление задедованных в разработке этой игры имен должно вызывать у бывалых RPG-игроков священный трепет...  
**Street Fighter Zero 2**  
Супер-удары всех персонажей.  
**Mega Drive**  
**Cyborg Justice**  
Плюсы и минусы жизни киборгов.

**F-22: Interceptor**  
Главный объект игры — американский многоцелевой истребитель-перехватчик F-22, сделанный по технологии «Стелс».  
**Star Trek. The Next Generation**  
Экипаж и пассажиры корабля в сумме составляют 1014 существ, под вашим непосредственным командованием состоят 19 из них, на мостике одновременно присутствуют пятеро — и управляют всем этим предстоит вам одному, причем в режиме реального времени!  
**Maximum Carnage**  
История начинается с того, что некий кошмарный тип, которого зовут Кариндж, вырвался на свободу и принялся сеять повсюду хаос и смутление.

**Game Boy**  
**Monster Truck Wars**  
Если всю игру вы стабильно показывали хорошие результаты, последняя гонка компьютерным противником уже не поможет.  
**Super Nintendo**  
**T2. The Arcade Game**  
Продолжая тему предыдущего номера, вновь обратимся к доселе популярной серии игр «Терминатор».  
**Attack of the Killer Tomatoes**  
Некий доктор Гангринусу научился приручать помидоры и хочет с их помощью отомстить не понимающему его человечеству.



**Mortal Combat для Dreamcast**  
«Слово молало в защиту Quake»  
**Driver**  
Вы бывший профессиональный гонщик и замаскированный коп, но полиция почему-то не в курсе этого.  
**Dino Crisis**  
В составе спец. отряда вы должны будете выяснить, что же все-таки творится на этом проклятом острове.  
**Beach Volley Heroes**  
Это ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ! И какой! Это полноценный файтинг да еще с акраплениями RPG!  
**Primal Rage**  
Супер-удары и Fataliry каждого персонажа «Первобытной Ярости», которые теперь обитают и на компакт-диске для PSX.

**DeStrega**  
Файтинг — не файтинг, аркада — не аркада... Сами делайте выводы.  
**Street Fighter Alpha 3**  
Супер-приемы всех бойцов и секретные режимы лучшего на сегодняшний день рисованного файтинга.  
**Crash Bandicoot 3: Warped**  
105% секретов!  
**Silent Hill**  
Полное решение. Начало.  
**Mortal Kombat 5: Sub-Zero**  
Переделка знаменитой PSX-версии игры получившая гордое прозвище Mortal Kombat 5, получилась довольно неплохой, хотя и неидеальной.

**Jewel Master**  
Двенадцать Повелителей Материй, магический оплот Мифгарда, отчаянно противостояли натиску Зла. В живых осталось только четыре...  
**Super Battle Ship**  
Несмотря на весьма примитивную графику и звук, увлекательность игроком новых приемов и законов этого, воистину СУПЕР, Морского Боя!  
**Arcus Odyssey**  
Случилось это в глубокой древности, но легенды о тех временах до сих пор можно услышать от сказителей, которые всегда рады поведать каждому желающему о славных подвигах героев.  
**Aero the Acro-Bat**  
И хотя затмить вышеуказанное одновременно Sonic & Knuckles этой игре не удалось, претен-

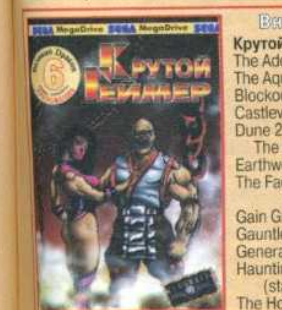
довать на второе место в номинации «Бродилка года» она вполне способна.  
**Cal 50**  
Для победы хватит и одного героя, особенно если в руках у него винтовка 50-го калибра!  
**Super Nintendo**  
**World Heroes 2**  
При достаточной сноровке вы можете превратить рукопашный бой в подобие классической борьбы.  
**Game Boy**  
**Bionic Battler**  
G.Dragon предлагает поразмыслить о важности сюжета в игре.  
**Castlevania II: Simon's Quest**  
Если в других «Кастлеваниях» от героя требуется лишь умение сражаться с вассалами Дракулы, то в этой игре герой сталкивается еще и со множеством головоломных проблем.

**Уважаемые читатели, играющие на Super Nintendo.** С прискорбием сообщаем, что сборник «Крутой Мир» закончился.  
**Вниманию всех читателей «Великого Дракона»!** Напоминаем, что письма в редакцию нужно посылать только по адресу: 117454 Москва а/я 21. Письма, отправленные по другим адресам, либо не доходят до редакции, либо приходят с громадным опозданием.





**Мир Аниме, выпуск 9**  
**Мартин Нильсен (Дания):**  
**«Я выбираю пиратские игры»**



**PlayStation**  
**Quake II. Вторжение на PlayStation**  
 Заждались мы тебя, старина Quake, ох, заждались...  
**Final Fantasy VIII**  
 Курс молодого бойца.  
**Silent Hill**  
 Окончание решения.  
**Music. Music Creation for the Playstation**  
 Теперь вы можете сочинять музыку с джойстиком в руках.  
**Dino Crisis**  
 Решение игры.  
**Resident Evil 3: Nemesis**  
 Сутки до и сутки после «Второго биологического ужаса».

**Мир Аниме, выпуск 7**  
**PlayStation**  
**Final Fantasy VIII**  
 Полное решение. Часть 1.  
**Fatal Fury: Wild Ambition**  
 Первый шаг знаменитой Fatal Fury в третье измерение.  
**Mission: Impossible**  
 Вы будете непосредственно внедряться во вражескую среду с целью подрыва ее изнутри.  
**Tom Clancy's Rainbow Six**  
 Обезвреживаете бомбы пачками, выводите на свежий воздух дебиловатых заложников и мочишь еще более дебиловатых террористов. А как же еще, по мнению создателей игры, можно спасти современный мир?

**PlayStation**  
**Tomba! 2**  
 Не так уж много времени прошло с момента выхода первой части Tomba, а шустренькие ушлые из команды Whoorey Samr уже одарили нас продолжением.  
**Toy Story 2**  
 Подробное решение, которое поможет вам собрать все 50 запятатных в игре жетонов планеты Пиццы.  
**Final Fantasy VIII**  
 Полное решение. Часть 2.  
**Twisted Metal 3,4**  
 «Изражение металла» продолжается. Но с переменным успехом...  
**Секреты 3-го и 4-го Twisted Metal**  
**Spyro 2: Ripto's Rage**  
 Окончание решения.  
**Worms Armageddon**  
 Начавшаяся несколько лет назад на

**PlayStation**  
**Final Fantasy VIII**  
 Окончание решения.  
**Street Fighter EX2 Plus**  
 У истинных поклонников файтингов вновь праздник — наблюдается второе массивное вторжение CAPCOM на PlayStation.  
**Moto Racer 2**  
 Аркадные мотогонки на шоссе и бездорожье.  
**Front Mission 3**  
 Действия игры разворачиваются в 2112-ом году, то есть спустя десять лет со времен событий предыдущей части.  
**Marvel vs Capcom**  
 Встречайте — очередное пополнение популярной калкомовской серии «VS», и, на сегодняшний момент, бесспорно лучший ее представитель — Marvel vs Capcom!

**Star Ocean 2: Second Story**  
 Одной из последних RPG, вышедших на «Super Nintendo» 1996 году, была игра под названием «Star Ocean». И вот ее продолжение на PlayStation...  
**Darkstalkers 3**  
 Все удары и супер-приемы.  
**Lunar: Silver Star Story Complete**  
 Решение игры начинается у монумента Великого Повелителя Драконов.  
**Gran Turismo 2 DEMO**  
 Хотя это только и демоверсия, но она дает определенное представление о будущем этой игры.

датель игры, можно спасти современный мир?  
**Fighting Force 2**  
 В конце каждого уровня вас поджидает босс. Но боссы эти, как правило, загибаются раньше, чем вы успеваете их разглядеть.  
**Gran Turismo 2**  
 Хит? Да. Но явно не стопроцентный и не для всех.  
**Spyro 2: Ripto's Rage**  
 Всеми любимым синим дракончик Спайро вернулся!  
**Legacy of Kain 2: Soul Reaver**  
 Ровно 1000 лет назад император Kain перебил весь магический свет Носогота. Вам же предстоит уничтожить империю тирана.

PC и продолжившаяся на Mega Drive и PlayStation война червяков не захитит и по сей день.  
**Tarzan**  
 История лорда Грейстока — повелителя обезьян за последнее столетие была использована не в одной картине, а может и тысяче продуктов индустрии развлечения, и теперь ее популярность наверняка переживет очередную подьем.  
**WCW Mayhem**  
 Как выжить молодому неокрепшему геймеру в нелегкой схватке с титанами реслинга.  
**Castlevania: Symphony of the Night**  
 Мария с Рихтером пожелают Алуркарду удачи, и тот, зайдя в теплепорт, окажется в Зеркальном замке, где все наоборот, не так, как на земле.

**PlayStation**  
**Castlevania: Symphony of the Night**  
 Окончание решения.  
**Carmageddon**  
 Суть игры «бей-круши-ломай» и все на машинах.  
**Crash Team Racing**  
 Криш и его друзья уселись в карты, чтобы устроить грандиозное гоночное соревнование.  
**Need for Speed: Porsche Unleashed**  
**VS Gran Turismo 2**  
 На ринге два супер-профессионала автогонки.  
**Vampire Hunter D**  
 Данпил разрешает фамильярно называть его Ди (D). Профессия — охотник на вампиров. И это при том, что он сын вампира-дворянина и сам наполовину вампир.

**Mega Drive**  
**Kawasaki**  
 Мотосимулятор с большим экраном в сторону аркадистов.  
**Crack Down**  
 Предыстория игры немыслива, но сама игра не случайно считается одной из хитов Мегадрайва.  
**Soleil (Crusader of Centy)**  
 В этом городе традиция такая — в четырнадцать лет все мальчики получают свой первый меч.  
**Ex-Ranza (Ranger X)**  
 Вы выступаете в роли защитника осажденного города, отважного бойца, закованного в броню боевого робота.

**Vandal Hearts 2: Gates of Heaven**  
 Разработчики придумали одну хитрую штуку — герои ходят в зависимости от своей скорости, а не от очередности хода воюющих сторон.  
**Grandia**  
 Если и есть конкурент у Final Fantasy VIII, то это Grandia.  
**Warzone 2100**  
 Эта игра жанра Real-time Strategy по мнению автора статьи во многом превосходит знаменитые Command & Conquer и «Дюну».  
**Lunar: Silver Star Story Complete**  
 Окончание решения.  
**Phantasy Star**  
 Представляем игру — родона-

**Super Nintendo**  
**Castlevania: Vampire Kiss**  
 Первоначально эта игра из серии «Castlevania» разрабатывалась для платформы IBM PC. Идея выпустить ее на 16-битной консоли появилась позже.  
**Mega Drive**  
**The Pirates of Dark Water**  
 На планете Мер разрастаются области Черной воды, в недрах которой погибает все живое (ну и не живое, разумеется).  
**Barbie Vacation Adventure**  
 Знаменитая кукла Барби в компании другой пластиковой красавицы, чье имя осталось тайной, устает от сладкой жизни в своем роскошном калифорнийском доме, отправилась в отпуск.

**Super Nintendo**  
**Eagle One: Harrier Attack**  
 Неужели придется согласиться с мрачным прогнозом Купера, что полноценных авиасимуляторов на PlayStation никто никогда не увидит?  
**Mega Drive**  
**Phantasy Star II: At the End of the Restoration**  
 Зло покинуло наш мир, друзья. Но оно еще вернется...  
**King Colossus**  
 Спасти и разморозить королеву — вот задача, достойная героя.  
**Art Alive**  
 Хотите научиться рисовать? Играйте в Art Alive!  
**Shining Force II**  
 Мальчику Алексу судьбой уготована роль предводителя сил Света в очередной великой войне против Зла.

**James Bond. The Duel**  
 Фильма под таким названием в «бондиане» нет. Но отсутствие связанного сюжета и мешанина эпизодов разных фильмов игры отнюдь не портят.  
**Outlander**  
 Безумный Макс, главный герой игры, должен вернуть обществу похищенного бандитами ученого.  
**Crude Buster**  
 Только двое отчаянных парней-сурперменов способны остановить преступную группировку, называющую себя «Великая Долина».  
**Super Nintendo**  
**Super Ghouls'n Ghosts**  
 Страшилка на ночь про то, как

чальницу целой серии знаменитых ролевых игр.  
**Captain America and the Avengers**  
 Единственный способ остановить армию алчных головорезов, это взять в руки джойстик и всыпать им всем по первое число.  
**Shining Force**  
 Перенесемся в далекие времена, когда существование кентавров никто не отрицал, а имена некоторых магов вызвали дрожь в коленках у самых могущественных монархов.  
**Chester Cheetchah Wild, Wild Quest**  
 Помните рекламу чипсов «Читос», главным героем в которой выступил прикольный лео-

**Blaster Master 2**  
 Восемь уровней и завершающаяся битва с демоническим рыцарем — такова 16-битная версия известной истории мальчика, отправившегося спасти свою любимую жабу в сказочное подземелье на чудо-танке.  
**Chakan The Forever Man**  
 Чакан бросил вызов самой Смерти... и победил ее! Тяжкая эта штука оказалась, бессмертия...  
**Arch Rivals**  
 Еще одна попытка создать на Мегадрайве протестный боевой симулятор баскетбола.  
**Phantasy Star**  
 Как пройти ролеву игру за вечер.  
**Altered Beast**  
 Главный герой сам спасать по-

у славного рыцаря Артура вампир увел невесту прямо из-под венца.  
**Game Boy**  
**Pagemaster**  
 Мальчик попал в библиотеку. И здесь у него появились первые в жизни друзья и начались самые настоящие опасности.  
**8 бит**  
**Contra (Protobector)**  
 Почти точная копия первых пяти уровней SNES-овского хита «Super Protobector».

пард-недомерок Честер Чита? Так вот, эта игра как раз про его похождения.  
**Super Nintendo**  
**The Adventures of Batman & Robin**  
 Думаєте, Бэтмен канул в лету и теперь его именем можно пугать детей? Как бы не так! Бэтмен был, есть и будет есть...  
**8 бит**  
**Сапер ошибается лишь однажды**  
 Bomberman, Bomber King, Bomberman 2, Wario Blast (Game Boy)  
**Game Boy**  
**Battleship**  
 А компьютер-то жульничает!

хищенную дочь не идет. На это задание он отправляет пару покойников...  
**8 бит**  
**Ninja Gaiden**  
 Эта игровая серия, иначе называемая Ninja Dragon Sword или Ninja Ryukenden, начинается с битвы на мечах отца главного героя игры Рю Хаябусы и неизвещенного противника. Отец проиграл...  
**Game Boy**  
**Sequest DSV**  
 Все начинается с того, что обеспокоенной потерей транспортов с канистрами радиоактивного плутония военное командование снарядит на поиски подводный корабль «Sequest».

**Внимание!**  
 В последнее время происходят странные вещи. Некоторые наши читатели (нам стало известно о трех случаях) сообщают, что к ним пришли письма, якобы подписанные главным редактором, что они участвовали в каком-то конкурсе и выиграли некий приз. Далее этим «победителям» для «получения призов» предлагается перевести куда-то зную сумму денег или, в лучшем случае, написать и куда-то отослать шесть писем (известный вариант «пирамиды»).

Сообщаем всем нашим читателям: ни главный редактор, ни другие сотрудники редакции никому не пишут частных писем. Все, без исключения, проводимые редакцией конкурсы, их победители и призы объявляются только на страницах журнала. Люди, будьте бдительны!

**Внимание! Обсуждение игр в «Крутых Геймерах» НЕ повторяют описаний в «Великом Драконе».**

**Крутой Геймер № 6**  
 The Addams Family  
 The Aquatic Games  
 Blockout  
 Castlevania Bloodlines  
 Dune 2.  
 The Battle for Arrakis  
 Earthworm Jim  
 The Faery Tale  
 Adventure  
 Gain Ground  
 Gauntlet IV  
 General Chaos  
 Haunting  
 (starring Polterguy)  
 The Hook

The Immortal  
 Jungle Strike  
 The Lawnmower Man  
 The Lost Vikings  
 M1 Abrams  
 Mega-lo-Mania  
 Micromachines Military  
 Mutant League Hockey  
 NBA Live 97  
 Pete Sampras Tennis  
 Populous II:  
 Two Tribes  
 Psycho Pinball  
 Rise of the Robots  
 Rock'n'Roll Racing  
 Snake Rattle'n'Roll

Sonic 3D Blast  
 SpeedBall 2  
 Sub-Terrania  
 Super Hydride  
 Super Skidmarks  
 Syndicate  
 Technoclash  
 Theme Park  
 Ultimate  
 Mortal Kombat 3  
 Universal Soldier  
 Wolfchild  
 Worms  
 Yogi Bear  
 Zero Tolerance  
 Zoop

**Крутой Геймер № 7**  
 Abrams Battle Tank  
 Batman Forever  
 Battletech  
 Bloodshot  
 Bonkers  
 Boogerman  
 Bugs Bunny  
 in Double Trouble  
 Comix Zone  
 Contra Hard Corps  
 Demolition Man  
 Doom Troopers  
 Earth Worm Jim 2  
 Flashback  
 Lethal Enforcers

Lethal Enforcers 2. Gun  
 Fighters  
 Jungle Book  
 The Lion King  
 The Lost World  
 Mario Andretti Racing  
 Monopoly  
 Mortal Kombat II  
 Mortal Kombat 3  
 NHL'98  
 No Escape  
 Operation Europe  
 Pink Goes to Hollywood  
 Pinocchio  
 Pocahontas  
 Rampart

Road Rash III  
 Robocop vs the Terminator  
 Show!!  
 Skitchin'  
 Sonic the Hedgehog 3  
 Stargate  
 Story of Thor  
 Super Mario Bros.  
 Sylvester and Tweety  
 Toy Story  
 Urban Strike  
 Vectorman 2  
 Virtua Fighter 2  
 Wrestlingmania AG





# NON STOP! Играем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 47-49

(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

- The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends** №49 с.91 (НП) Golberg, г.Москва
- Aladdin** №49 с.77 (A) Мартин Нильсен, Дания
- Aladdin 2** №49 с.77 (A) Мартин Нильсен, Дания
- Alien 3** №49 с.87 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь
- Alien Syndrome** №47 с.91 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Arcanoid** №49 с.87 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Baseball** №47 с.91 (НП) Сергей Требуных, г.Чита
- Battletoads Double Dragon** №48 с.91 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Big Nose 2** №48 с.91 (НП) Александр Морозов, г.Красноярск-5
- Blast Master** №49 с.87 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Bomber King** №47 с.80 (O) G.Dragon, ред.
- Bombberman** №47 с.80 (O) G.Dragon, ред.
- Bombberman 2** №47 с.81 (O) G.Dragon, ред.
- Code Name: Viper** №48 с.91 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Demon Sword** №49 с.87 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Dodge Ball** №49 с.87 (НП) Дмитрий Волков, г.Орел
- The Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy** №48 с.91 (НП) Стас Загорский, г.Москва
- Gauntlet II** №49 с.87 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Indiana Jones** №47 с.91 (НП) Metal Scorpion и Metal Spider, г.Москва
- The Jungle Book** №49 с.77 (A) Мартин Нильсен, Дания
- Jurassic Park 2** №49 с.78 (O) G.Dragon, ред.
- Konami World** №47 с.91 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- The Last Ninja** №49 с.87 (НП) SRS, г.Хабаровск
- The Lion King (Super)** №49 с.77 (A) Мартин Нильсен, Дания
- Little Cooker** №48 с.91 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- №49 с.72 (O) Вован -Excellent- Лебедев
- Lode Runner** №48 с.91 (НП) Эльдар -Warrior- Мамедов, г.Нижний Новгород
- The Lost World: Jurassic Park 3** №49 с.87 (НП) Егор Попов, г.Абазы-2, Красноярский край
- Mad Max** №47 с.91 (НП) Алексей Соколов, г.Пихалево, Ленинградская обл.
- Magic of Scheherazade** №48 с.91 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Mickey Mania 7** №49 с.87 (НП) Alex Jr Ace, г.Старый Оскол, Белгородская обл.
- Mickey Mouse** №47 с.91 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Ninja Dragon Sword (Ninja Ryukenden, Ninja Gaiden)** №48 с.72 (O) Eler Cant, ред.
- Ninja Turtles** №47 с.91 (НП) Сергей Требуных, г.Чита
- Olympic Games** №48 с.91 (НП) Евгений Пономаренко, с.Отрадное, Белгородская обл.
- Prince of Persia** №49 с.87 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Rad Racer** №48 с.91 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Robin Hood: Prince of Thieves** №47 с.91 (НП) Андрей Булатов, г.Москва
- Robocop 4** №47 с.91 (НП) Хадсон, г.Москва
- Rolling Thunder** №47 с.91 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Samurai Spirits** №48 с.91 (НП) Agent Z, г.Красноярск
- Seicross** №47 с.91 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Shadow of the Ninja** №47 с.91 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Shatterhand** №48 с.91 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Sky Kid** №48 с.91 (НП) Great Master Leo, холор Сославар, Ставропольский край
- Solomon's Key** №48 с.91 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Super Panida Prince** №48 с.91 (НП) Great Critic, г.Хельсинки, Финляндия
- Super Sprint** №49 с.87 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Tiger-Heli** №48 с.91 (НП) Carmageddon, г.Москва
- TMNT Tournament Fighters** №48 с.87 (НП) Сергей Семенов & Waxter J., г.Санкт-Петербург
- Yo! Noid** №48 с.91 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Zanac** №48 с.91 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

## Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit

- Alien Storm** №48 с.93 (НП) Terror, г.Хабаровск
- Altered Beast** №48 с.70 (O) Eler Cant, ред.
- Arch-Rivals** №47 с.92 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- №48 с.66 (O) Eler Cant, ред.
- Art Alive** №49 с.63 (O) Deversant, г.Москва
- Asterix and the Power of Gods** №48 с.92 (НП) Peacock, г.Барнаул
- Barbie Vacation Adventure** №48 с.58 (O) Eler Cant, ред.
- Battletech** №48 с.92 (НП) CyberOleg, г.Людиново, Калужская обл.
- Beavis and Butt-Head** №47 с.93 (НП) Max and Nik, г.Владивосток
- Blades of Vengeance** №47 с.92 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Blast Master 2** №48 с.60 (O) Eler Cant, ред.
- Captain America and the Avengers** №47 с.64 (O) Mac Fank, ред.
- Castlevania Bloodlines** №49 с.89 (НП) Юрий Нестеров, г.Сергиев-Посад, Московская обл.
- Centurion: Defender of Rome** №49 с.89 (НП) Александр Руднички, г.Харьков, Украина
- Chakan: the Forever Man** №47 с.93 (НП) Киборг Smoke, г.Одинцово, Московская обл.
- №48 с.62 (O) Eler Cant, ред.
- Chester Cheeta Wild, Wild Quest** №47 с.72 (O) Eler Cant, ред.
- China Warrior** №48 с.93 (НП) Lex Luger, г.Москва
- Chuck Rock 2. Son of Chuck** №47 с.93 (НП) Mister Ryu и Mister Ken, г.Хабаровск
- №48 с.93 (НП) Сергей Романов, г.Находка, Приморский край
- Comix Zone** №48 с.93 (НП) Agent Z, г.Красноярск
- Crue Ball** №49 с.89 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Deadly Moves** №48 с.93 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Double Dragon 3** №49 с.88 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь
- Dune 2** №47 с.92 (НП) Alex, он же Commando, г.Ставрополь
- ESPN National Hockey Night** №47 с.92 (НП) D'Rain, с.Берджье, Тюменская обл.
- Ex-Mutants** №49 с.88 (НП) Jimmy Lee, г.Хабаровск
- Fighting Masters** №49 с.89 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Fatal Labyrinth** №48 с.92 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Gadget Twins** №48 с.93 (НП) F1 Racer (L.S.Shumi), г.Харьков, Украина
- Gaires** №47 с.92 (НП) Сергей Усманов, г.Волгоград
- Global Gladiators** №49 с.89 (НП) D'Rain, с.Берджье, Тюменская обл.
- Go! Go! Tank** №49 с.89 (НП) Егор Попов, г.Абазы-2, Красноярский край
- Golvellius** №49 с.88 (НП) Егор Попов, г.Абазы-2, Красноярский край
- Gynoud** №47 с.92 (НП) Dr.X, р/п Шилово, Рязанская обл.
- James Bond 007. The Duel** №49 с.89 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь
- James Pond 2** №48 с.93 (НП) Максим Власов, г.Москва
- Jammit** №47 с.93 (НП) Саша, г.Ростов-на-Дону
- №48 с.93 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Jennifer Capriati Tennis** №48 с.93 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Jeopardy!** №48 с.92 (НП) Сергей Чистяков, г.Хотьково, Московская обл.
- King Colossus** №49 с.58 (O) Magic Domain, пос.Шаблыкино, Орловская обл.
- King Salmon** №48 с.93 (НП) Cinder, г.Сосенский, Калужская обл.
- Land Stalker** №48 с.93 (НП) CyberOleg, г.Людиново, Калужская обл.
- Light Crusader** №48 с.93 (НП) Bulwinkle, г.Пермь
- Lightening Force** №48 с.93 (НП) Shappa, г.Москва
- Metal Marines** №48 с.93 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Mystical Fighter** №47 с.93 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- NHL '95** №49 с.88 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь
- NHL '98** №47 с.92 (НП) Андрей Строгов, г.Москва
- Outrun** №47 с.92 (НП) Александр Лысенко, ст.Расмеватская, Ставропольский край
- Pac-Attack** №48 с.94 (НП) Tony Cortez, Москва
- Phantasy Star** №47 с.60 (O) Eler Cant, ред.
- №48 с.67 (O) Eler Cant, ред.
- Phantasy Star II** №49 с.53 (O) Eler Cant, ред.
- The Pirates of Dark Water** №48 с.56 (O) Master Ryu и Master Ken, г.Хабаровск
- Pit-Fighter** №49 с.88 (НП) Егор Попов, г.Абазы-2, Красноярский край
- Populous** №48 с.93 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Populous II: Two Tribes** №47 с.93 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь
- Power Ball** №49 с.89 (НП) Cinder, г.Сосенский, Калужская обл.
- Probotector** №47 с.93 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Quad Challenge** №49 с.89 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- RBI Baseball '94** №49 с.88 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Red Zone** №47 с.92 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь
- Revenge of the Ninja** №48 с.93 (НП) Smoke, г.Тосно, Ленинградская обл.
- Road Rash 3** №47 с.93 (НП) Дмитрий Волков, г.Орел
- Rolling Thunder 2** №49 с.88 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь
- Rolo to the Rescue** №48 с.94 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Saint Sword** №48 с.94 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Shadow Dancer** №47 с.93 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Shadow of the Beast** №47 с.93 (НП) Art-5, п.Равский, Альметьевский р-н, Башкортостан
- Shining Force** №47 с.66 (O) Александр Артеменко, ред.
- №48 с.92 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Shining Force 2** №48 с.92 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- №49 с.64 (O) Александр Артеменко, ред.
- №49 с.88 (НП) Рома, Саня, г.Харьков, Украина
- Sonic 3** №49 с.88 (НП) Fudjin & Black Heart, г.Санкт-Петербург
- Splatterhouse 3** №49 с.89 (НП) Max Breaker & Flamer, г.Сергиев-Посад, Московская обл.
- Spot Goes to Hollywood** №47 с.92 (НП) Jack-Ripper (Евгений Левченко), г.Москва
- №49 с.89 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.
- Street Racer** №47 с.93 (НП) 30 Камикдзе, г.Москва
- Street Smart** №49 с.89 (НП) Сергей Афанасьев, г.Тольятти
- Super Battleship** №47 с.93 (НП) Alex, он же Commando, г.Ставрополь
- Super Monaco GP** №49 с.89 (НП) Max Breaker & Flamer, г.Сергиев-Посад, Московская обл.
- Syndicate** №47 с.93 (НП) Сергей Требуных, г.Чита
- Teenage Mutant Ninja Turtles** №49 с.88 (НП) Fudjin & Black Heart, г.Санкт-Петербург
- True Lies** №49 с.88 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь
- Twin Cobra** №48 с.93 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Ultimate Mortal Kombat 3** №49 с.89 (НП) Fudjin & Black Heart, г.Санкт-Петербург
- Vectorman** №48 с.94 (НП) H.P.Max & Ivan «MC Driver» Stepanov, г.Подольск, Московская обл.
- Warlock** №49 с.89 (НП) Yoshimitsu, г.Москва
- World of Illusion (Mickey & Donald)** №47 с.93 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь
- World Trophy Soccer** №49 с.89 (НП) Wrestler, г.Тула
- Wrestlemania: the Arcade Game** №48 с.93 (НП) Danman, г.Москва
- WWF Raw** №48 с.93 (НП) Thunder God, г.Одесса, Украина
- WWF Royal Rumble** №47 с.93 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь
- Zero Tolerance** №49 с.89 (НП) Сергей Афанасьев, г.Тольятти

## Раздел 3. Игры для Super Nintendo

- Actraiser** №47 с.94 (НП)
- The Adventures of Batman & Robin** №47 с.74 (O) V.I.P., г.Воскресенск, Московская обл.
- Aerobiz Supersonic** №47 с.94 (НП)
- Air Strike Patrol** №47 с.94 (НП)
- Arcana** №47 с.94 (НП) Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край
- Bassists Black Bass** №49 с.90 (НП) NeoAlien, г.Москва
- Big Run** №47 с.94 (НП) Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край
- Bombuzal** №47 с.94 (НП) Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край
- Castlevania Vampire Kiss** №48 с.53 (O) Firefox, г.Москва
- Chaves** №49 с.90 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск
- Combatries** №49 с.90 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Daffy Duck. The Marvin Missions** №49 с.90 (НП) Рома, Саня, г.Харьков, Украина
- Darius Twin** №48 с.94 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Dirt Trax FX** №47 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва
- Donkey Kong Country** №49 с.90 (НП) Юрий Нестеров, г.Сергиев-Посад, Московская обл.
- Doom** №47 с.94 (НП) Михаил Разгон, г.Москва
- Family Feud** №47 с.94 (НП) Александр Антипин, г.Барнаул
- Fatal Fury** №47 с.94 (НП) Barret, г.Москва
- FIFA International Soccer** №47 с.94 (НП) Акс, г.Волгоград
- Fighter's History** №48 с.94 (НП) Акс, г.Волгоград
- Jungle Strike** №48 с.94 (НП) Neo, г.Тверь
- Jurassic Park. Part 2: The Chaos Continues** №47 с.94 (НП) Barret, г.Москва
- Kyle Petty's No Fear Racing** №49 с.90 (НП) Евгений Никифоров, г.Москва
- Mario Is Missing** №48 с.94 (НП) Хакер, г.Красногорск, Московская обл.
- Mega Man X 3** №47 с.94 (НП) Александр Антипин, г.Барнаул
- Pac-Attack** №48 с.94 (НП) Александр Антипин, г.Барнаул
- Pirates of Dark Water** №49 с.90 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск
- Prince of Persia** №49 с.90 (НП) Neo, г.Тверь
- Spankey's Quest** №48 с.94 (НП) Гордо, г.Санкт-Петербург
- Spike McFang** №49 с.90 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск
- Super Drop Zone** №48 с.94 (НП) Shiri, г.Москва
- Super Empire Strikes Back** №47 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва
- Super Mario World 2** №47 с.94 (НП) Donatello, г.Жигулевск, Самарская обл.
- Super Ninja Boy** №47 с.94 (НП) Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край
- Super Punch-Out** №48 с.94 (НП) Никита Савостьянов, г.Волгоград
- Super Star Wars** №48 с.94 (НП) Jeff, г.Москва
- Top Gear 3000** №47 с.94 (НП) Евгений Никифоров, г.Москва
- Tuff E Nuff** №48 с.94 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Uniracers (Unirally)** №49 с.70 (O) Валентин Матвеев, г.Москва
- Water World** №48 с.94 (НП) Neo, г.Тверь

## Как подписаться на журнал «Великий Дракон»

Чтобы подписаться на журнал, Вам достаточно в письме или по телефону сообщить в редакцию о Вашем желании получать новые номера и указать с какого номера. При этом указать точный домашний адрес (с индексом) и фамилию, имя и отчество получателя.

Адрес для писем: 117454 Москва а/я 21.  
Телефоны: (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00.

### 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, а отправленные им по почте журналы возвращаются почтой нам обратно. Причем, в таких случаях, мы вынуждены дважды оплачивать пересылку журнала. 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 свежайший номер журнала именно по почте, ему достаточно позвонить к нам в редакцию по тел 209-93-47 или 911-07-00 и сделать заказ. Мы сразу же вышлем ему заказанные журналы наложенным платежом.



## Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

**Ace Combat 3 Electrosphere**  
№48 с.96 (НП) G.Funk, ред.  
№48 с.96 (НП) Tony Cortez, г. Москва

**Actua Ice Hockey**  
№49 с.90 (НП) Просто Валера,  
п.Правдинский, Московская обл.

**Actua Soccer 2**  
№47 с.96 (НП) Cid, г. Санкт-Петербург

**Alien Trilogy**  
№47 с.96 (НП) Metal Scorpion и  
Metal Spider, г. Москва

**All-Star Tennis '99**  
№48 с.96 (НП) G.Funk, ред.

**Apocalypse**  
№48 с.96 (НП) Kluckl Duster,  
п.Развилка, Московская обл.

**Armored Core**  
№49 с.92 (НП) Chic, г. Хабаровск

**Armored Core 2: Project Phantasma**  
№47 с.95 (НП) Дрон, г. Москва

**Army Man 3D**  
№47 с.96 (НП) Beavis, г. Мелитополь, Украина

**Assault Rigs**  
№47 с.96 (НП) Malor, г. Волосово

**Azube Dreams**  
№49 с.91 (НП) G.Funk, ред.

**Batman Forever**  
№47 с.96 (НП) Metal Scorpion и  
Metal Spider, г. Москва

**Batman & Robin**  
№49 с.92 (НП) Chic, г. Хабаровск

**Battle Arena Toshinden 3**  
№49 с.92 (НП) Андрей  
Атамуратов, г. Москва

**Beatmania: 2nd Mix**  
№48 с.95 (НП) G.Funk, ред.

**Black Dawn**  
№47 с.96 (НП) Андрей Комаров,  
п.Постоянный, г.Осинники-9,  
Кемеровская обл.

**Blaze & Blade: Eternal Quest**  
№49 с.92 (НП) Виталий Гаврилов,  
г.Северск, Томская обл.

**Blood Omen: the Legacy of Kain**  
№49 с.92 (НП) Tony Cortez, г. Москва

**Bloody Roar 2: Briger of the New Age**  
№49 с.91 (НП) Dragonlee, г.Туансе

**B-Novie**  
№48 с.95 (НП) Nemesis, г. Волгоград  
№49 с.90 (НП) BULLdozer, г.Рязань

**Bomberman World**  
№48 с.95 (НП) Горнинов  
-Нвогапанд- Эдик, г.Находка

**Bugs Bunny: Lost in Time**  
№48 с.95 (НП) Tony Cortez, г. Москва

**A Bug's Life**  
№47 с.95 (НП) Quakeman, г.Тверь

**Bushido Blade**  
№49 с.92 (НП) Александр  
Велиулов, г.Тара, Омская обл.

**Bust-A-Move 99**  
№48 с.95 (НП) G.Funk, ред.

**Carmageddon**  
№49 с.37 (O) Вульф «Smasher»  
Сайбров, г.Воскресенск,  
Московская обл.  
№49 с.92 (НП) Dragonlee, г.Туансе

**Castlevania: Symphony of the Night**  
№48 с.42 (O) (начало) G.Funk, ред.  
№49 с.32 (O) (окончание) G.Funk, ред.  
№49 с.36 (НП) Дмитрий и  
Александр Щукины, г.Москва

**Chase the Express**  
№47 с.9 (A) Lord Hanta, ред.

**Circuit Breakers**  
№47 с.95 (НП) Cid, г. Санкт-Петербург  
№47 с.96 (НП) Beavis,  
г.Мелитополь, Украина

**Colin McRae Rally**  
№47 с.95 (НП) Keshia, г.Боровичи,  
Новгородская обл.  
№49 с.92 (НП) Tony Cortez, г.Москва

**Colony Wars 2: Vengeance**  
№47 с.95 (НП) Просто Валера,  
п.Балахна, Нижегородская обл.

**Cool Boarders 4**  
№49 с.92 (НП) Tony Cortez, г.Москва

**Countdown Vampires**  
№47 с.9 (A) Mac Fank, ред.

**Crash Bandicoot 3: Warped**  
№49 с.91 (НП) Tony Cortez, г.Москва

**Crash Team Racing**  
№47 с.95 (НП) G.Funk, ред.  
№49 с.38 (O) Mac Fank, ред.

**Crime Killer**  
№48 с.96 (НП) Заместитель  
Noob-Sibot'а, г. Санкт-Петербург

**Croc 2**  
№49 с.92 (НП) Автор неизвестен

**The Crow: City of Angels**  
№47 с.97 (НП) BULLdozer, г.Рязань

**Crusader: No Remorse**  
№48 с.96 (НП) Beavis,  
г.Мелитополь, Украина

**Cyber Speed**  
№48 с.96 (НП) С.Б.Л., г.Бугульма, Татарстан

**Deathtrap Dungeon**  
№49 с.92 (НП) Сергей Кимонко,  
г.Новосибирск

**Defcon 5**  
№48 с.96 (НП) Big BOB, г.Новосиловск,  
Уссурийский р-н, Приморский край

**Demolition Racer**  
№48 с.96 (НП) Quakeman, г.Тверь

**Destruction Derby 2**  
№48 с.95 (НП) BULLdozer, г.Рязань

**Driver 2**  
№48 с.8 (A) G.Funk, ред.

**Duke Nukem: Planet of the Babes**  
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.

**Duke Nukem 3D: Time to Kill**  
№47 с.96 (НП) BULLdozer, г.Рязань

**Eagle One: Harrier Attack**  
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.  
№49 с.48 (O) С.С.С., ред.

**Eliminator**  
№48 с.95 (НП) Cid, г. Санкт-Петербург

**Enigma**  
№47 с.96 (НП) Дмитрий Смирнов,  
Красногорск, Московская обл.

**Eternal Eye**  
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.

**Explosive Racing**  
№47 с.95 (НП) Beavis, г.Мелитополь, Украина

**Fatal Fury: Wild Ambition**  
№47 с.18 (O) =Ex=  
№47 с.96 (НП) G.Funk, ред.

**FIFA '99**  
№48 с.95 (НП) Kombat, г.Омск

**Fighting Force**  
№48 с.96 (НП) Metal Scorpion и  
Metal Spider, г.Москва

**Fighting Force 2**  
№47 с.25 (O) Mac Fank, ред.

**Final Doom**  
№49 с.93 (НП) Виталий Гаврилов,  
г.Северск, Томская обл.

**Final Fantasy VIII**  
№47 с.7 (A) Anry Jr., г.Москва  
№47 с.12 (O) (Полное решение,  
Часть 1) Lord Hanta, ред.  
№48 с.19 (O) (Полное решение,  
Часть 2) Lord Hanta, ред.  
№49 с.12 (O) (Полное решение,  
Часть 3) Lord Hanta, ред.  
№49 с.93 (НП) Ильяс Садыков,  
п.Правдинский, Московская обл.

**Firestorm: Thunderhawk 2**  
№48 с.97 (НП) Beavis,  
г.Мелитополь, Украина

**Forsaken**  
№48 с.97 (НП) Автор неизвестен, г.Москва

**Front Mission 3**  
№49 с.24 (O) Mac Fank, ред.

**Future Cop: L.A.P.D.**  
№47 с.96 (НП) Leo Mulder, Dr.Neo  
Cobets, Виктор Маслов, г.Анапа

**Gex 3: Deep Cover Gecko**  
№48 с.97 (НП) Ted Strife, г.Москва

**G Police: Weapons of Justice**  
№47 с.95 (НП) G.Funk, ред.

**Grandia**  
№47 с.38 (O) Lord Hanta, ред.  
№47 с.96 (НП) G.Funk, ред.

**Gran Turismo**  
№49 с.90 (НП) Андрей Машин,  
г.Лиски, Воронежская обл.

**Gran Turismo 2**  
№47 с.26 (O) С.С.С., ред.  
№49 с.40 (O) С.С.С., ред.

**Impact Racing**  
№48 с.96 (НП) BULLdozer, г.Рязань

**Independence Day**  
№47 с.96 (НП) Автор неизвестен, г.Москва

**In the Hunt**  
№48 с.97 (НП) С.Б.Л., г.Бугульма, Татарстан

**Invasion from Beyond**  
№48 с.97 (НП) Tony Cortez, г.Москва

**Jersey Devil**  
№48 с.95 (НП) Beavis, г.Мелитополь, Украина

**Jet Moto 2**  
№48 с.96 (НП) Big BOB,  
г.Новосиловск, Уссурийский р-н,  
Приморский край

**Jumping Flash 2**  
№49 с.32 (НП) Просто Валера,  
п.Правдинский, Московская обл.

**K-1 The Arena Fighters**  
№48 с.97 (НП) Mr.Unkown, г.Курск

**Kamurai**  
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.

**King of Fighters 96**  
№47 с.97 (НП) Дмитрий Смирнов,  
г.Красногорск, Московская обл.

**Last Blade (Gekka No Kenshi)**  
№48 с.97 (НП) Дмитрий Смирнов,  
Красногорск, Московская обл.

**Legacy of Kain 2: Soul Reaver**  
№47 с.32 (O) Polymorph Sauronovich, ред.  
№48 с.97 (НП) G.Funk, ред.  
№49 с.93 (НП) Quakeman, г.Тверь

**Live Wire**  
№49 с.90 (НП) Иван Брунов, г.Москва

**Lunar: Silver Star Story Complete**  
№47 с.44 (O) (окончание) Mac Fank, ред.

**Machine Hunter**  
№48 с.95 (НП) BULLdozer, г.Рязань  
№49 с.90 (НП) Просто Валера,  
п.Правдинский, Московская обл.

**Madden NFL '99**  
№48 с.96 (НП) G.Funk, ред.

**Madden NFL 2000**  
№49 с.91 (НП) G.Funk, ред.

**March Madness '99**  
№48 с.97 (НП) G.Funk, ред.

**Marvel Super Heroes vs Street Fighter EX Edition**  
№48 с.96 (НП) Firefox, г.Москва

**Marvel vs Capcom**  
№49 с.26 (O) =ER=

**Max Power Racing**  
№49 с.92 (НП) Mr.Unkown, г.Курск

**Medal of Honor**  
№49 с.91 (НП) K&Pu 3D, г.Москва

**Metal Gear Solid**  
№49 с.92 (НП) Дмитрий Смирнов,  
Красногорск, Московская обл.

**Micro Machines V3**  
№49 с.93 (НП) Просто Валера,  
п.Правдинский, Московская обл.

**Mission Impossible**  
№48 с.95 (НП) G.Funk, ред.

**MLB 2000**  
№49 с.93 (НП) G.Funk, ред.

**Mission: Impossible**  
№47 с.21 (O) Mac Fank, ред.

**Moto Racer 2**  
№48 с.23 (O) Григорий Козлов и  
Виталий Княлик, г.Нерюнгри,  
респ. Саха-Якутия

**Nascar '99**  
№47 с.97 (НП) Leo Mulder, Dr.Neo  
Cobets, Виктор Маслов, г.Анапа  
№49 с.90 (НП) G.Funk, ред.

**Nascar 2000**  
№47 с.95 (НП) G.Funk, ред.

**Nascar Rumble**  
№49 с.91 (НП) Mr. Vomisina, г.Москва

**NBA Hangtime**  
№49 с.90 (НП) Нулево Холод,  
г.Набережные Челны

**Nectaris Military Madness**  
№49 с.92 (НП) KVSVBaracuda,  
г.Ульяновск

**The Need for Speed 3**  
№49 с.91 (НП) Сергей Кимонко,  
г.Новосибирск

**Need for Speed 4: High Stakes**  
№49 с.93 (НП) Хранитель Brad Vickers  
Diary's, г.Набережные Челны

**The Need for Speed 5: Porsche Unleashed**  
№49 с.40 (O) С.С.С., ред.

**The Need for Speed: V-Rally 2**  
№47 с.96 (НП) G.Funk, ред.

**NHL '99**  
№47 с.97 (НП) Black Wolf и Great  
Warrior, г.Москва

**NHL 2000**  
№49 с.93 (НП) Хранитель Brad Vickers  
Diary's, г.Набережные Челны

**Nightmare Creatures 2**  
№47 с.9 (A) Lord Hanta, ред.

**Ninja**  
№47 с.95 (НП) Interceptor,  
г.Рубцовск, Алтайский край

**Nuclear Strike**  
№47 с.97 (НП) Malor, г. Волосово

**O.D.T.**  
№49 с.92 (НП) Nemesis, г. Волгоград

**Oddworld: Abe's Exxodus**  
№47 с.95 (НП) Андрей Лазаренко,  
г.Балахна, Нижегородская обл.

**Peak Performance**  
№49 с.93 (НП) BULLdozer, г.Рязань

**Perfect Weapon**  
№49 с.93 (НП) Dragonlee, г.Туансе

**Power Slave**  
№49 с.93 (НП) Просто Валера,  
п.Правдинский, Московская обл.

**Rainbow Six**  
№47 с.22 (O) =Ex=  
№49 с.92 (НП) Tony Cortez, г.Москва

**Rally Cross**  
№47 с.97 (НП) Сергей и Дмитрий  
Ткаченко, г.Рига, Латвия

**Rally Cross 2**  
№49 с.93 (НП) T.Strife, г.Москва

**Resident Evil 3: Nemesis**  
№47 с.97 (НП) Агент Купер и  
Firefox, г.Москва

**Rollcage**  
№48 с.96 (НП) Лео Канг, г.Бийск,  
Алтайский край

**Running Wild**  
№48 с.95 (НП) Иван Брунов, г.Москва

**Samurai Shodown: Warrior Rage 2**  
№49 с.22 (A) =ER=, ред.

**S.C.A.R.S.**  
№49 с.91 (НП) Сергей Кимонко,  
г.Новосибирск

**Shock Wave Assault**  
№49 с.91 (НП) Dr.X, п.Шилово,  
Рязанская обл.

**Silent Hill**  
№48 с.95 (НП) Дмитрий Смирнов,  
Красногорск, Московская обл.  
№49 с.91 (НП) Александр Щукин,  
г.Москва

**Soviet Strike**  
№47 с.96 (НП) Malor, г. Волосово

**Space Jam**  
№49 с.93 (НП) King of Iron,  
г.Солотви, Белгородская обл.

**Spawn the Eternal**  
№47 с.95 (НП) GDlover, г.Пермь

**Sports Car GT**  
№48 с.96 (НП) Kosmeniov Jra, г.Калуга  
№49 с.91 (НП) Gas-manуak,  
п.Челдомы, Хабаровский край

**Spyro 2: Ripto's Rage**  
№47 с.28 (O) (начало) Mac Fank, ред.  
№48 с.30 (O) (окончание) Mac Fank, ред.  
№48 с.96 (НП) Quakeman, г.Тверь

**Star Ocean. Second Story**  
№47 с.97 (НП) Дмитрий Смирнов,  
г.Красногорск, Московская обл.

**Star Wars: Jedi Power Battles**  
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.

**Street Fighter EX2 Plus**  
№49 с.20 (O) =ER=, ред.

**Street Fighter EX3**  
№49 с.22 (A) =ER=, ред.

**Suikoden**  
№49 с.93 (НП) Торлан — Eternal  
Guardian, г.Северск, Томская обл.

**Syphon Filter**  
№47 с.97 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск  
№49 с.93 (НП) Вульф «Smasher»  
Сайбров, г.Воскресенск,  
Московская обл.

**Syphon Filter 2**  
№47 с.9 (A) Lord Hanta, ред.

**Tarzan**  
№48 с.36 (O) Eier Cant, ред.

**Technomage**  
№47 с.10 (A) Lord Hanta, ред.

**Test Drive 6**  
№47 с.96 (НП) G.Funk, ред.

**Toca: Touring Car Championship 2**  
№47 с.96 (НП) Malor, г. Волосово

**Tombs 2**  
№48 с.12 (O) Mac Fank, ред.

**Tomb Raider 2**  
№49 с.93 (НП) Tony Cortez, г.Москва

**Tomb Raider 4: The Last Revelation**  
№48 с.95 (НП) Kosmeniov Jra, г.Калуга  
№49 с.91 (НП) K&Pu 3D, г.Москва

**Tomorrow Never Dies**  
№47 с.96 (НП) G.Funk, ред.

**Toy Story 2**  
№48 с.14 (O) Mac Fank, ред.

**Treasures of the Deep**  
№47 с.97 (НП) Александр  
Антипин, г.Барнаул

**Twisted Metal 3**  
№48 с.26 (O) Polymorph Sauronovich, ред.  
№48 с.97 (НП) Polymorph Sauronovich, ред.

**Twisted Metal 4**  
№47 с.95 (НП) G.Funk, ред.  
№48 с.26 (O) Polymorph Sauronovich, ред.  
№48 с.97 (НП) Polymorph Sauronovich, ред.

**Uprising-X**  
№48 с.96 (НП) Дмитрий Смирнов,  
Красногорск, Московская обл.

**Vampire Hunter D**  
№49 с.42 (O) Firefox, г.Москва

**Vandal Hearts 2: Gates of Heaven**  
№47 с.36 (O) Lord Hanta, ред.

**V-Rally 2: Championship Edition**  
№48 с.96 (НП) Дмитрий Смирнов,  
Красногорск, Московская обл.

**Wargames: Defcon 1**  
№47 с.96 (НП) Metal Scorpion и  
Metal Spider, г.Москва

**Warzone 2100**  
№47 с.42 (O) С.С.С., ред.

**WCW Mayhem**  
№48 с.40 (O) Mr. Vomisina, г.Москва  
№49 с.90 (НП) Mr. Vomisina, г.Москва

**Worms Armageddon**  
№48 с.35 (O) Mac Fank, ред.

**Wreckin Crew**  
№47 с.97 (НП) Leo Mulder, Dr.Neo  
Cobets, Виктор Маслов, г.Анапа

**Wu-Tang: Shaolin Style**  
№48 с.96 (НП) Андрей Игнатев,  
г.Москва

**Xenogears**  
№47 с.96 (НП) Raytex, г.Ханты-  
Мансийск, Тюменская обл.

## Раздел 5. Игры для Game Boy

**Battle Bull**  
№48 с.92 (НП) Илья Лизин и Андрей  
Ушаков, г.Люберцы, Московская обл.

**Battleship**  
№47 с.84 (O) G.Dragon, ред.

**Bugs Bunny Crazy Castle**  
№49 с.88 (НП) Илья Лизин и Андрей  
Ушаков, г.Люберцы, Московская обл.

**Contra. The Alien Wars**  
№47 с.92 (НП) Михаил Гусев, г.Видное

**Crazy Castle 3**  
№48 с.92 (НП) Георгий Давыдов, г.Москва

**Nick Tracy**  
№48 с.92 (НП) Илья Лизин,  
г.Люберцы, Московская обл.

**Donkey Kong Land**  
№47 с.92 (НП) Андрей Белоусов, г.Вологда

**Iceball**  
№48 с.92 (НП) Black Wolf и Great  
Warrior, г.Москва

**Fist of the North Star**  
№49 с.88 (НП) Илья Лизин,  
г.Люберцы, Московская обл.

**Fortified Zone**  
№48 с.92 (НП) Илья Лизин,  
г.Люберцы, Московская обл.

**Godzilla**  
№48 с.92 (НП) Олег Осиков, Костя и  
Макс Сорини, г.Хабаровск

**Hugo**  
№49 с.88 (НП) Master King and  
Strain, г.Лебедин, Липецкая обл.

**Judge Dredd**  
№48 с.92 (НП) А.Животовский, г.Москва

**Jungle Strike**  
№49 с.88 (НП) Zombie, г.Москва

**Jurassic Park 2**  
№49 с.78 (O) G.Dragon, ред.

**Killer Instinct**  
№48 с.92 (НП) Danpat, г.Москва

**Kirby's Dream Land**  
№47 с.92 (НП) BULLdozer, г.Рязань

**Metroid**  
№49 с.88 (НП) BULLdozer, г.Рязань

**Motocross Maniacs**  
№49 с.88 (НП) Олег Осиков, Костя и  
Макс Сорини, г.Хабаровск

**Mr. Nuts**  
№47 с.92 (НП) Олег Югай, г.Хабаровск

**The Pagemaster**  
№49 с.88 (НП) Павел Кузнецов aka  
Shtater, п.Старбеево, Московская обл.

**Penguin Wars**  
№49 с.88 (НП) Black Wolf и Great  
Warrior, г.Москва

**Pipe Dream**  
№48 с.92 (НП) Олег Осиков, Костя и  
Макс Сорини, г.Хабаровск

**Power Rangers**  
№49 с.88 (НП) Павел Кузнецов aka  
Shtater, п.Старбеево, Московская обл.

**Seaguest DSV**  
№48 с.75 (O) G.Dragon, ред.

**Spartan X**  
№49 с.88 (НП) Михаил Гусев, г.Видное

**Star Trek. The Next Generation**  
№47 с.92 (НП) Dragon's Son, г.Хабаровск

**Star Wars: Return of the Jedi**  
№47 с.92 (НП) Олег Югай, г.Хабаровск

**Tail Gator**  
№47 с.92 (НП) SRS, г.Хабаровск

**Turok 2: Seeds of Evil**  
№47 с.92 (НП) KVSVBaracuda, г.Ульяновск

**Wario Blast**  
№47 с.82 (O) G.Dragon, ред.  
№47 с.92 (НП) Slash, г.Климовск,  
Московская обл.

**Wario Land**  
№49 с.88 (НП) Илья Лизин,  
г.Люберцы, Московская обл.

## Раздел 6. Игры для разных компьютеров

**Baldur's Gate II: Shadows of Amn (IBM PC)**  
№47 с.11 (A) G.Funk, ред.

**Dark Cloud (PS2)**  
№47 с.8 (A) Mac Fank, ред.

**Diablo 2 (IBM PC)**  
№48 с.8 (A) G.Funk, ред.

**Grandia 2 (Dreamcast)**  
№48 с.9 (A) Mac Fank, ред.

**Kessen: Decisive Battle (PS2)**  
№47 с.8 (A) Mac Fank, ред.

**Oddworld: Munch's Oddysee (PS2)**  
№47 с.8 (A) Mac Fank, ред.

**Onimusha: Demon Warrior (PS2)**  
№47 с.9 (A) Mac Fank, ред.

**Perfect Dark (N64)**  
№47 с.11 (A) Lord Hanta, ред.

**Pantasy Star Adventure (Game Gear)**  
№49 с.55 (A) Eier Cant, ред.

**Phantasy Star Gaiden (Game Gear)**  
№47 с.68 (A) Eier Cant, ред.

**Pantasy Star II Text Adventures (Sega CD)**  
№49 с.55 (A) Eier Cant, ред.

**Reiselled (PS2)**  
№47 с.8 (A) Mac Fank, ред.

**Resident Evil Zero (N64)**  
№47 с.11 (A) Lord Hanta, ред.

**Rugrats in Paris (PS2)**  
№49 с.11 (A) Mack Fank, ред.

**Smuggler's Run (Getaway) (PS2)**  
№49 с.10 (A) Mack Fank, ред.

**Sonic Shuffle (Sonic Square) (DC)**  
№49 с.11 (A) Mack Fank, ред.

**Tekken Tag Tournament (PS2)**  
№47 с.9 (A) Mac Fank, ред.

**Type-S (PS2)**  
№47 с.8 (A) Lord Hanta, ред.

**Urban Chaos (IBM PC)**  
№47 с.11 (A) G.Funk, ред.

**Wipeout Fusion (PS2)**  
№49 с.11 (A) Mack Fank, ред.

**Новые Бременские (IBM PC)**  
№47 с.3 (A)

## ВНИМАНИЕ!

В последнее время происходят странные вещи. Некоторые наши читатели (нам стало известно о трех случаях) сообщают, что к ним пришли письма, якобы подписанные главным редактором, что они участвовали в каком-то конкурсе и выиграли некий приз. Далее этим «победителям» для «получения призов» предлагается перевести куда-то зную сумму денег или, в лучшем случае, написать и куда-то отослать шесть писем (известный вариант «пирамиды»). Сообщаем всем нашим читателям: ни главный редактор, ни другие сотрудники редакции никому не пишут частных писем. Все, без исключения, проводимые редакцией конкурсы, их победители и призы объявляются только на страницах журнала. Люди, будьте бдительны!

**Уважаемые читатели, играющие на Super Nintendo. С прискорбием сообщаем, что сборник «Крутой Мир» закончился.**

**Вниманию всех читателей «Великого Дракона»!** Напоминаем, что письма в редакцию нужно посылать только по адресу: **117454 Москва а/я 21.** Письма, отправленные по другим адресам, либо не доходят до редакции, либо приходят с громадным опозданием.



# НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТЕ

рубрику ведет Гремучий Ёжик



<http://gameboy.boom.ru>

Портативный, разноцветный, матовый и прозрачный, черно-белый и цветной, побольше и совсем маленький — в природе водится великое множество вариаций этой карманной приставки от Nintendo. Game Boy World, по замыслу создателей, поможет объединить русскоязычных обладателей маленькой машинки, недаром на сайте существует даже специальная рубрика «кто играет?», где каждый владелец Game Boy может опубликовать свои координаты. Раздел рецензий пока состоит из отзывов на пять игр, зато ко всем приложены соответствующие ROM-ы для эмуляторов... Помните, как в том анекдоте: «беднячко... но чистенько!». На десерт рекомендуем проглядеть полураспутное интервью не с кем-то, а с самим Бомbermanом. О как.

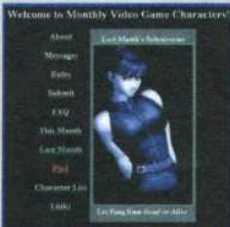
<http://lovepeople.virtualave.net/>

Хотя данное местечко именуется РЭИВ («Русская эмуляция игровых приставок»), никакого сугубо отечественного колорита в практиковом автором занятии обнаружить так и не удалось. Сделано качественно, представлено приличное количество эмуляторов для совершенно разных приставок и игровых автоматов, плюс море разливанное патчей для всего этого хозяйства. Присутствует раздел для новичков, знакомящий с самой сутью эмуляции и предупреждающий о ее подводных рифах. Есть чат и веб-борд, где могут общаться упертые фанатики. Да, еще автор честно признается в неравнотеории к представительницам слабого пола 14-19 лет. Девушки, попав на этот сайт — будьте бдительны!



<http://comics.aha.ru/>

КОМИКСОЛЕТ, то есть устройство для улета в Мир Комиксов, придумал Алексей Аешин со своими друзьями-художниками. Уникальный сетевой журнал комиксов, где, в отличие от западных аналогов, целиком публикуют свои произведения ведущие отечественные мастера жанра Илья Воронин, Александр Еремин, Аскольд Акишин, Александр Хромов, Алексей Межевич и многие другие. Интересны как серии, печатающиеся в различных журналах, так и малоизвестные работы — например, «Сталин против Гитлера» украинца Алексея Липатова, где диктаторам выпала роль супергероев (или сверхзлодеев?), наделенных сверхъестественными возможностями. Помимо комиксов, как таковых, как и подлагается журналу, имеется приличная подборка статей об этом виде искусства, с такими трудностями приживающемся на нашей почве.



<http://betterbox.net/~poe/mvvc/mvvc.html>

Обожают рисовать героев видеоигр? Теперь получающиеся шедевры смогут оценить не только лучшие друзья, но и широкая сетевая аудитория. Monthly Videogame Character — конкурс, где участникам предлагается в течение месяца изобразить определенного персонажа какой-либо видеоигры. В конце каждого месяца присланные работы публикуются, и из них выбирается победитель. По сути — большая галерея. По качеству — сплошной винегрет, где рядом с «точка, точка — человек» может лежать полотно уровня Artgry. Фанарт в основном американский, хотя встречаются и работы авторов других стран. Ну как, соотечественники-рисовальщики, покажем янки, где раки зимуют?

<http://www.newtype-net.com/>

Популярнейший японский печатный журнал Newtype открыл свое англоязычное представительство в сети! До этого самым надежным источником информации об аниме был штатовский EX (<http://www.ex.org>), зато отныне факты и иллюстрации ползут к нам по телефонным проводам, что называется, из первых рук. Newtype — это намного круче, чем AnimeGis в США или Kawaii в Польше. Присутствуют на сайте и статьи по игровой тематике — например, иллюстрированный репортаж о том, как делались видеоролики Tekken Tag Tournament.



[http://www.geocities.com/mac\\_fank1/](http://www.geocities.com/mac_fank1/)

(Адрес временный)  
«Пещера Дракона ONLINE»

<http://forbiddenreal.narod.ru/>

Страничка анимешной рассылки новостей Forbidden Reality уверенно набирает очки в рейтинге аналогичных сайтов, насчитывающем сейчас две с половиной штуки ("..."). Разумное решение присудить видеокассеты с аниме за лучшие читательские описания фильмов наверняка привлечет посетителей и без особых усилий позволит увеличить объем материалов, а часто и регулярно публикуемые новости позволят завести свой круг постоянных читателей. Авторы идут правильным курсом, лишь бы им хватило терпения поддерживать такой высокий темп работ!



## Внимание! Иностранцы!

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.

## Внимание!

В последнее время происходят странные вещи. Некоторые наши читатели (нам стало известно о трех случаях) сообщают, что к ним пришли письма, якобы подписанные главным редактором, что они участвовали в каком-то конкурсе и выиграли некий приз. Далее этим «победителям» для «получения призов» предлагается перевести куда-то зную сумму денег или, в лучшем случае, написать и куда-то отослать шесть писем (известный вариант «пирамиды»). Сообщаем всем нашим читателям: ни главный редактор, ни другие сотрудники редакции никому не пишут частных писем. Все, без исключения, проводимые редакцией конкурсы, их победители и призы объявляются только на страницах журнала. Люди, будьте бдительны!

## 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  
Виктор Базанов  
Николай Виноградов  
Роман Еремин  
Роман Ерохин  
Александр Казанцев  
Валерий Корнеев  
Александр Лапшев  
Александр Макаров  
Иван Отчик  
Алексей Пожарский  
Артем Сафарбеков  
Кирилл Сидоров  
Сергей Спиринов  
Владимир Суслев  
Алексей Яремчук

Компьютерная верстка «КАМОТО»  
Зав. компьютерным бюро  
Алексей Филатов

## ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

тел. (095) 209-93-47, 911-07-00

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф».

Редакция 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](http://www.cityline.ru))

## Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 50

Формат 60x90/8, печать офсетная, тираж 25000 экз., цена свободная подписано к печати 1.09.2000 г.

Макет номера, цветоделиние «КАМОТО» Москва

Печать — АОТ ТПК.  
Комитета РФ по печати. Заказ № 5692.  
Изготовление фотоформ — «Техника Молодёжи» Москва (095) 285-5625

© «Издательство АСТ»

© «КАМОТО»



## Хит-парад героев игр

1. Sub-Zero (все «Mortal Kombat») (2) (11)
2. Jin Kazama (Tekken 3, PSX) (-) (1)
3. Yoshimitsu (Tekken 3, PSX) (-) (1)
4. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (-) (1)
5. Crash (все «Crash Bandicoot», PSX) (-) (1)
6. Cloud Strife (Final Fantasy 7, PSX) (-) (1)
7. Doink the Clown (Wrestlemania AG, MD) (-) (1)
8. Sonic (все «Соники», MD) (1) (2)
9. Dhalsim (Street Fighter Alpha 3, PSX) (-) (1)
10. Red XIII (Final Fantasy 7, PSX) (-) (1)

## Музыкальный парад

1. Tekken 3 (PSX) вся игра (-) (1)
2. Earthworm Jim 2 (MD) на Continue (1) (9)
3. Lunar SSSC (PSX) песня Луны на «Испаньоле» (-) (1)
4. Dune 2 (MD) титры (-) (1)
5. Quake 2 (PSX) вся игра (-) (1)
6. Soul Edge (PSX) начальная (-) (1)
7. Sonic 3D (MD) ледяной этап (3) (6)
8. Contra the Hard Corps (MD) вся игра (-) (1)
9. Final Fantasy 8 (PSX) начальная (8) (2)
10. Final Fantasy 7 (PSX) последняя битва с Сефиросом (2) (6)

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

# ХИТ ПАРАД



рис.  
Леликова  
Дмитрия,  
г. Красноярск

## 8-битные приставки

1. Zen Intergalactic Ninja (-) (1)
2. Battletoads & Double Dragon (-) (1)
3. Metal Gear (-) (1)
4. TMNT 3 (-) (1)
5. The Jungle Book (-) (1)
6. TMNT TF (-) (1)
7. Kick Master (-) (1)
8. Little Ninja Bros (7) (2)
9. Goal 3 (3) (2)
10. Moon Crystal (-) (1)

## 8-битная приставка Game Boy

1. Dragon Heart (2) (6)
2. Donkey Kong Land 2 (5) (2)
3. Killer Instinct (4) (3)
4. Wario Blast (-) (1)
5. Battleship (6) (2)
6. Darkman (-) (1)
7. Monopoly (-) (1)
8. Judge Dredd (-) (1)
9. Mortal Kombat 3 (-) (1)
10. Super Mario Land 3 (3) (2)

## 16-битная приставка

### SUPER NINTENDO

1. Killer Instinct (2) (26)
2. Donkey Kong Country 2 (1) (23)
3. Donkey Kong Country (6) (8)
4. Super Metroid (9) (2)
5. Doom (4) (17)
6. Legend of Zelda (-) (1)
7. Super Ghouls'n Ghosts (-) (1)
8. Super Mario RPG (-) (1)
9. Metal Marines (-) (1)
10. Yoshi's Island (8) (2)

## 16-битные приставки

типа MegaDrive-2

1. Dune 2 (1) (14)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 (5) (12)
3. Beyond Oasis (9) (5)
4. Worms (-) (1)
5. Mortal Kombat 3 (-) (1)
6. Rock'n'Roll Racing (-) (1)
7. Phantasy Star 4 (-) (1)
8. Sonic 3D Blast (-) (1)
9. Theme Park (-) (1)
10. Shining Force 2 (-) (1)

## 32-битная приставка

Sony PlayStation

1. Tekken 3 (-) (1)
2. Final Fantasy VII (2) (16)
3. Final Fantasy VIII (1) (5)
4. Metal Gear Solid (5) (7)
5. Quake 2 (-) (1)
6. Gran Turismo 2 (3) (2)
7. Vandal-Hearts (7) (2)
8. Lunar SSSC (-) (1)
9. Twisted Metal 4 (-) (1)
10. Silent Hill (-) (1)



# Великий Дракон – почтой!

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

**БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!**  
Цена, включая стоимость пересылки,  
**25 руб. за номер** (за №45, 46, 47, 48 и 49 – 30 руб)  
Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с 21 по 49  
(кроме 22, 25, 26, 30, 31, 35, 37, 39 и 44),  
и сборники "Крутой Геймер" №№ 6, 7.

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

**ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:**  
**209-93-47 и 911-07-00**  
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!**

