

58

СТАРЕЙШИЙ
В РОССИИ ЖУРНАЛ
ПО ВИДЕОИГРАМ
www.gdragon.ru

Великий ДРАКОН

ЧУДО В КАРМАНЕ

SHEEP
HOSHIGAMI
CHICKEN RUN
ETERNAL EYES
TONY HAWK 3
MEGAMAN X 6
SLAYERS ROYAL
TOKIMEKI MEMORIAL

4X4 FIGHTING
OUTRIGGER
DRAGON RIDERS
FLOIGAN BROTHERS

DEVIL MAY CRY
STATE OF EMERGENCY
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Final Fantasy X

ファイナルファンタジー

ПОД ПРИСТАЛЬНЫМ ВЗГЛЯДОМ

ИТАЛЬЯНСКИЙ САНТЕХНИК

ЯПОНСКОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ

PIRATES!
GOLD!
vs.
UNCHARTED
WATERS



9 771560 258002

FINAL FANTASY ADVENTURE (MYSTIC QUEST)

26.2
2002 года

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!



ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ ИНТЕРНЕТ

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

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

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



www.tochka.ru
753 8282

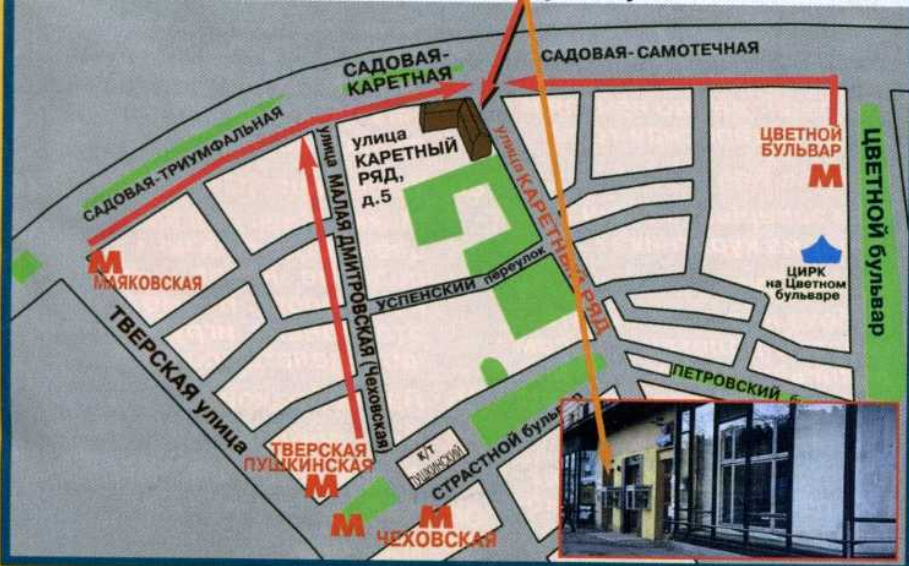
Истины с экрана или 10 заповедей современного голливудского боевика

1. Один человек (если он — главный герой), стреляющий по двадцати противникам, имеет больше шансов уложить их всех, чем двадцать плохих парней, отовсюду палящих в героя.
2. Все бомбы (мины), заложенные террористами, обязательно снабжаются электронным таймером с большими красными цифрами, чтобы главный герой точно знал, когда бомба должна взорваться.
3. Когда главный герой оказывается безоружным лицом к лицу с вооруженным до зубов злобным международным террористом, герой пускает в ход главное оружие — сарказм и колкости.
4. Если в драке с применением боевых искусств другая сторона имеет значительное численное превосходство, то это не страшно — противники будут терпеливо ждать, чтобы атаковать по очереди.
5. Любое полицейское расследование требует, по крайней мере, одного посещения стриптиз-бара.
6. Ночью в доме с привидениями, женщина должна исследовать происхождение странных звуков непременно в своем самом прозрачном белье.
7. Как правило, огнестрельное оружие бессильно против различного рода мистических чудищ и монстров, явившихся в этот мир в результате случайного вскрытия героем (или его подругой) какой-нибудь могилы, гробницы, саркофага. Потому бессмысленно расстрелять все патроны, герой тут же находит магический амулет (он или валяется рядом, или почему-то есть у подружки), который подействует на чудище строго за пару секунд до глобального Армагеддона.
8. Простейший ноутбук в руках героя приобретает достаточную мощь, чтобы разорваться в коммуникационной системе любой враждебной неземной цивилизации, готовящейся совершить нападение на Землю.
9. Цель, по которой готовы нанести удар террористы (включая инопланетян), завладевшие сверхсекретным оружием, обычно одна и та же — Вашингтон.
10. И напоследок. После финального побоища главный герой с окровавленным лицом, выбитыми зубами, сломанными ребрами и еще парой десятков повреждений (с которыми жить ну никак не возможно) страстно целует своими обожженными губами свою подружку, тем самым противореча всем правилам антисептики.



Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

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



ИГРЫ №58

****Arcade****		*****Mega Drive****	
Donkey Kong	76	Battle Squadron	90
		Comix Zone	88
****PlayStation 2****		Contra Hard Corps	91
Baldur's Gate:	16	Donald in Maui Mallard	90
Dark Alliance	18	James Pond:	
Devil May Cry	16	License to Gill	88
Final Fantasy X	9	Lost World: Jurassic Park	88
Gun Survivor 3: Dino Crisis	7	Mega Swiv	88
Mortal Kombat:		Might and Magic:	
Deadly Alliance	8	Gates to Another World	90
Nightmare Creatures	6	NFL Quarterback Club	91
Red Faction 2	8	Pac-Man 2	
Skies of Arcadia	6	The New Adventures	88
Spyro	8	Pete Sampras Tennis	88
State of Emergency	20	Pirates! Gold!	68
		Second Samurai	91
****Xbox****		Sonic 3D Blast	88
Crazy Taxi 3	6	Sonic The Hedgehog	89
Mortal Kombat:		Spider-man Vs Kingpin	89
Deadly Alliance	8	Spider-Man:	
		Separation Anxiety	89
****Dreamcast****		Street Racer	88
Demolition Racer: No Exit!	91	Super Off-Road	88
Dragon Riders	25	Super Smash TV	88
Floigan Brothers	31	Super Thunder Blade	89
Heavy Metal: Geomatrix	23	Sylvester & Tweety	
Mat Hofman's Pro BMX	91	in Cagey Capers	89
NBA 2K	91	Techno Clash	89
Outtrigger	28	Theme Park	89
Power Stone	22	Thunder Force 3	90
Power Stone 2	23	TMNT:	
Resident Evil Code:		The Hyperstone Heist	66
Veronica	91	True Lies	90
Spawn: In the		Twin Cobra	90
Demon's Hand	23	Uncharted Waters	68
Star Wars:		Universal Soldier	89
Jedi Power Battles	91	X-Men	90
Toy Commander	91	X-Men 2: The Clone Wars	90
Trickstyle	91	Zero Tolerance	90
Worms World Party	91	Zombies	
		Ate My Neighbours	89, 90
****PlayStation****			
Ace Combat 2	92	****Game Boy Advance****	
Battle Hunter	93	Mortal Kombat:	
Chicken Run	40	Deadly Alliance	8
Countdown Vampires	93	Wario Land 4	79
Crash Team Racing	92		
Crime Crackers	92	****Game Boy****	
Destruction Derby 3	93	Addams Family	87
Driver 2	93	Blades of Steel	87
Duke Nukem 3D:		Final Fantasy Adventure	72
Total Meltdown	92	Mario Golf	79
Echo Night	92	Super Mario Land	78
Eternal Eyes	44	Super Mario Land 2:	
Exhumed	92	Super Mario Land 2:	
Hoshigami:		Six Golden Coins	78
Running Blue Earth	56	Top Castellan	87
Independence Day	93	True Lies	87
M&M Shell Shocked	92	Wario Land	78
Megaman X 6	53		
Monster Truck Racer	93	****8 bit****	
Mummy	92, 93	Addams Family 2	86
Nightmare Creatures 2	93	Batman Returns	87
Parasite Eve 2	93	Batman: Animated Series	86
Populous: The Beginning	93	Golf	79
Rainbow Six	92	Harry's Legend	79
Ranma 1/2:		Iron Tank	87
Battle Renaissance	92	Life Force	86
Resident Evil 2	93	Mario Bros	76
Runabout (Felony 11-79)	93	Mighty Final Fight	86
Sheep	46	Mortal Kombat 2 Special	87
Simpsons Wrestling	92	Mortal Kombat 3	86
Slayers Royal	38	NES Open	
Spider-man 2:		Tournament Golf	79
Enter Electro	93	Ninja Dragon Sword 2	
Spyro 3: Year		(Ninja Ryukenden 2)	86
of the Dragon	92	Northern Ken	87
Tekken 2	93	Nyankees (Rockin' Kats)	86
Tokimeki Memorial	36	Palamedes	86
Tokimeki Memorial 2	37	Platoon	87
Tony Hawk's Pro Skater	93	Renegade	86
Tony Hawk's Pro Skater 3	49	Shinobi	86
Wacky Races	92	Shoot Fighter	86
World Championship		Spy Hunter	86
Snooker	93	Star Soldier	87
X-Men: Mutant Academy 2	93	Street Fighter 2010	86
Z	93	Super Mario 2	77
		Super Mario All-Stars	77
****Nintendo 64****		Super Mario Bros	77
Mario Golf	79	Super Mario Bros. 3	77
Yoshi's Story	78	Super Spy Hunter	86
		Tom & Jerry	86
****Super Nintendo****		Turtle's Repay	87
Super Mario World	78	Yume Fuusen	
Super Mario World 2:		(Mickey Mouse 3)	80
Yoshi's Island	78	Zanac	86

58 ДРАКОН

10 ЗАПОВЕДЕЙ ГОЛЛИВУДСКОГО БОЕВИКА



FUN-CLUB

СОДЕРЖАНИЕ

№58

FUN CLUB

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



3 Истины с экрана или 10 заповедей современного голливудского боевика

34 Кому в какие игры играть

52 Хит-парады

58 Мир аниме. Выпуск 16

64 Чужая рубрика

Вселенная «Чужих»: Alien vs Predator и кое-что еще

70 Чудо в кармане

75 Приколы геймеров

75 Реабилитация антигероя

75 Музыка из игр

94 Кроссворд

98 Наш выбор в Интернете

6 Новости, новинки

PlayStation 2

9 Final Fantasy X

У этой игры нет недостатков! Полное удовлетворение!

16 Baldur's Gate: Dark Alliance

А теперь я поведаю вам сказку о манчкине. Это, ребята, такой страшный зверь...

18 Devil May Cry

Что же в итоге получилось у Сарсом: хит, шедевр, страшно сказать, халтура или же просто хорошая игра — об этом я и хочу поведать вам, дорогие читатели.

20 State of Emergency

Качественные трехмерные аркады умеют делать не только в Японии и не только для аркадных автоматов.

Dreamcast

22 4x4 Fighting

Power Stone 1-2, Heavy Metal: Geomatrix, Spawn: In the Demon's Hand.

25 Dragon Riders

В любой истории жанра фэнтези найдется пусть не страшный, большой и огнедышащий драконище, но уж какой-нибудь ветхий, запыленный дракоша промелькнет обязательно.

28 Outtrigger

Побуждаемые отчаянным желанием заткнуть за пояс таких монстров, как Quake3 и Unreal Tournament, разработчики из AM2 попробовали свои силы в создании 3D-шутера.

31 Floigan Brothers

Как вы думаете, что будет, если два дебильных братца задумают испечь пирог? А если они решат построить некую суперсекретную машину, назначение которой непонятно им самим?

Sony PlayStation

36 Tokimeki Memorial 1 & 2

Это вам не тамагочи, это — настоящий симулятор любви и жизни!

38 Slayers Royal

До чего обширна (продолговата и растянута) тема японской анимации в России известно всем, но фэнтезийное аниме — это безнадежно вечная и жутко интересная тема.

40 Chicken Run

Чем завершится ваш побег из курятника?

44 Eternal Eyes

Работа над этим стратегически-ролевым опусом велась под девизом «Мы тоже любим покемонов!»

46 Sheep

Мы просто не способны даже вообразить, что высоко-развитые инопланетяне — это всего-навсего... овцы.

49 Tony Hawk's Pro Skater 3

Кто же он, этот загадочный райдер, чьи кроссовки протерли до дыр не один скейт?

53 Megaman X 6

Представленная на ваш суд статья — практически некролог, надгробная эпитафия жанру 2D-экшн.

56 Hoshigami: Running Blue Earth

Сюжет, как и у всякой TRPG, крутится вокруг локальных войн, предательств и внезапных нападений.

16 бит. MegaDrive

66 Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist

Теперь уже не милая улыбка Эйприл, а холодные глаза Шреддера приветствовали зрителей шестого канала...

68 Ринг. Pirates! Gold! vs Uncharted Waters

Бой ожидается жарким и не менее зрелищным, чем мордобой в УМК.

GAME BOY

72 Final Fantasy Adventure (Mystic Quest)

Хоть эта серия и является лишь побочной линией великой Final Fantasy, она ничуть не хуже своей знаменитой родственницы.

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

76 Итальянский сантехник японского происхождения: позавчера, вчера, всегда

8 БИТ

79 Harry's Legend

Пираты скорей всего не поняли до конца или не поняли вообще, про что фильм.

80 Yume Fuusen (Mickey Mouse 3)

Микки Маус для американцев всегда был чем-то наподобие «народно-былинного героя». Несмотря на это, однако, игрушку поручили делать японцам...

85 Лавка Дракона

86 Нет проблем

10 правил для чемпиона мира.

94 Забор

96 Non-Stop

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

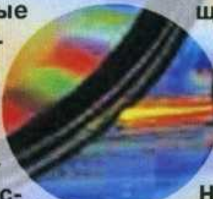
ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

На фирменном CD

На фирменном CD

ВНИМАНИЕ!

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



Для просмотра электронной копии журнала «Великий Дракон» достаточно иметь компьютер модели не ниже 486-DX, оснащенный любым стандартным CD-дисководом, начиная с 4x-скоростных. Операционная система: Windows '95 или выше. Никакого дополнительного программного обеспечения для воспроизведения журнала Вам заранее иметь не требуется. Имеются в продаже электронные копии номеров 25, 26, 30-41, 44, 45 и 46.

На фирменном CD

На фирменном CD

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

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

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

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

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

4. Заказать по e-mail w-p@yandex.ru. После получения заказа мы вышлем Вам компакт-диск с заказанным номером журнала.

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

НОВОСТИ короткой строкой

• Издательство Activision, прикупившее в январе команду Gray Matter, авторов стрелялки Return to Castle Wolfenstein, анонсировало вышеупомянутую игру для PS2 и Xbox. Непосредственно портированием займется Raster Productions. Об изменении, которые постигнут приставочные версии FPS, не было сказано ни слова. Известно лишь то, что игры по-прежнему будут использовать движок Quake III Arena. В продажу они поступят осенью.



• Заранее продвигая свою сетевую ролевушку Final Fantasy XI, Square решила увековечить полотна Ёситакы Аmano (Yoshitaka Amano) на кредитных карточках Visa и MasterCard.



• Многие из вас хорошо знают мультсериал «Футурама», который несколько месяцев показывали по российскому телевидению. Несмотря на то, что Мэтт Гроенинг (Matt Groening) уже перестал снимать новые эпизоды, студия Unique Development только приступило к разработке одноименной игры для Xbox, PlayStation 2 и GameCube. В проекте также заняты люди из Fox Interactive и сам Мэтт.

• Компания Нуко выпустила занятное устройство, позволяющее подсоединять аксессуары от PSX и PS2 к GameCube. Девайс под названием PlayCube идеален для геймеров с тугим бюджетом, поскольку стоит всего 10 долларов.

• По некоторым сведениям Square, начав было транслировать Final Fantasy 7, 8 и 9 в формат PS2, временно приостановила этот процесс. Видимо, на повестке дня появились более важные проекты.

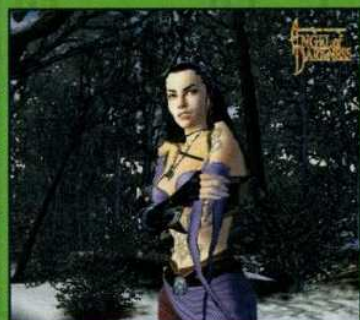
• По договоренности с LucasArts, калифорнийская компания The Collective работает еще одну игру по мотивам знаменитого фильма об Индиане Джонсе (Indiana Jones). Готовый продукт окажется на полках магазинов осенью.

• Следуя примеру других японских компаний, Sony и Nintendo обдумывают возможность переноса производства своих приставок в Китай с целью их удешевления. И это при том, что, по всеобщему согласию, пираты именно этой страны наносят основной ущерб продажам лицензионной продукции.

• Sega официально сообщила о начале разработки Crazy Taxi 3 для Xbox. Одновременно с этим идет перевод RPG Skies of Arcadia на PS2 (первоначально она вышла на Dreamcast). Обе игры поступят в продажу летом.

• Компания Matsushita, принимавшая участие в разработке GameCube, сообщила о больших убытках. За последний финансовый год она потеряла более 3-х миллиардов долларов. Для стабилизации положения планируются массовые увольнения и даже закрытия нескольких заводов. В новом году доходы компании должны составить полтора миллиарда долларов.

• Очередное продолжение Nightmare Creatures разрабатывается все той же студией Kalisto. Как и в прошлый раз, действие происходит в Европе. Управляя молодой, но уже агрессивной девушкой, вы разгуливаете по



улицам Праги 19-го века, отбиваясь от всякой нечисти. Ужастик выйдет на PS2 в середине года.

• В конце февраля на токийской выставке AOU 2002 Exro была показана начинка для игрового автомата, созданного на базе железа GameCube. Triforce был совместно разработан компаниями Nintendo, Sega и Namco.

СВЕЖАЯ КРОВЬ

Nintendo — одна из старейших игровых компаний, пережившая многих своих сотрудников. Поэтому, время от времени возникает необходимость обновить кадры, в том числе руководящие. В 2002-ом году в отставку решили подать сразу два известных деятеля: глава Nintendo Хироси Ямаути (Hiroshi Yamauchi) и президент американского отделения компании Минору Аракава (Minoru Arakawa). Последний на пенсии еще с января (его заменил Тацуми Кимисима (Tatsumi Kimishima) — бывший председатель финансового отдела Pokemon Company), в то время как Ямаути собирается на покой только летом. Но нет никаких гарантий, что это случится, ведь глава Nintendo планировал покинуть свое кресло еще в прошлом году. К тому же до сих пор не был назван преемник.

74-летний Ямаути возглавляет компанию аж с 1950-го года. Именно под его руководством она вышла на рынок видеоигр.

ПИРАТСТВО УГРОЖАЕТ МИРУ

Как вы понимаете, я имею в виду не морских разбойников с повязкой на глазу, а куда более опасную эпидемию. По мере того как игровая индустрия становится все более прибыльной, растет и количество желающих отхватить свой кусок от сладкого пирога. По подсчетам ассоциации Interactive Digital Software в 2001-ом году ущерб, нанесенный незаконной деятельностью, составил 1.9 миллиарда долларов. А ведь годовой оборотный капитал всей индустрии не дотягивает и до 10 миллиардов. Вы скажете, что причина популярности «левачки» заключается в высоких ценах лицензионной продукции. Но ведь и дороговизна «родного» софта, в свою очередь, вызвана деятельностью пиратов. Выбраться из этого замкнутого круга будет явно непросто.

ЧУДЕСНОЕ ПРИМИРЕНИЕ

Преиприательства Square и Nintendo, длившиеся пять лет, наконец благополучно завершились. Ролевая игра Final Fantasy, ранее доступная только на PC и PlayStation, в скором времени появится на GameCube и Game Boy Advance. А ведь не так давно Nintendo отказалась выдать лицензию на издание RPG для своей приставки. Позже уже Square начала капризничать, заявляя, что не считает выгодным выпускать игры одновременно для нескольких платформ. Что послужило поводом для примирения, сказать трудно, но символом взаимной симпатии стали инвестиции. Nintendo решила профинансировать основание студии с тривиальным названием Game Designers, возглавит которую Аkitоси Кавадзу (Akitoshi Kawazu), до этого работавший над ранними частями Final Fantasy и серией SaGa. Вероятнее всего новая команда для начала займется портированием Final Fantasy Tactics на GBA.

ЭКСПАНСИЯ ПРИСТАВОК НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

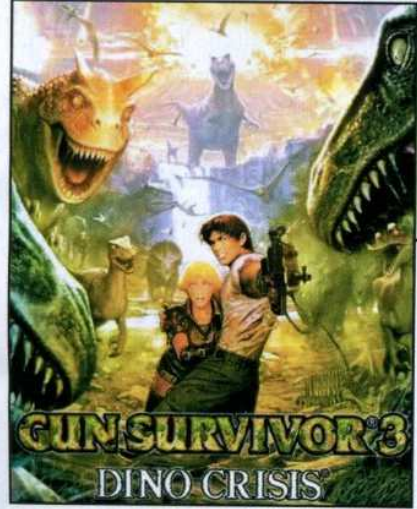
Начнем, пожалуй, с Xbox, который стартовал в Стране Восходящего солнца строго по графику — 22-го февраля. Ради этого случая глава Microsoft не поленился пересечь океан, чтобы лично поделиться с японскими геймерами своим восторгом. Билл Гейтс явился народу в полночь... В очередной раз напомнив собравшимся о наличии у Xbox встроенного винчестера и сетевого адаптера (не дай бог, кто забудет!), великий комбинатор на глазах удивленной публики сыграл в Dead or Alive 3 и лично продал несколько экземпляров консоли. Отдохнув после церемонии, мистер Гейтс-сан вновь появился в девять часов утра и доложил о своем триумфе: 250 тысяч завезенных Xbox'ов успешно раскупаются. После точного подсчета цифра оказалась не столь впечатляющей: в первые дни разошлось всего 123 тысячи «черных ящиков». И, в принципе, в этом нет ничего удивительного: пресыщенный высокими технологиями японский рынок не так-то легко покорить. Слабым утешением стало признание мощи Xbox в виде присуждения титула «Лучший игровой чипсет 2001». Заслуга эта, правда, скорее принадлежит NVIDIA, которая разработала технологию за 14 месяцев. Но вслед за радостями пришли и первые разочарования. Спустя несколько дней после релиза выяснилось, что примерно 1% Xbox'ов оказался бракованным. Проблема заключалась в том, что некоторые приставки царапали диски при воспроизведении. Пару раз даже прошел слух об отзыве всей партии консолей, однако Microsoft ограничилась бесплатным ремонтом.



22-ое февраля — дата, примечательная вдвойне, поскольку в этот день Sony запустила PlayStation 2 в Южной Корее. Единственное, что омрачило радость покупателей — это дефицит доступных аксессуаров: на 150 тысяч приставок пришлось всего 70 тысяч карточек памяти.



И, наконец, Европа. Xbox и GameCube вышли там с интервалом в почти два месяца: релиз первой приставки состоялся 14-го марта, второй — 3-го мая. Опоздание консоли Nintendo отчасти компенсируется ее низкой ценой — 249 евро, что почти в два раза дешевле Xbox и на 50 пунктов дешевле PS2 в этом регионе. Подробности — в следующем номере.



GUN SURVIVOR 3: DINO CRISIS

Вслед за аркадными стрелялками по мотивам Resident Evil, Capcom решила приобщить к серии Gun Survivor и другой свой триллер — Dino Crisis. Первая часть FPS, вышедшая на PSX, сумела заслужить лишь горстку гнилых помидоров, брошенных фанатами. Продолжение, основанное на RE Code: Veronica оказалось более успешным, что и подвигло разработчиков на новые свершения. Отныне, как вы понимаете, мы деремся уже не с зомби, а с динозаврами. Пока вся доступная нам информация о проекте заключена в этом постере, на котором, кроме ящеров, изображены два невиданных ранее персонажа. Игра выйдет на PS2 уже в июне.

МЕЧТА ЛЮБОГО ГЕЙМЕРА

Международная Ассоциация Игровых Разработчиков запустила в Соединенных Штатах программу, цель которой — просветить молодежь, учителей и родителей относительно перспектив работы в индустрии компьютерных развлечений. Агитационные плакаты и листовки уже направлены в 10 тысяч школ. Более подробную информацию об игровых карьерах можно найти в Интернете. «Конечно, самое сложное — это проникнуть в индустрию, — говорит Джейсон Делла Рокка (Jason Della Rocca). — Мы делаем все это для того, чтобы помочь студентам развить навыки и адаптироваться в этой сфере деятельности». Очевидно, даже самые закоренелые скептики теперь не рассматривают многомиллиардный игровой бизнес как блажь.



RED FACTION 2

Продолжение вполне успешного FPS уже не первый месяц куется в стенах Volition. Вторая часть Red Faction подверглась ряду немаловажных улучшений. В частности, была усовершенствована система geomod, позволяющая разрушать и деформировать окружающую среду. Графика, само собой, стала красивее, а враги — умнее. Кроме этого появились функция автоматического сейва и возможность играть вчетвером на одной приставке. RF2 выйдет на PS2 в конце года. Одновременно, кстати, появится и сиквел ролевушки — Summoner.



ЛУЧШИЕ ИГРЫ ГОДА

В начале марта Академия Интерактивных Искусств и Наук (The Academy of Interactive Arts and Sciences) провела традиционную церемонию награждения лучших игровых продуктов прошедшего года. Всего призы распределились по 29 категориям, 18 из которых принадлежат приставкам. Мероприятие проходило ночью в Лас-Вегасе, и только этим можно объяснить не вполне трезвые, с моей точки зрения, решения жюри. К примеру, одна из самых ожидаемых, увлекательных и красивых игр года — Metal Gear Solid 2 — получила лишь титул «Выдающиеся достижения в области звукового дизайна». FPS же для Xbox Halo: Combat Evolved отличилась сразу в четырех номинациях: «Выдающиеся достижения в области визуальных технологий», «Action/Adventure года», «Приставочная игра года» и «Игра года». Если кому-то интересно, то на PC'шном пьедестале почета возлежит стратегия Black & White.

НОВЫЙ СПУРО

Все мы помним симпатичного фиолетового дракончика, оставившего на PSX след в виде трех замечательных приключенческих игр. Не удивительно, что



Universal решила не останавливаться на достигнутом и переселить свое чадо на PS2. На самом деле, о разработке четвертой части Spyro было известно очень давно, но только теперь мы можем видеть реальные скрины из игры. И, откровенно говоря, особого впечатления они не производят, во многом из-за того, что Spyro отлично смотрелся и на 32-битной системе. Сюжет, как обычно, основан на исчезновении. В предыдущих частях нам приходилось искать похищенных драконов, их яйца и магические сферы. На этот раз пропали стрекозы, населявшие страну драконов. Казалось бы, кого волнуют какие-то там насекомые? Ан, нет! Спайро, как обычно, не метается. Видите ли, стрекозы — источник магической силы огнедышащих рептилий. Единственный уцелевший представитель вида — Спаркс (Sparx) — все также будет помогать вам в ваших приключениях, которые начнутся в конце года вместе с появлением игры.



Ведущий рубрики Mac Fank

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Таким будет официальное название нового файтинга. Вместе с ним стали известны и подробности проекта, которые развеют множество роящихся вокруг него слухов. Но прежде немного предыстории. Немного, потому что здесь масса домыслов и, вообще, читайте 57-й номер «Дракона». С уходом из команды Джона Тобиаса (John Tobias), сюжеты игры перестали быть интересными. После окончания четвертого турнира колдун Шанг Цунг (Shang Tsung) и Куан Чи (Quan Chi) решили объединиться, чтобы, наконец, расквитаться с защитниками Земли. Отсюда и подзаголовок «Deadly Alliance», то есть «Смертельный альянс». Из уже объявленных персонажей в новом побоище принимают участие: Sub-Zero, Scorpion, Raiden, Jax, Sonya, Reptile, Goro и новый боец Dragon King. Некоторую надежду на успех проекта оставляет тот факт, что разработчики не собираются ограничивать свою фантазию устаревшими канонами предыдущих частей. Вместо этого они намерены использовать все преимущества трехмерного пространства, что неизбежно отразится на механике геймплея. Несмотря на это, общая схема управления сохранится. О добиваниях того же не скажешь, поскольку все без исключений фаталити — новые. Как видно из скриншотов, арены изобилуют ловушками (рвы с кислотой, реки раскаленной лавы), которые, по-видимому, можно будет использовать непосредственно в сражении.

Описывать графику нет смысла, все ее достоинства и недостатки отлично видны на картинках. Упомянуть нужно только о том, что среднестатистический боец состоит из 7-10 тысяч полигонов. Уже сейчас игра выглядит вполне завершённой, хотя релиз ее состоится только осенью. Платформы: GameCube, PlayStation 2, Xbox и Game Boy Advance.



ПОЛНОЕ УДОВЛЕТВОРЕНИЕ:

Square владеет рецептом успеха. Принцип, поставленный компанией во главу угла, очень прост: успешные проекты нужно постоянно обновлять и улучшать, не дожидаясь ответа конкурентов. Вот, собственно, и вся теория. А дальше начинается практика, и Square в ней ох как поднаторела. Есть некие константы сериала FF, остающиеся неизменными при любом раскладе: процесс подбора героев в партию, походовые бои, сверхнавороченный сюжет при линейности прохождения основной части игры (и возможность собрать недостающие секреты перед началом финальной составляющей). Не особо утруждая себя отклонениями от указанной формулы, кудесники из Square каждый раз наращивают вокруг нее новую историю, мир и персонажей. Система прекрасно отлажена и работает как часы. Слышите? Это часы пробили в десятый раз.

А.Купер (valkorn@otaku.ru)

Честно говоря, я пребываю в легкой растерянности относительно того, как писать статью. Вы заметили, что большая часть материалов о Final Fantasy тоже составляется по нехитрым канонам? Рецензент обязательно отмечает революционную графику, проверенный временем геймплей, чуть-чуть (обычно — субъективно) журит сюжет и в итоге выставляет игре высший балл. Обязательны к употреблению такие выражения, как «современная классика», «войдет в историю», «best thing since sliced bread» и т. д. С другой сто-



роны, а о чем писать? Недостатков-то в очередных FF все меньше и меньше, а достоинства можно расписывать хоть до второго пришествия. В этот раз Square подложила свинью из свиной: десятая инкарнация «Фантазии» — практически идеальная приставочная RPG. То есть про предыдущие тоже говорили, что они практически идеальные — но эта, вы будете смеяться, практически совсем идеальная. Поэтому буду рассказывать обо всем по порядку,



Final Fantasy X ファイナルファンタジー X ПОД ПРИСТАЛЬНЫМ ВЗГЛЯДОМ



Иллюстрация - Ева Соулу (LAMP)

58 ДРАКОН

FINAL FANTASY X

PS2

PLAYSTATION 2

9



а там — куда кривая выведет. Удастся уйти от перечисленных «стандартов описания FF» — хорошо. Коли не удастся — трагедии, думаю, не произойдет.

Начнем с того, что собственной PS2 у меня еще нет (жду европейский комплект с Metal Gear Solid 2), поэтому я стрельнул NTSC-приставку на пару недель у Mac Fank'a — за что ему весьма благодарен. Благодарен я и неприлично дорогому отечественному e-магазину, откуда была сама игра; оглашать его название намеренно не стану, знающие и так все поняли. Но вернемся к основному меню. Когда DVD-привод приставки зашуршал диском, а на экране замелькали первые сцены гибели технократичного мегаполиса Занарканд — знаете, что для меня стало самым ярким отличием FFX от 32-битных серий FF? Нет, вовсе не графика. К ней Square нас планомерно приучала на протяжении пары лет кряду, публикуя в сети подборки картинок и выкладывая видеоролики. Поразило то, что большинство героев обрели голоса и мимику лица. Причем, эти нововведения оказались настолько востребованными и так органично вписались в игру, что остается только диву даваться, как же мы играли в предыдущие FF, не страдая от немоты и физиономического паралича персонажей. Верно-верно, к хорошему привыкаешь очень быстро. С озвучкой пришел целый пласт дополнительных черточек (голоса, акценты), помогающих глубже прочувствовать характеры героев. При всей моей не любви к дубляжам (особенно в отношении аниме: давно привык смотреть японские оригиналы с субтитрами), признаю — здесь англоязычные актеры подобраны прекрасно. Особенно великолепен Мэт МакКинзи, говорящий за Ауруна — в его исполнении герой получился гораздо мужественнее и просто

круче, чем у японцев. На западных веб-сайтах немножко поругивали реализацию смены выражений лиц персонажей (дескать, не всегда жизненно выглядит), но сам факт того, что это здесь реализовано, уже достоин уважения. В конце концов, были ведь недовольные анимацией лиц в фильме Final Fantasy: The Spirits Within, но от этого он не перестает быть вехой, достижением и вообще столпом.

Про внешний вид игры могу сказать, что именно такую графику и ожидал от Final Fantasy на PlayStation 2. Полностью трехмерная окружающая среда — как в Shenmue, только красивее. Устав от нескончаемых вариаций на тему средневековья и киберпанка, гавайская команда Square выдала кое-что совсем новое. Спира — мир с отчетливым азиатским уклоном. По словам создателей, источником вдохновения послужил японский остров Окинава — с тамошной

очередность хода в зависимости от степени развития героя и выбранного действия. Персонажей теперь никто не мешает менять прямо посреди боя; Хранители, отныне называемые Aeon'ами, стали полноправными участниками файтовок (а не просто «специально приглашенными звездами») — у каждого свой набор атак и умений, свой показатель здоровья. Результат — драки в игре стали гораздо динамичнее, но одновременно вырос и уровень стратегического планирования! Далее, полностью упразднены уровни (levels). В ходе битвы герои заполучают в свое распоряжение маленькие светящиеся сферы (помните Материю в FVII — тут почти то же самое!). Каждая сфера способна активировать какой-то процесс: повышение скорости, реакции, точности, силы атаки, магических навыков и т. д. Используя сферы, персонажи передвигаются по разветвленной Сферической Сетке (Sphere Grid), состоящей из сотен ячеек, имеющих полезные



Final Fantasy X

ファイナルファンタジー X

ПОД ПРИСТАЛЬНОМ ВЗГЛЯДОМ

уникальной архитектурой, неторопливым стилем жизни, верованиями и обрядами островитян, и даже с их манерой одеваться. При разработке локаций особое внимание уделено цвету — FFX, пожалуй, самая яркая и красочная игра сериала, удивительным образом умудряющаяся при поразительной цветовой насыщенности не превратиться в ярмарочный балаган. То, что игра использует все цвета радуги и не скатывается в аляповатость — бесспорная заслуга художников. Красиво, необычно, непривычно.

Такие вот получаются первые впечатления. Слегка пообвыкнув, принялся играть. Надо сказать, что разобраться в новой боевой системе и принципах «прокачки» персонажей оказалось легче легкого (никаких заморочек в стиле громоздкой Junction System из FFXIII тут и в помине нет). Кардинально сменились две вещи. Active Time Battle (это когда в бою персонаж может действовать только по заполнению соответствующей шкалы) сыграла в ящик, завещав бразды правления боевым процессом Count Time Battle — гибкой походовой системе, определяющей

свойства (сферы служат к ним ключами). Таким образом, «прокачка» местами напоминает «Монополию»: вы контролируете направление развития каждого из членов команды, двигая его по ячейкам Сетки. На деле это выглядит даже проще, чем на словах. И главное — игрок не просто безучастно наблюдает, как растет его experience (и тянет за собой набор умений), а способен активно влиять на весь процесс. Играть стало ну совершенно ненапряжно: экраны меню уже не вызывают зубного скрежета в предвкушении нудной отладки параметров — наоборот, всякий раз интересно узнать, какие области Сетки стали доступны после очередного сражения. Легкость освоения и удобство обращения — краеугольные камни игровой механики FFX. Square умеет учиться на собственных ошибках.

Немало копий и клавиатур переломано в спорах о том, в какой серии Final Fantasy самый лучший сюжет. Лично я всегда был сторонником повествования от лица сразу нескольких персонажей, когда отсутствует четко выраженный главный герой (эталон — FFXVI). Но сейчас вот объявилась FFX, и как-то вдруг вышло, что даже если все игро-

МИМИКА В ИГРЕ:





вые контакты замкнуты на центровом персонаже, можно рассказать необычную и захватывающую историю. Молодой спортсмен Тидус становится свидетелем разрушения родного города Занарканда, после чего переносится на тысячу лет вперед, в мир по имени Спира. Ключ к возвращению домой — некая сущность, Син, на протяжении тысячелетия регулярно навещающий с разрушающими рейдами на города и веши Спиры. Тидус становится Хранителем хрупкой волшебницы Юны, отправившейся в путешествие с целью лишить карающего Сина его сил — для чего предстоит посетить с паломничеством все храмы и в каждом провести определенный магический обряд (получая в распоряжение нового Аеол'а). Помимо Тидуса, Юну сопровождают и другие Хранители: кошкоподобный великан Кимари, владеющая черной магией красотка Лулу, темпераментный блицболист Вакка, загадочный рыцарь-самурай Аурон и девочка-подросток Рикку — ворихка из племени Аль-Бед (изгоев местной цивилизации, освоивших древнюю технологию). Герои вплетены в сюжет очень аккуратно — здесь нет ни внезапно объявившихся друзей детства, ни найденных в лаборатории (склепе) продуктов генной инженерии (вампиров), ни поверженных противников, внезапно вспыхнувших любовью к вашей команде. Каждому персонажу Square заготовила вполне весомую «легенду», и у всех есть веские причины записываться в Юнины защитники.



впечатления, проанализировал субъективные ощущения, пообщался с друзьями и знакомыми, узнал их мнения. Вывод напрашивается такой, что вы все равно не поверите. Недостатков, в полном смысле этого слова, в игре вообще нет. Вот так вот: нет, и все. Мало того — скачок, сделанный сериалом с 32-битной платформы на 128-битную, по своей значимости превышает и переход Final Fantasy с NES на SNES, и миграцию со SNES на PSX. Ни разу еще за всю историю FF игровой процесс не получал такой концентрированной дозы улучшений и блестяще реализованных новых идей. Не хочется повторяться, но по-настоящему трехмерный мир (хоть и с ограниченной свободой действий в рамках основного сюжета), голосовое сопровождение, удобная и дружелюбная система «прокачки», поразительное внимание к деталям — вот лишь главные киты, приплывшие поддержать сериал на новой платформе. Final Fantasy X — это то, чем должна была стать FFXIII, но не смогла из-за технических ограничений PSX. Скажу по секрету: десятая часть «Фантазии» мне понравилась так же, как FFXI — первая японская ролевая RPG, в которую посчастливилось сыграть, и FFXII — первая ролевая игра, по-настоящему захватившая после забываемой шестой части. Я очень жду европейского релиза «десятки». Надо покупать. Она многократно окупит каждую копейку потраченной суммы. Приятно, что счастье еще можно купить за деньги.

Общая черта, характерная для предыдущих частей FF, здесь отражения не нашла: вы не сражаетесь пол-игры с Сином только для того, чтобы в какой-то момент обнаружить, что это всего лишь какой-нибудь его клон, или чтобы его прибил незначительный отрицательный герой, внезапно обнаруживший острую тягу к власти над миром. Син — ваша цель на протяжении всей игры. Меняются методы, меняются люди, но враг остается неизменным. История не соскакивает на другие рельсы, как это часто бывало раньше. Практически все время вы будете точно знать, что делаете, куда и зачем держите путь. Никаких элементов «просто для красоты», никаких зияющих пустот: весь сюжет логичен и прописан очень четко — что не мешает ему совершать время от времени неожиданные кульбиты.

Усаживаясь за статью, я честно попытался найти недостатки Final Fantasy X. Перебрал в уме все



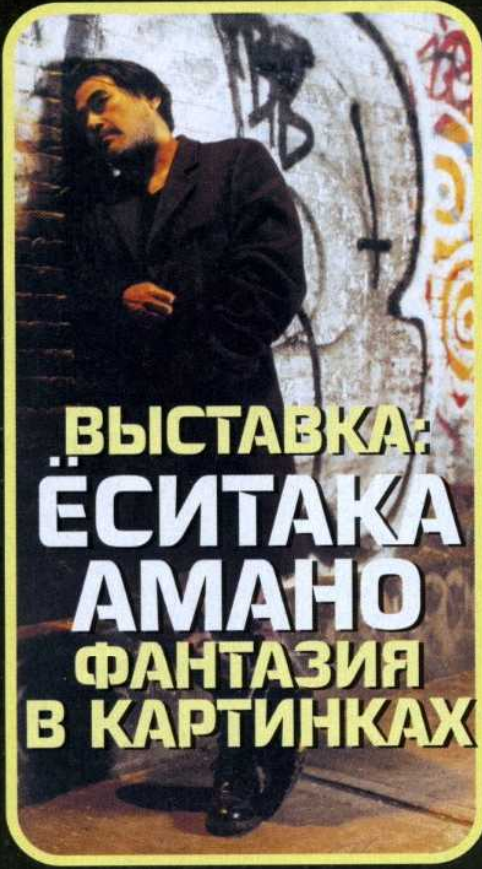
58 ДРАКОН

FINAL FANTASY X

PS2

PLAYSTATION 2

11



Final Fantasy X

ファイナルファンタジー X

ПОД ПРИСТАЛЬНЫМ ВЗГЛЯДОМ



БЕССМЕННЫЙ ИЛЛЮСТРАТОР СЕРИАЛА
СОЗДАЛ ДЛЯ FFX ЦЕЛУЮ КОЛЛЕКЦИЮ
НОВЫХ РАБОТ!

ТИДУС ТЭЙЛОР

ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО!

А. Купер беседует с Джеймсом Арнольдом Тейлором (James Arnold Taylor) — актером, озвучившим в англоязычной версии FFX главного героя, Тидуса.

В.: Джеймс, как становятся актерами озвучки? Какие этапы нужно преодолеть, чтобы считаться в этом деле профессионалом — будь то актером, озвучивающим роли в анимационных и художественных фильмах, или в играх? Желательно обладать какими-то врожденными качествами, или все приходит с опытом и практикой?

О.: Это нелегкая карьера. Я начинал в 16 лет диджеем и копирайтером (автором эфирных шуток) на радиостанции. Главное в нашем деле — опыт работы за микрофоном, плюс способности к актерской игре. Совсем недавно на своем веб-сайте (www.jamesarnoldtaylor.com) я открыл раздел, где подробно описываются основные шаги, которые придется предпринять начинающим актерам озвучки. Давайте-ка я вкратце их перечислю.

- 1) Сделайте короткую демо-запись, наилучшим образом демонстрирующую ваши умения.
- 2) Разошлите ее по всем «мастерским талантов» и креативным агентам, каких сможете найти.
- 3) Пестуйте свой голос, тренируйте его каждый день, если сможете — запишитесь на какие-нибудь курсы вокала.
- 4) Если вы действительно талантливы и обладаете хорошими данными, вас непременно заметят. Только не унывайте, если это случится не на следующий же день или даже месяц.

В.: Final Fantasy X — не первый твой опыт в области игровой озвучки. Расскажешь нашим читателям об остальных играх?

О.: Моя игровая карьера началась несколько лет назад, с японской вещишки под названием EMIT для PC (этот обучающий английский язык «четырёхтомник» от Koei также выходил на экипированной специальной CD-приставкой Super Famicom, 3DO и Saturn — А.К.). Главный герой там по ходу действия постепенно превращался из дряхлого старика в маленького мальчика, было очень интересно экспериментировать с голосом. После этого я озвучил персонажа по имени Тим (Tieme) в игре Destrega для PlayStation, а относительно недавно я участвовал в нескольких проектах Диснея. В Atlantis: The Lost Empire для PSOne и других играх по этому фильму я читал текст за Мило Татча (Milo Thatch) — героя, которого в кино озвучивает Майкл Джей Фокс. Только что мы записали диалоги нескольких дисне-



евских игрушек для PS2: Monsters, Inc., Buzz Lightyear Space Ranger и Lilo & Stitch. Все эти роли позволили мне попробовать себя в озвучке героев, разговаривающих в разной тональности и с разными акцентами.

В.: Работа над Final Fantasy X как-то отличалась от других проектов — если да, то как? Можешь кратко описать процесс работы на Square?

О.: Ну, это был самый продолжительный проект из тех, в которых я участвовал. Всего на англоязычный дубляж FFX ушло два с половиной месяца. Так как мы заменяли японские диалоги, много внимания уделялось подгонке под оригинал, то есть каждую фразу необходимо было сказать строго в тот же промежуток времени, что и японский актер. Обычно, когда я озвучивал игру или мультимедиа, сначала записывался голос, а потом создавалось видео — здесь же все было наоборот. Определенная свобода терялась, и приходилось тратить много сил, чтобы сконцентрироваться не только на попадании «в размер», но и актерской игре. Так или иначе, работать с людьми из Squaresoft мне очень понравилось, и я очень им благодарен за возможность пообщаться к такому грандиозному проекту.

В.: Ты сильно изменял голос, читая реплики Тидуса?

О.: Мне кажется, его голос меняется по мере развития сюжета. В начале игры Тидус — почти что одномерный персонаж, молодая



ИНТЕРВЬЮ!

звезда блицбола, эдакий избалованный юнец. Но время проходит, мы видим его с разных сторон, в разных ситуациях — и начинаем понимать его. Поэтому на протяжении всей истории я пытался выразить всю многослойность этого героя, взяв за основу свой жизненный опыт. В итоге, пожалуй, именно его голос больше всего похож на мой «настоящий» голос в жизни.

В.: В свое время упоминалось, что все актеры FFX записывали свои роли отдельно. Конечно, такой способ позволяет сэкономить время, но если бы команда работала в одной студии, диалоги ведь могли бы получиться несколько более «атмосферными» — как считаешь?

О.: Обычно мультики так озвучивают — всей командой сразу. Согласен, что при этом ты больше вкладываешь в своего персонажа. Но такой способ хорош, когда еще нет графики. В случае с FFX, как уже говорилось, акцент делался на время проговаривания фраз. Процесс сложный, долгий и кропотливый. Сначала ты слушаешь оригинальные реплики (кстати, в японской версии Тидуса озвучил непрофессионал — Сэйити Морита, с него моделировали движения Скволла и Тидуса - А.К.), обращая внимание на интонации и время. Потом ты пишешь «под картинку», то есть читаешь текст, глядя на экран. Обычно на каждое предложение уходит несколько дублей (справедливости ради надо сказать, что большая часть FFX озвучивалась все-таки «вслепую», поэтому артикуляция — движения губ — персонажей не очень-то совпадает с английскими головами). Если бы мы записывались все вместе, невозможно было бы добиться хороших результатов в краткие сроки. Поэтому раздельная запись диалогов считается стандартом для столь крупных проектов.

В.: А поиграть-то ты уже успел? Есть какие-нибудь любимые сцены?

О.: Пока наиграл только несколько часов — почти все свободное время сейчас уходит на переписку и интервью о работе над FFX (не сказать, чтобы мне это не нравилось!). Скоро думаю выкроить еще несколько часов на игру — так, похоже, и буду проходить, урывками. Кому могу сказать, что начальные сцены с уничтожением Занарканда смотрятся просто сногшибательно. Я их уж всем знакомым показал.

В.: Не исключено, что Тидус появится в следующей крупной RPG от Square, Kingdom Hearts. С тобой кто-нибудь уже связывался по поводу возможного участия в англоязычной локализации этой игры?

О.: Они там, в Square, пока держат рот на замке. Надеюсь, что если слухи верны — мне вскоре позвонят.

В.: Джеймс, может хоть ты знаешь Тидусову фамилию? ;)

О.: Слушай, вот ведь вопрос! Ты первый, кто мне его задает. Честно — не знаю фамилии. Но постараюсь узнать. Был бы отличный вопрос для какой-нибудь викторины. По-моему, Тидус Тэйлор очень даже неплохо звучит, а?

580
ВЫЖИВАЙ
КАК
ДРАКОН

FINAL FANTASY X

PS2

PLAYSTATION 2

Final Fantasy X

ファイナルファンタジー X

ПОД ПРИСТАЛЬНЫМ ВЗГЛЯДОМ

ПЕРСОНАЖИ FINAL

Напоследок вас ждет не совсем обычное знакомство с играбельными персонажами FFX. Мы предложили трем нашим знакомым высказать о каждом из героев свое мнение, основанное на опыте, полученном во время игры. Из ответов респондентов мы составили небольшую табличку «заключения экспертной комиссии», позволяющего взглянуть на Тидуса и компанию глазами разных людей!



Джеймс Арнольд Тейлор (James Arnold Taylor)
Первый из тройки опрошенных «экспертов» таковым, в сущности, не является. Джеймс сразу признался, что толком разыграться в FFX ему никак не удастся — однако мы все-таки включили его в «список троих»: как-никак он принимал активнейшее участие в создании англоязычной версии, и все персонажи ему достаточно хорошо знакомы.

ТИДУС

ДЖ. ТЕЙЛОР

Отличная прическа! Хорошо смотрится в желтом. Временами Ю-бит покапризничать, но в целом — вполне клевый мальчишка. Гораздо атлетичнее меня, плюс умудряется задерживать дыхание под водой часами!

ЮНА

Красива, сильна духом и уверена в себе. Особенно я ценю ее вкусы в отношении парней (Джеймс хитро улыбается).

АУРОН

Классный котяра. А какой у Аурана воротник — за ним же почти не видно, как движутся губы! Вот бы Тидусу такой воротничок: попадать в такт при озвучке было бы гораздо проще!

ВАККА

Каждый раз, когда я произносил в студии его имя — перед глазами упрямо вертелся мишка Фоззи из «Мuppet Шоу». Помните, он приговаривал в конце каждой шутки: «Вакка, вакка, вакка!». Вообще, этот герой отличный спортсмен, весельчак-парень, на которого всегда можно рассчитывать. Такие никогда не подводят.



ЭРИН МЕЛОС

Да я его в старших классах видела! Простодушный и беспечный любитель откалывать шуточки, энергичный подросток. Поначалу Тидус — обычный спортсменчик, каких полно в любом колледже. В отличие от большинства последних, находит в себе силы отправиться воевать с действительно серьезным противником. Вот если бы еще Юна бросила волшебство и подалась в команду поддержки Zanarkand Abes...

Пусть внешний вид не вводит вас в заблуждение: хоть Юна и выглядит как стандартный «добрый» Белый Маг из FF, эта девочка далеко не так проста. Она не только готова рискнуть жизнью, отправляясь в поход — она рискует своим имиджем религиозного лидера, взяв с собой обалдуйчика Тидуса!

И бровью не ведущий перед лицом смертельной опасности, экипированный вместительной флягой с sake, словно высеченный из куска кремня Аурон — Хранитель Хранителей, буквально олицетворяет само понятие крутизны (в оригинале у Эрин было «incarnation of bad-ass» — А.К.). Я ведь уже говорила, какая у него фляга с sake?

Игра в блицбол и религия Евона — вот две вещи, целиком занимающие голову темпераментного острянина. Продолжая «файналовскую» традицию пышных, устремляющихся в небо причесок, его волосы заставляют предположить, что Вакка произошел на свет от невероятного союза между женщиной и Mesmerize (помните таких врагов в FFXIII? — А.К.).

ЕВА СОУЛУ

Похож на милого щенка — весь такой неуклюже пушистый, задорно носящийся вокруг вас винтом и очень громко (порой совершенно невпопад) выражающий свои чувства. Был бы весьма банален, если бы не симпатичная толика эксцентричности. Оказался вполне годным для прохождения срочной боевой службы в рядах Юно-защитных войск.

Очень нежное и воспитанное существо, совершеннейший ослик в душе. Тянет на себе слишком много ответственности и имеет все шансы благополучно отправиться в мир иной еще до окончания своего Странствия, если не будет тщательно охраняема вывощком талантливых Защитников.

Воистину матерая личность. В бою с легкостью заменяет танковый взвод. Вынужден пасти всю партию, словно овечек — впрочем, ему это наверняка нравится. Отличный симулянт — одинаково хорошо имитирует и омертвление, и жизнедеятельность. Слишком харизматичен для чело-века, лицо которого на две трети скрыто воротником и очками.

Вот что бывает, если скрестить чау-чау и ротвейлера. И играть с последствием сего в мячик возле неизолированной проводки. Это всего лишь констатация факта. Говоря же о личном отношении, Вакка раздражает меня значительно меньше, чем Тидус. Если последний бывает откровенно глуп, то Вакка прост по определению.

FANTASY X: МНЕНИЯ ЭКСПЕРТОВ!



Эрин Мелос (Erin Mehlos)
Ведущая колонки писем Double Agent на популярном веб-сайте **Gaming Intelligence Agency** (<http://www.thegia.com>) с удовольствием согласилась поучаствовать в нашем мини-опросе. Благо, Эрин уже прошла FFX, а в рамках ее колонки на протяжении последних месяцев не единожды разгорались эпистолярные баталии относительно игры.



Ева Соулу
Художница из арт-группы **LAMP** (оформляющей вторую обложку «Дракона» подряд), автор портрета Аурана, который украсил титульную страницу статьи. Одна из первых девушек-геймеров в нашей стране, добравшихся до англоязычной FFX. Разумеется, Ева не стала отклонять наше предложение высказать «пару ласковых» об «актерском составе».

ЛУЛУ

Крайне таинственная особа. Я ее как-то слегка побаиваюсь. Еще не разобрался, нужно ли ей доверять, уж больно подозрительно выглядит.



Рассудительная и сексуальная, Лулу — настоящая богиня среди девочек FFX. Идеальное сочетание роковой красоты, глубокого ума и владения Черной Магией делает ее отличным попутчиком — даже несмотря на присущую героине некоторую стервозность. Если бы я могла стать кем-то из персонажей FFX, то выбрала бы Лулу. Раз не судьба, то придется заняться вязанием.

Красива, декоративно готична и в меру стервозна. А порой и не в меру. Второй человек в партии, помимо Аурана, выглядящий вполне зрелым. Этакая египетская кошка. Полагаю, куколки Лулу прекрасны смотрятся на заварных чайниках. А если бы в мире Спиры всеми было принято пожимать друг другу руки, то взаимное приветствие Лулу и Сеймура стало бы самым жестоким фэйтингом за всю игру.

РИККУ

Самый прелестный игровой персонаж, когда-либо красовавшийся на экране! К ней все наверняка в очереди на свидание стоят, от Супер Марио до Пэк-Мена!



Щебеталочка из племени Аль-Бед являет собой редкий голосок агностицизма в мире, живущем по законам непререкаемой веры. Но вообще-то, гораздо важнее другое — она щеголяет в офигительно коротких штанишках!

Жизнерадостная канарейка, с ног до головы обвешанная взрывными устройствами. Единственное существо в партии, превосходящее Аурана по уровню харизмы. Наивна, скоро на расправу, сентиментальна, но на редкость пассионарна. Когда-нибудь обязательно сделается лидером повстанцев и сотворит революцию.

КИМАРИ

Ну очень крутой положительный герой. Типа, как Чубакка. Всегда заботится о друзьях и защищает их, чтобы ни случилось. А еще его с Ваккой озвучивает мой друг, очень-очень талантливый актер Джон Ди-Маджио (John DiMaggio).



Здоровенный кошара из племени Ронсо, Кимари обычно держит свои мысли при себе — до тех пор, пока вы делаете все правильно. Не вздумайте злить Кимари: двухметровый исполин намерен огрывать Юну от всех внешних поползновений, добавок он совершенно не переносит фамильярной болтовни Тидуса. Как я это понимаю.

Кимари не человек. Поэтому Кимари нельзя судить по обычным меркам. Кимари — лев в душе, в битве и по всем внешним признакам. Кимари любит Юну, как своего собственного котенка, и откусит Тидусу голову, если тот делает что-нибудь не так. Короче, Кимари тоже классно взрывает всякие штуки.

СЕЙМУР

Я про Сеймура не особо много знаю. Надо играть дальше — там видно будет, что он за птица такая.



Сеймур из расы Гуадо составляет людей исходить мурашками с ног до головы. Его вкус к необычным татуировкам выгодно подчеркнут гардеробом в стиле Жана-Поля Готье, а какая у него боевая магия... Детишки, у нас в классе новенький бисёнен — и на этот раз у него наготове немаленькие коготки

Он хорош всем, кроме области живота. Один из немногих отрицательных персонажей, в мотивацию которого верится без особого труда. Страдает от патетичности и нарциссизма. Временами сильно смахивает на цветочек из «Магазинчика ужасов», но в поливке не нуждается — пропальвайте его хорошенько на протяжении всей истории.

ДЖ. ТЕЙЛОР

ЭРИН МЕЛОС

ЕВА СОУЛУ



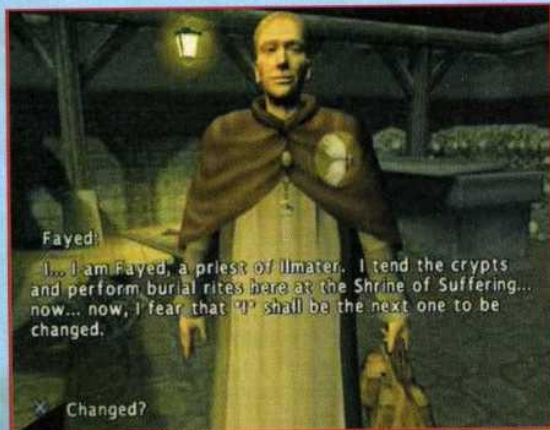
Baldur's Gate: Dark Alliance

чески у всех оставил приятное впечатление. И прежде всего, порадовала великолепная графика. Новинку стали ждать и в конце 2001 года, наконец, дождались. Сразу оговорюсь, что вам следует без всякого сожаления оставить розовые надежды увидеть классическую ролеву игру. В двух словах — это просто красивая Action RPG, очень динамичная и не перегруженная особой сложностью, причем, в первую очередь Action, а уж потом — RPG. Не стоит упрекать в этом BGDA — просто примите ее такой, как есть, и получите от нее максимум удовольствия.

Baldur's Gate... И этим все сказано! Знаменитая ролевая серия для персонального компьютера, включающая в себя четыре официально изданных игры — Baldur's Gate 1-2 и по одному Add-On'у каждой части — плюс бесчисленное множество «любительских» дополнений разного уровня качества. Сильная сюжетная линия, сложные диалоги, внимание к самым, казалось бы, незначительным деталям, огромное количество врагов, перекочевавших непосредственно из настольного прототипа, и многое, многое другое. Перечисление всех достоинств игры «Врата Балдура», основанной на правилах Advanced Dungeons & Dragons, займет немало места и времени. Немудрено, что Baldur's Gate завоевала во всем мире миллионы поклонников, которые, тем не менее, были уверены, что BG и игровая приставка — две вещи несовместные.

Признаюсь, к числу скептиков относился и автор этих строк. Так что, совершенно понятно, почему консольный анонс Dark Alliance вызвал столь неоднозначный резонанс. «Тупым приставочникам не понять всех прелестей BG», — утверждали «высоколобые» фанаты серии. И отчасти были правы, естественно не в пункте, характеризующем интеллектуальный потенциал любителей платформенных игр. Что же касается, собственно, порта BG на консоль, то, разумеется, простая ее «перекатка» вряд ли увенчалась бы успехом. Но ведь ребята из Snowblind, создатели Dark Alliance, этого делать и не собирались. Ими была изготовлена совершенно другая игра совершенно иного жанра и для совершенно иной аудитории. Все сходство ограничивается тем, что действие происходит в том же самом мире, что и на ПК, и по тем же самым правилам. В результате показ игры на E3 (Electronic Entertainment Expo) практи-

Начинается игра, разумеется, выбором героя, с которым вам предстоит пройти огонь, воду, медные трубы и все ваше приключение в придачу. Никакой генерации, распределения очков и выбора мировоззрения здесь нет и в помине. Все предельно просто. Есть три кандидата: крепкий и сильный воин-гном, ловкий лучник-человек и прекрасная волшебница-эльф. Естественно, легче всего играть за воина, пользуясь его грубой силой. А вот с волшебницей дела обстоят не в пример сложнее, но и, по-моему, гораздо интересней. Хотя, как говорится, tastes differ (то есть, кому поп — а кому попадья). Но вот выбор сделан, и начинается самое интересное. Под покровом ночи ваш герой является в портовый город Baldur's Gate, где сразу же подвергается разбойному нападению и остается лежать без сознания под романтической луной на грязной земле. Вскоре мирный отдых пострадавшего от злой силы нарушают несколько охранников. Они показывают герою дорогу в Elfsong Tavern, где и предлагают продолжить благодатный сон. Тут-то ваш бравоый альтер эго вспоминает, что был ограблен и в порыве совершенно оправданного гнева решает, во что бы то ни стало отомстить обидчикам, показав им грозную мать таинственного Кузьмы. Но, как говорится, месть — это блюдо, которое следует подавать холодным. Поэтому наш герой решает развеяться, помогая прекрасной хозяйке таверны уничтожить крыс, роящихся в погребу. Для начала неплохо, ведь все большое начинается с малого. Спустившись в загаженное грызунами помещение, мы обнаруживаем там катакомбы длиной в несколько километров. Вот с этого момента и начинается разворачиваться история, которая приведет нас к главному врагу.





А вот кто он, вам предстоит узнать самостоятельно. Намекну лишь, что это некая особа! И больше — ни слова, иначе пропадет вся интрига, и так не сильно завлекательная. Это вам не сверхинтересное повествование о дитяти Бала серии Baldur's Gate для ПК. Конечно, hack'n'slash особого сюжета и не требует, но, тем не менее, можно было бы придумать что-нибудь позаковыристей. Что касается графики, то BG: Dark Alliance это, как принято говорить у буржуев, настоящий masterpiece, шедевр, то бишь. Технически игра выполнена безукоризненно: прекрасно смотрятся и персонажи, и ландшафты, даже совсем не реалистичная вода выглядит очень эффектно. Вам предстоит прогуляться по мрачным подземельям разрушенного храма, побродить тенистыми лесными тропами, взрыгнуть жаркий песок пустыни и снег горных кряжей. Пейзажи сменяются с бешеной скоростью, остается лишь сражаться, сражаться и еще раз сражаться, изредка отвлекаясь на созерцание окружающих красот. Есть, правда, небольшие баги: оружие или поверженные враги порой зависают в воздухе, но это не сильно мешает игровому процессу. В остальном Dark Alliance дьявольски прекрасна. Представьте себе на минуту — оригинальный BG на движке BGDA! Представили? Мечтать не вредно.

А теперь я поведаю вам сказку о манчкине. Это, ребята, такой страшный зверь, уничтожающий все на своем пути ради некой субстанции, известной в народе как «экспа» (от англ. experience). К тому же у него в записке есть страшное заклинание load & save, делающее его практически бессмертным. Еще ни один монстр не смог при встрече с ним избежать смерти. К чему это я? А к тому, что в BGDA вы будете играть роль этого самого манчкина. Монстры падают от вашего меча (лука/топора/заклинания — нужно подчеркнуть) пачками и укладываются в штабели, а вам останется только подбирать выпавшее из них золото и призы, а также получать опыт. Уровень пер-



сонажей в BGDA растет, как на дрожжах, что придает игре большой азарт. В каждом новом этапе вам будут даваться очки, которые распределяются на различные умения. А с каждым четвертым уровнем вы сможете повысить одну из следующих характеристик: strength, constitution, intellect, dexterity, charisma и wisdom. Изредка на вашем пути возникают боссы, сражения с которыми представляют несколько большую сложность, чем с обычными врагами. Но за это вы, естественно, обретаете и большее количество той самой экспы. Все награбленное можно сбывать в определенных местах (сначала это таверна Elfsong Tavern, затем — поселение Дварфов, а в конце — хижина Lizard Man'a). В тех же локациях вас ждут и немногочисленные квесты. Игровой процесс очень напоминает игру Diablo, которая, однако, по сравнению с BGDA выглядит очень и очень блекло. Не побоюсь сказать, что предмет нашего обзора — это лучший hack&slash не только для PS2, но и для всех современных платформ вообще. Ну и пара слов о совместном режиме. Это настолько увлекательное и захватывающее действие, что его хочется совершать снова и снова, нимало не теряя интереса. Особенно волнующие воспоминания вызывают реальные потасовки между партнерами, когда один из них умудряется раньше другого ухватить какой-нибудь меч покруче. Так что играть в BGDA одному рулезно, а вдвоем — полный улет! Напоследок стоит упомянуть о таких вещах, как великолепная озвучка, прекрасная работа камеры и хорошая музыка. Нимало не кривя душой, заявляю, что Baldur's Gate: Dark Alliance — это настоящий хит, способный вызвать у любого игрока многообразную гамму эстетических, героических, географических и прочих эмоций. То есть, полное моральное и физическое удовлетворение, что в наше время — изрядная редкость.

Сергей Сергеевич



Уже на самом раннем этапе разработки четвертой части всеми любимого Resident Evil для PlayStation 2 у Shinji Mikami что-то пошло не так. Совершенно не свойственный RE стиль, иной дизайн и многие другие аспекты, не позволяющие назвать то, что получалось, новой частью знаменитого сериала. Mikami, не долго думая, обратился к руководству Capcom с целью переименовать новый проект. Но там, развели руками и отказали...

Прошло время, и упорный создатель Resident Evil вновь стал упрашивать директоров дать добро на изменение названия игры. И, вы не поверите, в этот раз ему не отказали. Работа над новым проектом, получившим оригинальное и броское название Devil May Cry, завертелась полным ходом. На последующих игровых выставках, таких как E3 или Tokyo Game Show, DMC получала сплошь положительные, а чаще восхищенные отзывы. Все говорило о том, что счастливых обладателей черной коробочки, известной в народе как PlayStation 2, ждет настоящий хит, может быть даже шедевр! Об этом говорили и видеоролики, и скриншоты, и, наконец, самый весомый аргумент, великолепная демо-версия, которой был укомплектован каждый бокс с Resident Evil Code: Veronica X. Что же в итоге получилось у Capcom: хит, шедевр, страшно сказать, халтура или же просто хорошая игра — об этом я и хочу поведать вам, дорогие читатели.

Все мы знаем, что каждая, даже самая плохая (точно так же, как и самая хорошая) игра должна иметь какой-никакой сюжет. С него, пожалуй, и начнем. Около 2000 лет назад в самых темных глубинах мира демонов объявился некий Мундус, который, не долго думая, объявил себя императором. Подумав еще немного, он решил, что было бы неплохо стать правителем не только в преисподней, но и на свежем воздухе, то есть на нашей горячо любимой планете. Но он не учел того, что Демон-рыцарь Спарда вздумал пожалеть человечество и затеял войну с жаждущим власти Мундусом. Спарде удалось уничтожить армию врага и закрыть вход в наш мир, тем самым заточив императора демонов там, где ему полагается быть. Сам же доблестный рыцарь принял решение остаться на земле. Вскоре он женился на женщине, от которой у него родился сын — получеловек-полудемон Данте... Прошло время, Данте вырос и стал вести спокойную и размеренную человеческую жизнь, открыв небольшой магазинчик с говорящим названием Devil May Cry. Однажды, темной и лунной ночью, неожиданно к нему в контору вошла незнакомка. Завязался интересный разговор, в ходе которого выяснилось, что незнакомку зовут Триш... Триш поведала, что неугомонный Мундус пытается открыть портал в наш мир на некоем острове. Если ему это удастся, нашей планете несдобровать. Но ведь мы вместе с Данте не позволим этому случиться, ведь так? И вот мы уже на острове, стоим перед

Devil May Cry

воротами мрачного замка, о скалы с шумом разбиваются волны, а легкий ветер посвистывает в ушах.

Как видите, не особо оригинально. Подобные истории мы уже слышали и не раз. Две реальности — демонов и людей — старо, как мир, господа. Но смиримся, так как могло быть и хуже. Благо далее в сюжете все-таки появятся и надлежащая драматичность (правда, ее не так уж и много), и некоторые неожиданные повороты. Ну а конец игры, уверен, вас очень порадует в хорошем смысле этого слова. Ай да Capcom, ай да молодцы — так поиздеваться над одной очень популярной игрой (какой, не скажу, не буду портить сюрприз) надо иметь талант!

Devil May Cry с первого же экрана порадует вас своей графикой, благо она действительно великолепна. Четкие, хорошо анимированные модели героев вкупе с великолепным дизайном смотрятся потрясающе. Не подкачал и задний план, полностью трехмерный и очень красивый: забудьте RE Code: Veronica (который, кстати, не так уж и плох) — в DMC бэкграунды выполнены на значительно более высоком уровне. И все-таки самое главное, что делает DMC такой графически привлекательной игрой, это грамотная работа с освещением. За такие тени и взрывы Capcom можно смело дать медаль! Одним словом, DMC на данный момент является одной из самых технически продвинутых игр на PS2.

Отдельно хочется рассказать о дизайне. Больше всего порадовал сам Данте: закутаный в красный плащ, держащий в руках два пистолета, а за спиной меч, к тому же с белыми волосами — смотрится он очень стильно. А вот женскую половину, которую здесь представляет Триш, могли бы сделать и посимпатичнее. Что до врагов, то некоторые из них получились очень удачно, другие просто хорошо — действительно халтурно выполненных особей замечено не было. Практически все блистают большим количеством полигонов и плавной анимацией.

Теперь ответьте мне на один вопрос — любите ли вы динамичный, непрекращающийся экшн? Если ответ положителен, то Devil May Cry вам обязательно придется по душе, более того, он почти наверняка станет вашей любимой игрой. Основа всего действия лежит на комбинировании двух видов оружия — огнестрельного и холодного. С помощью пистолетов и меча можно делать такие комбинации, что просто закачаешься. Среди огнестрельного оружия у Данте с са-





Игра поделена на миссии, которых насчитывается около 25 плюс еще около десятка секретных. За каждую миссию вам дается рейтинг (самый высокий — S), на который влияет то, сколько времени вы потратили на прохождение, сколько Red Orb подняли и как сражались. Естественно, если пройти все уровни с наивысшим рейтингом, вас

ждет кое-какая награда. В Devil May Cry существует несколько режимов. Normal — оптимальный режим, где враги в меру сложны и Данте знает малое количество ударов; Easy Automatic Mode — самый простой режим, где враги намного слабее, а главный герой уже знает многие приемы, которые пришлось бы изучать в Normal Mode. По мере прохождения игры будут открываться и другие режимы. Поговаривают, что если пройти их все, то можно будет сыграть за отца Данте, Спарду. Увы, проверить этот факт на достоверность пока не удалось.

Для того чтобы было еще веселее, Capcom добавила в игру возможность изучать новые умения для меча Alastor и перчаток Ifrit. За каждый навык требуется платить определенным количеством Red Orb'ов. Данные красные шарики разбросаны по всем уровням, а также выпадают из поверженных врагов. Соответственно, чем больше скиллов вы изучите, тем легче вам будет играть. Не стоит забывать о том, что Данте — человек всего лишь наполовину, в его жилах течет и кровь демона. Его темная сторона намного более сильнее человеческого эквивалента: удары более мощные, скорость выше в несколько раз, плюс еще и спец. способности. Правда, находиться в таком состоянии долго не получится, а войти в него можно только по заполнению соответствующей шкалы. К тому же не со всеми видами оружия «темный» Данте дружит, а лишь с мечом Alastor и перчатками Ifrit. Но, поверьте, на это стоит посмотреть!

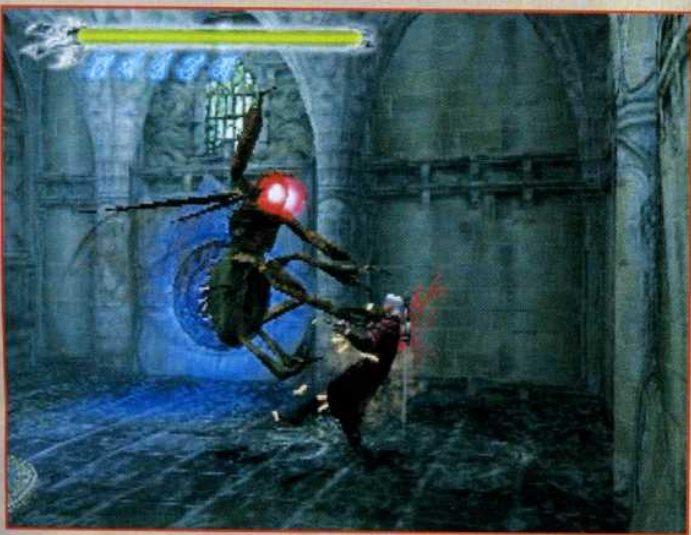


Пару слов стоит сказать об управлении и камере. Управление, сразу говорю, великолепное. Данте слушается всех команд с джойстика безоговорочно, и сражения доставляют массу удовольствия. Камера очень подвижна и практически всегда выбирает правильный ракурс. Музыка — тяжелый металл и этим все сказано. Сражаться под него доставляет массу удовольствия, адреналин так и хлещет! Драйв, в чистом виде.

На этом я заканчиваю свой рассказ о DMC. Судя по сказанному выше, можно решить, что в игре нет недостатков, но это не так. Они есть, точнее он есть, ибо он один — малая продолжительность игры (спокойно можно пройти за 4-5 часов). В остальном же DMC — настоящий хит, и каждый владелец PS2 обязан иметь данную игру у себя в библиотеке!

Сергей Сергеевич

P.S. Ждем сиквела, название которого возможно будет Devil Never Cry.





Анархия — мать порядка.



STATE OF EMERGENCY

Что получится, если из концепции GTA вырезать автомобили? Скажете, игра станет нежизнеспособной? А если еще и отправить в небытие мафиозные группировки? Получится еще хуже? Как бы ни так! И в GTA, и в древнем Syndicate неотъемлемой частью геймплея была свобода действий по отношению к жителям города. К примеру, в упомянутом киберпанковском триллере можно было перебить десяток полицейских, промыть мозги десятку мирных горожан, заставить их взять в руки ручные пулеметы погибших стражей порядка и броситься на штурм штаб-квартиры вражеской корпорации. Сомневаюсь, что разработчики предусматривали именно такой сценарий, но концепцию свободы действий наверняка реализовали осознанно. В GTA жители больше служили помехой вольному передвижению автомобиля — задавишь случайно старушку (ей и так не сегодня-завтра — на кладбище), так полицейский обязательно окажется поблизости и начнет назойливо преследовать. Но если терять нечего, то можно было выехать на тротуар и дать волю инстинктам...

Вот-вот, не успев начать, мы уже и добрались до главного. Наверняка каждого из нас неоднократно посещало желание увидеть такую игру, где все позволено, где условные ценности добра и зла сведены на нет, где главное — достичь требуемого результата, который если с чем и связан, то, скорее, со второй составляющей этой этической пары. Именно на кровожадных геймеров и рассчитана State of Emergency. Она паразитирует на подсознании, заставляя раз за разом запускать игру в стремлении заработать 500.000 — 1.000.000 или еще больше очков, убивая, взрывая, разрушая, разбивая... Но, как вы все прекрасно понимаете, жестоких игр и раньше появлялось очень много, причем почти всегда насилие заставляло лишь восторженно цокать языком, размышляя о том, сколько труда вложили дизайнеры и программисты в то, чтобы передать процесс убийства ближнего максимально приближенным к реальности. Но здесь все иначе.

Толпа. Стадо людей, торопящихся куда-то по своим делам и оттого фактически топчущихся на месте. Волки. Скучающие на своих постах полицейские с дубинками дублируются быками из мафиозных группировок. Они призваны охранять толпу с тем, чтобы она исправно поддерживала финансовое благополучие обеих структур. Революционеры. Люди, желающие изменить ситуацию — нет, не к лучшему, а просто изменить. Им не нужна ни корпорация, взявшая под свой контроль государство, ни бандиты, которых инте-

ресует, скорее, не власть, а деньги. Эти пассионарии мечтают разрушить существующий мир для того, чтобы на его костях построить новый. Естественно, им нужен строительный материал, поэтому они избегают лишних жертв среди мирных жителей — ведь толпа, стадо нужны всем, именно за власть над этим скопищем и борются все группировки во все времена. Но по толпе так приятно выпустить очередь из автомата, с любопытством наблюдая за тем, как кто-то в ужасе съезжится, спрячется за скамейкой, кто-то побежит за полисменом, а иной останется на месте — уже навсегда. Разумно реагируют лишь те самые волки. Они созовут себе подобных, при необходимости пошлют за группой с более серьезным снаряжением и начнут на вас охоту. Вам придется отстреливаться и убегать, прятаться, брать новое оружие и снова убегать. Забрасывать противников гранатами, жечь из огнемета, парализовать электрошоком, разносить на куски ракетами. Их моральные принципы некоторое время не позволят причинять непосредственный вред мирным жителям, поэтому в толпе вы сможете почувствовать себя увереннее — стрелять враги не решатся. Но это не навсегда: позже в городе начнется настоящее побоище — ведь если полицейский случайно зацепит бандита, обе группировки обратят всю свою мощь друг против друга, вам же останется лишь собирать трофеи. Не думайте также, что вы одиноки — не раз встретятся более продвинутые революционеры, с радостью жертвующие собой во имя туманных идеалов, взрывая закрепленную на теле бомбу прямо перед зданием корпорации и среди скопления полицейских. В этот момент лучше находиться подальше от места акта самопожертвования.

Знаете, как-то неудобно и не вполне приятно говорить о том, как это технически реализовано — получается что-то вроде анализа качества бумаги, на которой товарищ Достоевский писал свои опусы. В действительности важно лишь то, что разработчики добились еще одного существенного результата — доказали, что трехмерная Beat'em Up действительно может существовать. Сама State of Emergency является, скорее, гибридом GTA и игр а-ля Heavy Metal (см. статью о 4x4 Fighting), некоторые важные элементы (к примеру, прыжки) в нем отсутствуют, но все же на основе SoE можно без проблем сделать классиче-





скую Beat'em Up. И, поверьте, она будет играбельной, несмотря на приставку 3D. Чудеса, да и только! Но никакой 4x4 Fighting не вместил бы в себя богатства возможностей проекта State of Emergency, который ближе к другим «свободным» аркадам, вроде Crazy Taxi. Уменьшив размеры города (ведь машин-то нет, а пешком все равно далеко не убежишь), разработчики резко увеличили количество людей. На одном экране по разным данным может помещаться то ли 150, то ли 250 человек. И все это — полноценные трехмерные модели, которые, может, и не отличаются особыми подробностями, но все же достаточно качественны для того, чтобы у людей не было квадратных конечностей и плоской рожи. Кровь? Она есть и в более чем достаточном количестве. Широко разрекламированные оторванные руки и ноги встречаются уже реже, но и в таком виде игра оказывается... на удивление правдоподобной. Что несколько неожиданно, ибо фотореалистичность каждого отдельного человека находится под большим вопросом — стиль изображения скорее схож с несерьезной стрелялкой Confidential Mission (DC). Но в сумме происходящее на экране слишком уж близко к реальности (теперь еще раз перечитайте фразу о том, что приятно сделать с толпой).

Продолжая низменные разговоры о миссиях, очках и бонусах, отмечу, что основных режимов в игре два. Первый — Chaos (если залезть глубже в меню, то он почему-то превращается в Kaos), здесь все просто до гениальности. Изначально даются три минуты времени, каждые 100.000 очков восстанавливают жизненную энергию и добавляют 30 секунд. Аптечки и дополнительные «порции» времени попросту валяются на уровнях, они же (совсем маленькие) вываливаются из убитых врагов. Оружие и предметы периодически появляются на заранее определенных местах, понятно, что и у бандитов с полицейскими его тоже можно выбить. Как в и GTA, разгул насилия сначала пытаются остановить усиленные патрули полицейских, затем на помощь им приходят агенты ФБР... и так далее, разве что отсутствие танков компенсируется армейцами с ракетометом наперевес. Случайное попадание из такой штуки —

наиболее частая причина гибели анархистов-профессионалов. Умножение числа врагов — по большей части все-таки плюс, ведь теперь можно спокойно стрелять во все стороны, рассчитывая на то, что вооруженных противников поляжет больше, чем мирных жителей. Однако львиная доля заработанных очков приходится на взорванные здания. Закидываете гранату в окно, убегаете и... бум! Да, я еще не говорил о том, что баланс оружия идеален, но дело тут не в том, что у каждого вида есть слабые и сильные стороны. Электрошок, что вполне логично, мало полезен, зато мощный ручной пулемет обладает огромным боезапасом, а бака огнемета хватает на столько, что можно дважды дожидаться появления нового экземпляра для поражения. И поверьте умудренному опыту геймеру, так и должно быть.



Второй режим, Revolution, основан на выполнении миссий. Сами уровни те же, только в определенных местах стоят люди, выдающие задания, поделенные на небольшие этапы. Провал очередного этапа лишь отбрасывает в начало конкретной миссии, но не приводит к досрочному завершению всего уровня. Выполнять придется обычную работу террориста. Берете бомбу, выдаете ее специалисту и обеспечиваете его охрану во время проведения акции. Ищете и убиваете важную шишку в руководстве компании. Взрываете определенное здание, владелец которого чем-то не угодил руководству Подполья. На деле это все оказывается не так интересно, как режим «круши-все-подряд», но именно здесь и можно получить доступ к новым уровням, героям и даже игровым опциям. Логично, не правда ли?

Думаю, что итоги вы подведете сами после знакомства с игрой. Скажу лишь, что в смысле увлекательности мало что может сравниться с проектом State of Emergency, разве что упоминавшаяся уже Crazy Taxi, да еще серия GTA. Как видите, качественные трехмерные аркады умеют делать не только в Японии и не только для аркадных автоматов. Что рождает некоторые надежды.

Wren



58 D RANKON

STATE OF EMERGENCY

PS2

PLAYSTATION 2

21

4X4 FIGHTING

Каждый игровой жанр был кем-то когда-то создан, причем в случае с приставками фирма Capcom показала себя несомненным лидером не только в генерировании новых идей, но и в их успешной реализации. И Street Fighter, и Resident Evil принесли компании и славу, и стабильный доход, который используется, в том числе, для изобретения чего-то совсем невиданного.

Все это замечательно, но в файтингах, вроде бы, ничего нового уже и не придумаешь. Допустим, можно улучшить графику или слегка изменить систему боя, но деление на 3D-Fighting и 2D-Fighting все равно будет исчерпывающим. О разнообразных реслингах и боях без правил вспоминать не будем, это — совсем другая история, причем достаточно скучная. Все пока правильно, да? А вот и нет, ведь уже года три Capcom экспериментирует в этой области, наиболее наглядными результатами чего стали игры для Dreamcast: Power Stone 1-2, Spawn и Heavy Metal: Geomatrix. О них мы и поговорим.

Из истории

Для начала обратимся к истории. Игры жанра Beat'em Up на 16-битках обычно использовали изометрию с возможностью передвигаться во всех направлениях, в отличие от файтингов, где бои всегда идут на одной видимой или невидимой линии. Кроме того, допускалось использование подручных средств: ножа, бейсбольной биты, пистолета с несколькими патронами и т.п. Вспомним еще такую интересную штуку, как отдельный режим боя один на один (к примеру, в Streets of Rage), который, по идее, можно отнести к файтингу, но два вышеуказанных отличия Beat'em Up в нем все равно сохранялись.

Пойдем дальше и вспомним о попытках перенести Beat'em Up в 3D. Обычно для сохранения играбельности и нормальной графики приходилось ограничивать уровень одной ареной, на которую вылезали все новые и новые враги (Fighting Force, Cannon Spike, Dynamite Cop). А это (арена) — еще одна неперемнная деталь файтинга. Так что получается — Beat'em Up нового поколения сделать нельзя? Ведь даже удачные трехмерные аркады, вроде Zombie Revenge и Cannon Spike — не совсем то (или совсем не то). А это значит, что сама судьба неумолимо подталкивает разработчиков на скрещивание Beat'em Up с жанром 3D-Fighting.



Power Stone

Power Stone

Итак, начнем анализ результатов эксперимента. Что мы увидели в Power Stone? Полностью трехмерную арену, напичканную всевозможными интерактивными элементами. Убежать и спрятаться невозможно, камера висит достаточно высоко и умеет приближаться и удаляться так, чтобы обоих бойцов было видно в наилучшем ракурсе. Герои, как и положено в файтингах, умеют бить противника руками-ногами, а из Beat'em Up пришло оружие. Но это еще не все. К примеру, на уровнях могут валяться ящики, столы, стулья, вазы, которые можно толкать, брать и бросать в сторону врага. Знаете, это еще веселее, чем кидаться друг в друга подушками. Плюс на полную мощь используется кнопка «взаимодействия». Как? Очень просто. Видите колонну? Можно ухватиться за нее, сделать оборот, отпустить руки и ногами врезать противнику в живот. Или же зацепиться за светильник и с размаху двинуть ботинком по голове врага. Или оттолкнуться от стены и нанести крученный удар ногами. И все это — одной и той же кнопкой. Особо упитанные герои могут попросту выломать колонну и использовать ее как гигантскую дубину. Но оружие не ограничивается только такими «спецсредствами», имеются и мечи, и пистолеты, и ракетометы, и лазеры. А уж фирменную фишку, вынесенную в название игры, использовать придется постоянно. Идея проста: собираете три штуки этих Power Stone — и превращаетесь в нечто большое и страшное. Если вас в процессе накопления ударили, камни теряются («выпадают»). Суть «страшности» составляет возможность использовать несколько видов чрезвычайно мощной магии, а также усиление физической защиты. Фактически вашему противнику остается только уворачиваться, надеясь на то, что вы растратите всю магическую энергию и вернете себе нормальный облик.

В результате всех усилий получилась великолепная игра для двоих, при этом не являющаяся файтингом. Если присмотреться, то всплывает еще одна близкая по духу концепция, а именно: режим Deathmatch в шутерах от первого лица (FPS), типичные примеры которых — Duke 3D, Quake, Unreal Tournament. Вот только FPS в чистом виде на консолях никогда не были особо популярны, нужно было сотворить что-то новое. И типичным примером этого нового стал Spawn: In the Demon's Hand.

Power Stone 2





Spawn: In the Demon's Hand

сначала отваливаются левая и правая части, а затем все герои отправляются в свободный полет с тем, чтобы уже на земле довершить начатое. Иногда такие промежуточные состояния содержат даже элементы платформера. Весело смотреть, как все четыре врага поспешно удирают от гигантского шара, даже не пытаясь друг друга ударить (хотя можно!). Нет, этим они будут заниматься чуть позже.

Но давайте вернемся к интерактивности. Достаточно сказать, что можно забраться в пулеметное гнездо и, поливая врагов огнем, не беспокоиться ни о чем, кроме того что вас могут оттуда выбить одним ударом. Ящики же теперь уже не так полезны в бою, видов оружия стало больше, хотя реальных различий между ними не очень много. И обратите внимание, можно было бы приблизить поле боя и сделать

Spawn: In the Demon's Hand

В Spawn используется стандартная для файтингов схема выбора бойца, однако, внешне игра сильно напоминает аркадный FPS. Да, можно бить руками и ногами, но все же чаще применяются разнообразные виды оружия (по четыре на человека), к которым нужно еще и собирать патроны. На каждом уровне требуется завалить не только одного но очень злобного босса, но иногда еще и десяток-другой «слабых» врагов. Уровни не так уж велики, однако вдвоем теперь можно играть только split-screen, и есть возможность убежать достаточно далеко. Но не стоит думать, что это такой замаскированный приставочный FPS, ведь наличие автоприцеливания и автопилота исключает проблемы с управлением и навигацией по уровню, оставляя лишь жесткий аркадный экшн, что свойственно именно файтингам. А гранаты и пулеметы можно мысленно заменить на магию. В итоге — не очередная «квакоподобность», а нечто новое, господа.

Уже в **Power Stone 2** четко обозначилась линия развития новой серии. Теперь взаимодействие с предметами стало даже важнее, чем оружие и (внимание!) сами Power Stones! Конечно же, можно и по старинке бить врага конечностями, изредка орудия вовремя подвернувшейся ладью, однако толку от этого мало — ведь остальные-то интерактивностью пользуются в полной мере. А это длинное слово на букву «и» здесь можно отнести ко всему, чему угодно, даже к самим уровням, которые теперь уже не есть обычные арены (пусть даже многоэтажные). Например, у воздушного корабля

крупнее фигурки бойцов. Но разработчики не пошли на это, чтобы сохранить главное: возможность одновременного участия в бою всех бойцов на арене. Именно в этом и кроется основное отличие второй части. Теперь участников сражений по умолчанию четверо, а побеждает не кто-то один, а сразу двое — те, кому удалось выжить. Это сделало игру еще более динамичной, хотя исход боя зачастую случаен — в такой каше (мелькие герои, не слишком большая арена) сложно выстроить какую-то особую тактику. Но если к вам пришли гости и их надо развлечь, Power Stone 2 просто незаменима — главное, иметь в наличии четыре джойстика.

Heavy Metal: Geomatrix

А вот отличным примером другого подхода к продвижению идей файтингов стал Heavy Metal: Geomatrix (читай 56 номер нашего журнала), где, подобно Spawn, используется вид сзади, а вдвоем можно играть только split-screen. Однако, в идейном смысле, игра стала намного ближе к файтингам, вообще, и к серии Power Stone, в частности. Арена напоминает те, что были в Power Stone, но камера, как говорят киноманьяки, слегка «наезжает» на бойцов, а интерактивных элементов уже меньше: можно разрушать только часть строений и брать оружие. При этом, в отличие от Spawn, HMG обладает всеми необходимыми для файтинга режимами, а основной геймплей, как и положено, является поединок двух бойцов. Вы когда-нибудь видели игру с реальным равенством возможностей десяти-двадцати видов вооружения, причем, как огнестрельного, так и холодного? Конечно, что-то подобное есть во множестве писишных FPS, но там способность убить кого-





то ногой или топориком скорее особое доказательство крутости, нежели реальный путь к победе. А вот HMG — отличный пример того, как нужно делать не привычные файтинги, а именно поединки, где ради победы можно применять все, что только доступно. Бой в HMG — это коктейль, в состав которого входит двухчасовой Deathmath из Unreal Tournament, сжатый до одной минуты, и по несколько капель из всех существующих файтингов. Действие намного скоротечнее, чем в FPS, хотя здесь и нет оружия, способного убивать с одного-двух выстрелов. Все проблемы с управлением полностью решены автоприцеливанием, в силу чего нужно побеждать врага, а не джойстик. И наконец, система HMG идеально рассчитана на парные схватки, что в классических файтингах работает только посредством Tag Battle. Оригинально решена проблема схваток сразу с двумя противниками: можно принудительно переключать объект автоприцеливания специальной кнопкой.

А что мы видим в классических файтингах? Изобретенная однажды формула долгое время не менялась совершенно. Двумерные рисованные файтинги пошли по пути усложнения специслов, Killer Instinct и MK3 представили замысловатые комбо, а после перехода в 3D управление стало упрощаться, и разве лишь разработчики Virtua Fighter серьезно отнеслись к проработке системы боя. Но эволюция этих параметров нас не так уж сильно интересует, ведь она не вносит концептуальных изменений. А последние на самом деле постепенно появляются и в файтингах, сближая их с рассмотренными выше продуктами Sarcom. К примеру: хотя MK4 и нельзя назвать идеальным продуктом, в нем были представлены бои с использованием оружия, подбираемого в процессе игры. А камни и черепа, валяющиеся на арене — это простейший образец интерактивности. Фанаты MK могут говорить все, что угодно, но Эд Бун обещает сохранить оружие и в пятой части. Наверное, он знает, что делает. Однако, использование в файтингах настоящей интерактивности сильно тормозится стремлением выдать максимально качественную графику.

Заглянем в будущее

Так что в ближайшем будущем придется довольствоваться стенами вдоль границ ринга, от которых враг красиво отлетает прямо на ваш яростный кулак, да простейшими разрушающимися элементами на ринге. Более серьезные нововведения ожидаются лишь в файтингах второго эшелона, среди которых, к сожалению, слишком уж много малобюджетных подделок. Но даже и в изданных такого рода может быть реализовано нечто, пригодное к использованию в других серьезных проектах.

Ну, что, подводим итоги? Рано это, конечно, ведь концепция развивается и не только в двух описанных направлениях. Но кое-что можно сказать уже сейчас — Sarcom близок к созданию нового боевого жанра, рассчитанного на 2-4-8 бойцов одновременно (что идеально подходит для консолей). Можно даже попытаться предсказать, как будут выглядеть эти игры будущего, а четыре рассмотренных выше проекта от Sarcom станут узловыми точками для наших предположений.

Прежде всего, арены останутся большими, но не вызывающими проблем с ориентацией. Буквально нескольких секунд должно быть достаточно для того, чтобы найти противника. В некоторых случаях вполне допустимо использовать «автопри-



Heavy Metal: Geomatrix

держится намек в названии статьи) предполагает достаточно широкую свободу в выборе правил ведения боя.

И, наконец, управление. Классическая 4/6-кнопочная модель рукопашного боя избыточна — нужно оставить лишь пару реально различных ударов, которые автоматически образуют связки, плюс возможность использования их сочетания со стрелками джойстика. Трехмерная арена должна допускать полноценное передвижение по ней с прыжками и бегом. Крайне полезным оказывается автоматическое нацеливание на противника, но иногда без этого можно обойтись. Специальные удары вполне логично «вешать» не на сложные сочетания, а на отдельные кнопки — ведь теперь на первый план выходит именно тактика боя, а не умение управлять героем. И в отношении графики тоже намечаются интересные ходы. В обычных 3D-файтингах практически достигнут предел того, чего игроки ждут от железа. Можно повысить фотореалистичность бойцов, но уровня Dead or Alive 3 или Tekken 4, по большому счету, уже всем хватает. А вот интерактивные полномасштабные битвы, о которых шла речь, пока что внешне не слишком впечатляют, хотя и нельзя сказать, что программисты уделяли мало внимания этому аспекту.

Но идеал, скорее всего, будет достигнут только на следующем поколении приставок, ведь ресурсы консоли приходится делить сразу на десятки моделей на экране. Но даже сейчас, во времена 128-биток, для официального признания нового жанра требуется только одно — хит на популярной консоли. Причем все, необходимое для этого, уже представлено в разных реальных играх. Остается только на должном уровне собрать разнообразные задумки, наметки и тенденции в единую суперигру.

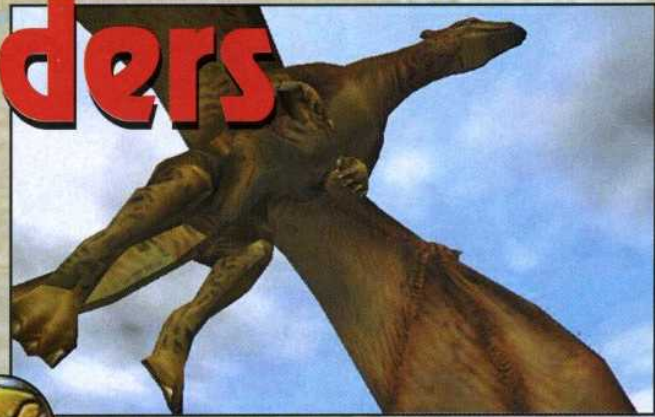
Wren

Dragon Riders

Да, что ни говори, а любят разработчики игр, авторы книг и сценаристы фильмов третировать в своих произведениях бедных, начисто замученных драконов. Взять хотя бы серию *Breath of Fire*, которая начала свое существование в далеком 1994 году и на сегодняшний день распухла до четырех частей. В этот список смело можно занести и отличную RPG *Legend of Dragoon*, где драконам отведена солидная часть сюжета, несмотря на то, что выступают они исключительно в негативном амплуа.

Как же тут не вспомнить и замечательную бродилку, посвященную приключениям дракончика *Spyro*? Если говорить о книгах и фильмах, так там вообще наблюдается серьезная перенаселенность этими фантастическими рептилиями. В любой истории жанра фэнтези найдется пусть не страшный, большой и огнедышащий ДРАКОНИЩЕ, но уж какой-нибудь ветхий, запыленный дракоша промелькнет обязательно. Короче говоря, так уж повелось, что без драконов в нашей жизни просто никуда. А если выхватить из толпы любого представителя *Homo Sapiens* наугад и расспросить, с чем у него ассоциируются драконы, то можно гарантировать, что в подавляющем большинстве ответы будут наполнены романтическим и высокопарным смыслом. Действительно, когда мы видим это чешуйчатое существо, будь то на упаковке диска, книжной обложке или постере нашего драгоценного журнала, воображение сразу рисует прекрасных принцесс, ожидающих своих рыцарей в покрытых мхом замках, далекие таинственные земли, сказочные и опасные приключения. И сразу хочется перенестись в мир грозно топчущих чудовищ, хрупких эльфов, отважных воинов и прочих фэнтезийных атрибутов. Ничто и никто не заставит нас отказаться от покупки очередного произведения, живописующего невероятный мир, где драконы мутуют рыцарей, а те, в свою очередь, не преминут при всяком удобном случае пнуть вредное, с их точки зрения, существо и ловко увернуться от гневно молотящего по земле хвоста. Что же, если при одном намеке на вышеперечисленные ингредиенты вас обуревают те же чувства, что и автора этих строк, то вам самое время готовить денежку для покупки новой игры. Уверю вас, что после прочтения этого обзора вы просто не сможете удержаться от искушения приобрести диск, содержащий историю, в которой драконы исполняют не просто ведущую, но просто-таки архиглавную роль.

Разработчики из *Ubi Studios* за сюжетом далеко ходить не стали, хотя, конечно, немного пройтись пришлось, хотя бы от компьютера до книжной полки — и обратно. В общем, выбрали они в качестве краеугольного камня книгу, а вернее, серию под названием *The Chronicles of Pern*, Хроники Перна, стало быть. Собст-



венно говоря, для разгонки поведаю вкратце историю из этих самых Хроник. Давным-давно, когда космические и прочие технологии развились до умопомрачительного уровня (по сравнению с «ихними» достижениями, проект международной космической станции — просто детский лепет), суперразвитый люд бодро загрузился в три космических корабля и отправился обживать планету в созвездии лучника Сапитарисуса, расположенную в двухстах световых годах от Солнечной системы (кто понял, что это такое, может считать свой IQ исключительно высоким). Проще говоря, двинули особо продвинутые заселять Перн. И все у них было бы тип-топ — народ продолжал настойчиво развиваться в разных направлениях, жил счастливо и уже почти закончил строительство коммунизма на одной, отдельно взятой планете, как вдруг, откуда ни возьмись, нагрянула серьезная беда — некий паразит, похожий, на что бы вы думали? Ну, конечно же, на красную звезду. Ладно бы, если звезда отличалась только своим кровавым цветом. Куда хуже оказалось то, что в придачу к возбуждающему психику колеру, раз в год она выбрасывала смертельные нити, которые убивали население Перна примерно в той же прогрессии, в какой по идее должны морить вредных насекомых современные ядовитые ловушки. Надо сказать, что в отличие от этих широко рекламируемых химсредств, звезде удавалось действовать гораздо эффективней. В общем, пришлось населению Перна в темпе валить на север планеты, подальше от коварного существа.

Следующая проблема заключалась в том, что большая часть представителей науки и все жители планеты в целом потеряли связь с Землей, то бишь с не до конца забытым родным домом. И к тому же еще и растеряли свои потрясающие знания (видимо, всех гениев по причине присущей их роду задумчивости коварная звездочка угрожала первыми) и, как результат, враз одичали. В общем, каменный век подкрался незаметно, на арену вышел пещерный человек, добывающий огонь посредством перетирания палочек и колочения друг о друга камней разной величины.

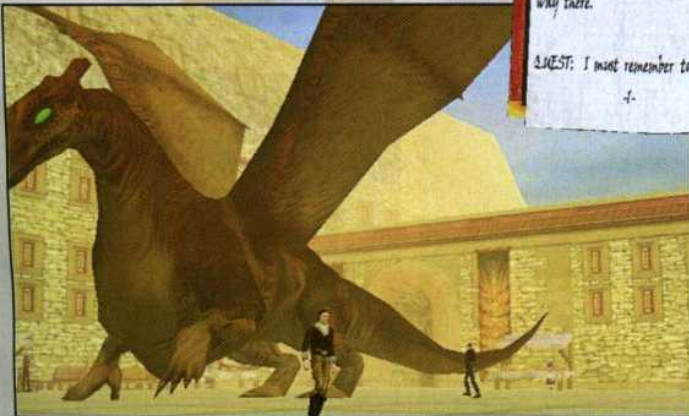
S'far has called a meeting of all the Dragonriders. I must try to assemble them all as I feel some will be less than enthusiastic. What was on watch last night so I imagine he will make his own way there.

QUEST: I must remember to visit

Craftmaster Dorn in the lower levels to pick up my riding gear. I won't be able to fly anywhere without it.



I have collected my riding gear



Zenth
D'Kor, I can feel your struggle; you are too weak to do this. Try it again when you have greater strength.





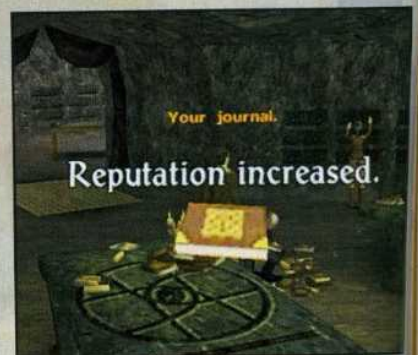
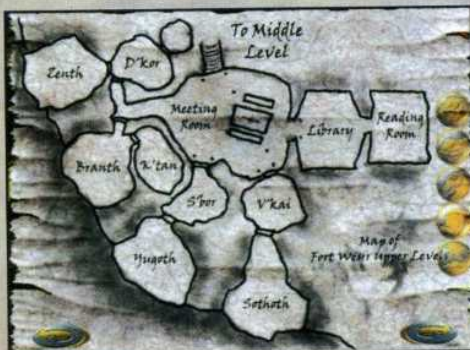
На деле, конечно, все оказывается не так просто, как можно подумать вначале. И все потому, что Д'Кор — хлопец очень даже широкой души и никому не отказывает в помощи. А скажите мне, кто же будет способствовать парню в его поисках за просто так? Ясен пень — никто. Хоть ты и представишь уважаемой касты, а служить народу обязан, хоть тресни! Вот и бегаешь наш герой, вроде маленького Мука, на должности гонца. Повар готовит знатное угощение, только вот нет у него нужных ингредиентов — так давай, милок, ноги в руки и вперед на поиски продуктов. Другому деятелю приспичило послание в соседний холд отнести, ну так хватай письмишко — и бегом. Не забудь только обратно с ответом воротиться. А в соседней деревне кузнец жить не может без какой-то редкой железяки, чтоб ей пусто было! Вот и приходится Д'Кору топтать туда-сюда в поисках разных предметов, бегать, как ошпаренному, разнося письма и между делом возвращать родителям потерявшихся детишек. В общем, по сравнению с нашим героем служба 911 отдыхает.

Да, невеселые дела, скажете вы! Однако слезы лить рано: путем управляемой мутации оставшимся в живых ученым все-таки удалось совершить чудо. А именно — вывести драконов! Причем, не простых вульгарных дракош, которые вечно путаются под ногами и годятся разве что для обеда. На свет появились настоящие гиганты, обладающие ко всему прочему недюжинными умственными способностями. Ну вот, я уже вижу недобро сверкающие взгляды моих читателей и, я тешу себя надеждой, почитателей. Действительно, что-то я увлекся пересказом истории. Не надо нервничать. Томба, как всегда, умолкает за мгновение до начала отстрела пианиста, в нашем случае — журналиста, пиасаки или просто записного болтуна — как будет угодно. Тем же, кто заинтересовался этой полной драматизма историей и жаждет вникнуть в детали развития сюжета, я могу посоветовать сбежать в ближайший книжный магазин и прикупить «Хроники Перна».



А пока вы неспешно трусите за этим нетленным произведением, мы, сыто отдуваясь, возвращаемся к нашим драконам. Итак, сюжет игры переносит нас на Перн, в элитную, чрезвычайно любимую и уважаемую народом касту под названием Dragon Riders (драконовые наездники). Нам предлагается вжиться в роль райдера по имени Д'Кор для выполнения очень непростой и чрезвычайно важной миссии, порученной ему главой касты. Ваша задача — найти Weyrwoman — второе после лидера касты лицо в этом сообществе. Вся проблема состоит в том, что руководство не в состоянии обеспечить достаточного количества претенденток на этот ответственный пост. Проще говоря, выбирать не из чего и не из кого. Поэтому Д'Кор вместе с напарником отправляется в поход к далеким землям для поисков там достойной кандидатуры. Вот в этом и состоит основная задача всей игры.

Справедливости ради следует сказать, что благодарные жители, помимо интересующей гонца информации, частенько награждают его небольшими улучшениями характеристик. Любопытно, что ангрейд Д'Кора происходит вовсе не так, как мы уже привыкли. Именно в Dragon Riders со всей отчетливостью понимаешь, что, сколько мечом не маши, рубая противников в капусту, силы и умения от этого не прибавится. Придется поучиться кое-чему. Для отработки какой-нибудь навороченной атаки нужно отыскать учителя фехтования, как водится, покаяться с ним, выполнить его просьбу (типа отнести письмо соседу), после чего он научит вас новому скилу. Довольно оригинально — и возникает стимул выполнять квесты. Да что там! В большую часть мест вы просто физически не сможете попасть, если, скажем, ваш уровень репутации недостаточно высок. В таком случае, окажитесь в покоях какой-нибудь царственной особы и не мечтайте: вас просто-напросто не пустят, еще скажите спасибо, если пендюлей не навешают. Так что придется фланировать к замечен-





ному на пригорке дядьке, чтобы поинтересоваться, не нужен ли ему доброволец — огород вскопать? Ведь именно за выполненные задания повышают репутацию и прочие параметры героя, такие как мудрость, здоровье и т. д. Естественно, ни одному человеку не под силу зазубрить все те поручения, которые взваливает на свои плечи подлинно народный герой D'Kor. Голова лопнет упоминуть, кому что нужно сказать, кому отнести письмо, а кому старинный артефакт, найденный в глубинах пещеры. Но не спешите в магазин за блокнотом и дюжиной ручек — все намного проще. Отыщите-ка лучше в самом начале своих странствий дневник или записную книжку — кому как понравится. После этого (если, конечно, вы не проигнорировали просьбу профессора, который из чувства благодарности научит нашего героя писать) все задания будут прилежно записаны в журнальчик. Причем, главная фишка состоит в том, что по ходу выполнения основной задачи, в поминальник заносится, сколько дел осталось переделать для того, чтобы закончить квест. А по завершению оно появится надпись Quest Complete. Удобно и зело облегчает тяготы жизни игрока. Конечно, любые путешествия просто не могут обойтись без сражений разной степени интенсивности. Не минует чаша сия и нас. Все-таки мы не бюро добрых услуг — на ком-то надо выместить все, что накопилось в процессе рытья по такой жаре ямы в поисках девайса, позарез нужно кузнецу. Впрочем, уж коли речь зашла о «сражениях», то здесь вас поджидает крупный облом. Бои в Dragon Riders, прямо скажем, примитивные. Сложно назвать серьезной битву, когда AI противников находится на предельно низком уровне. Что они могут? Топтаться на месте и раз в четыре секунды (хорошо, что не в четыре дня) наносить удар, отразить который может даже младенец, практически не вынимая соску изо рта. Да пока они выделывают эти, с позволения сказать, «маневры», можно запросто уложить пяток противников, не пропустив ни одного удара. Хотя, надо признать, и сам любимец публики D'Kor не многим лучше: дерется вяло, боевая система неудобна, короче говоря, поединки явно не удалась. Чего нельзя сказать о графике: вот она действительно хороша! Прекрасно выполненные пейзажи легко позволяют воображению перенестись в мир далекого Перна. Вы бы видели, какие там великолепные скалы! Просто дух захватывает, когда идешь по узенькой тропке, а под ногами — глубокое ущелье.



Право слово, от таких графических элементов — голова кругом. Люди почти не вызывают нареканий: у них достаточно активная мимика, точно выражающая различные эмоциональные состояния — раздражение, радость, злость. Это же относится и к основному герою. Некоторую застенчивость движений мы с вами благородно отнесем на счет общей трудовой утомленности наших персонажей. Музыка вполне соответствует происходящему: шотландские мотивы и родная для Д'Кора волынка пробуждают ностальгические воспоминания о славных, милых горах Шотландии даже у тех, кто там ни разу не был. Сколько ни тяни, а все хорошее рано или поздно заканчивается. Я имею в виду нашу с вами сегодняшнюю встречу. Напоследок немного о чувствах, точнее — о несколько противоречивых чувствах, вызываемых игрой, ставшей предметом нашего разговора на сей раз. С одной стороны — никаких особых недостатков в ней нет. Приятственная, в целом, штучка со вполне современной графикой и качественными саундтреками. Но... при всем при том, игра эта рассчитана на любителя, вроде как «кино не для всех». Слишком много в ней оригинального, непривычного для рядового геймера. В мире Перна все делается не спеша, тут не любят торопыг. Прежде чем вы сможете покинуть родной холд, пройдет часа три. Но для тех, кто склонен к неспешным размышлениям, глубокому сосредоточению в поисках разгадки очередного квеста, кто в восторге от юморных, но при этом таких долгих диалогов, кого рулит повышение характеристик героя и кто фанатеет от драконов, таковым DR нужен, как воздух. Впрочем, если перечисленные моменты вовсе не кажутся вам достойными внимания, все-таки прикупите эту новинку. Кто знает — возможно, именно талантливо сделанная Dragon Riders пробудит в вас симпатию ко всему этому благолепию. И напоследок почти медицинский совет: прежде, чем играть, прочтите хотя бы одну книгу из серии The Chronicles of Pern, и тогда вживание в образ Д'Кора пройдет для вас совершенно безболезненно.

Tomba





Что ни говори, а возникает иногда непреодолимое желание дать мозгам отдых. Как правило, это стремление обурекает нас в тот момент, когда голова уже идет кругом от сюжетных перипетий RPG, и надоело, словно роботу, давить одну и ту же кнопку для того, чтобы пройти до очередной сюжетной сцены. Когда организму срочно требуется вливание доброй доли адреналина, а воспаленному интеллекту — расслабление. И тут на помощь приходят аркадные FPS, вроде Unreal и ему подобных. Именно этот жанр может великолепно сыграть роль скорой помощи, спасающей геймера от полного засыхания организма и одервенения его главного инструмента. Не подумайте плохого — это я о пальцах. Так что, если при одной мысли об аббревиатуре RPG вы погружаетесь в глубокий здоровый сон, без встряски не обойтись. Короче говоря, добро пожаловать в наш реабилитационный центр на встречу с новым психотерапевтическим средством под названием Outtrigger, вышедшим из лаборатории известнейшей команды AM2, на счету которой незабываемая Shenmue и еще куча ярких, оригинальных изделий.

Побуждаемые отчаянным желанием заткнуть за пояс таких монстров, как Quake3 и Unreal Tournament, представители этой достославной команды попробовали свои силы в создании 3D-шутера. Намерение, несомненно, весьма благое, а вот насколько успешно оно реализовалось, мы с вами и попытаемся сейчас выяснить.

Для начала просто-таки непреодолимо, практически на уровне инстинкта, выработанного годами творческой жизни, тянет живописать историю, положенную в основу игры. Но... к моему немалому огорчению придется пересилить свои древние привычки и отказаться от этой затеи. Сделать это не трудно, ибо сюжета в игре попросту нет. То есть он, может, и есть, но выяснить его — задача, достойная какого-нибудь матерого разведчика, вроде Штирлица. Однако, если уж нам отказано в возможности узнать сюжет напрямую, попытаемся сделать это, опираясь на косвенные признаки.

Итак: в некотором царстве, в некотором государстве был создан, как бы вы думали кто или что? Ну естественно, антитеррористическое подразделение. Это понятно, все мы уже давно поставлены в известность относительно того, что именно такие отряды, подразделения, армии и гвардии — единственное, что можно и нужно создавать. Развелось этих «анти» в последнее время, как тараканов в старом-старом доме. Образ жизни наших героев в подробном описании не нуждается. В принципе, он стандартен: погони за террористами, сопровождаемые попутным изничтожением многочисленных приспешников, обезвреживание бомб за секунду до взрыва... м-да,



короче, навязший в зубах набор героических поступков. Подразделение, которое нам досталось на сей раз, состоит всего-то из четырех человек: Jay, Alain, Lina и здоровяк Talon. Ну да ладно, не буду я больше заниматься мазохизмом, изоциченно пытаюсь приукрасить слабую сюжетную линию, и садизмом, терзая вас мучительным созерцанием моих потуг. Давайте-ка лучше перейдем к игровому процессу, то есть рассмотрим геймплей во всех его проявлениях. Как и любая другая игра, Outtrigger первым делом предлагает выбрать режим, коих в игре три, включая мультиплеер. Без одного их будет два: Arcade Mode и Mission Mode. Правда, чем один отличается от другого, я так до конца и не просек. Может, вам повезет больше, не возражаю поделиться лаврами. После того как в результате судьбоносных колебаний буриданова осла вам все-таки удастся выбрать один из двух режимов, можно приступить к решению роковой проблемы: за кого же из четырех героев вам веселее играть. Согласитесь, это задача для сугубо развитого интеллекта, ведь выбирать из четырех гораздо сложнее, чем из двух. Ах, эта вечная проблема выбора, ставшая практически бичом современного рефлексующего интеллигента. Да и как тут не заколдобиться, мучительно обдумывая, кем быть: ведь помимо внешнего вида, каждый боец обладает неповторимыми качественными характеристиками. Вот, скажем, Lina: хрупкая девушка, вооруженная родным нам всем MP5 и снайперской винтовкой. Урон от ее стрельбы невелик, зато какая скорость огня и бега! Противникам придется приложить массу усилий просто для того, чтобы попасть в шустрю девицу, которая, делая вид, что прогуливается, несетя со скоростью, приближенной к 100 км в час.





сывается на все про все от минуты до десяти. Развлекаться придется, в частности, довольно привычным обезвреживанием мин, которые хотя и отражаются на радаре, запряваны так старательно, что всегда есть шанс подорваться самому раньше, чем предоставится возможность пальнуть в гадючку. Помимо освоения увлекательной профессии под

Полная противоположность стремительной барышне — Talon. Мало того, что этот здоровяк имеет на вооружении огромный пулемет, явно позаимствованный с башни танка, так второе его блюдо — нечто, напоминающее царь-пушку из Московского Кремля! Понятное дело, словить выстрел столь тяжелой артиллерии — смерти подобно. Однако, изрядно нагружившись (в смысле, оружием), особо резво не побегаешь: одна пушка, знаете ли, по ногам бьет, другую руку оттягивает, вот и получается, что Talon легко проиграет той же Лине, так как, бьюсь об заклад, что он скорее разнесет всю окружающую среду, чем попадет в быструю девчужку. Ладно, оставим в покое сложную задачу выбора между двумя противоположностями и, следуя совету древних во всем соблюдать умеренность, возьмем на дело Alain'a.

Этот боец, согласно паспортным данным француз — лучшая кандидатура для первой игры. И впрямь, чем плохо: у парнишки полный набор средних характеристик и FA-MAS (помните Metal Gear? Так вот там Снейк именно из такого оружия врагов штабелями укладывал) с ракетницей на вооружении.

После всех подготовительных мероприятий, в частности, выбора сложности (причем, каждый уровень таит разные задачи и сюрпризы, так что есть смысл пройти их все), попадем непосредственно в игру. Собственно разборка с силами зла происходит следующим образом: на каждом уровне начальство ставит перед вами определенную задачу, как правило, довольно увлекательную, и дает время, за которое поставленной цели надо кровь из носу достичь. Обычно вам выпи-

двизом «сапер ошибается один раз», придется взять на себя заботу о спасении заложника, которого некая группа террористов посадила, видимо, как весьма важную персону, аккурат в центр Колизея. Вам же предлагается, стоя на уступчике, две минуты охранять узника этого архитектурного памятника от нападков разгневанных бандитов, которые просто горят желанием пристрелить свою жертву, а вы, не будь дурак, должны производить смертельные выстрелы первым. Для тех, кто не понял, поясню: стрелять нужно в бандитов, а не в заложника. Но, согласитесь, было бы скучно все время торчать на одном месте и заниматься вульгарным изничтожением террористического поголовья. Не волнуйтесь — побегать тоже будет возможность. Конечно, особенно весело становится, когда вам предстоит настругать как можно больше фрагов, то есть, мы имеем дело с эгоистическим режимом «каждый сам за себя». Начинается своего рода семейная разборка между вами и тремя вашими коллегами на предмет, кто из вас круче обращается с оружием. Выяснение происходит самым примитивным, но, тем не менее, эффективным способом: посредством убийства этих самых коллег. Компьютер, надо сказать, ведет себя весьма умно: противники быстро бегают, метко стреляют и делают много других пакостей. Поэтому продержаться всего-то три минуты и набрать больше всех очков — довольно сложная задача. В свете этого обстоятельства особую важность приобретает своевременный подбор монеток, выпадающих из терминированного врага, за что начисляется дополнительное очко. Единственное, что так и осталось для меня тайной за семью печатями, каким боком сбор денег относится к борьбе с террористами? Чего это боец спецназа должен, словно какой-нибудь маргинал, забыв о респекте, бегать в поисках денежек? Тут есть два варианта ответа: либо в грозном отделе регулярно задерживают зарплату, вот ребята и выкручиваются, как могут, либо эти деньги украдены из золотого запаса США, и тогда их отъем вполне оправдан. Но, в целом, к содержанию и качеству заданной претензий нет.





Однако, некоторые другие аспекты не могут не вызывать беспокойства. И первый камень, пущенный моей меткой мозолистой рукой, попадет в арены, на которых проходят битвы. Пространства здесь довольно маленькие и легко простреливаемые. Если вспомнить тот же Unreal, то там были разнообразно представлены запутанные коридоры, множество дверей и комнаток, которые удачно чередовались с открытыми территориями. А загадливые переходы Quake 3! Сказка! Какие можно было устраивать великолепные засады или гонки за противником! А здесь — просто дух негде перевести. Я, конечно, как любой приверженец демократических ценностей, за открытость, но тут она просто переходит всякие границы, практически представляя собой вульгарную обнаженность. ВСЕ ВИДНО! В результате игра превращается в ураганную беготню и бесконечную стрельбу, благо патроны не кончаются. Вообще-то, может, для любителей откровенности голый action это как раз плюс, однако, осени разработчиков и AM2 идея кое-что скрыть, сделав хотя бы парочку в меру запутанных этапов, было бы куда лучше. Оружие опять же, надо сказать, где-то как-то скудно представлено. Для FPS его явно не достаточно, а уж по сравнению с богатым арсеналом Quake 3 или Unreal, тут просто шаром покати, хотя и встречаются отдельные любопытные виды. Например, штурмовая винтовка M-16. Тем не менее, десяток представленных модификаций никак не может удовлетворить взыскательный вкус, а если, например, провести аналогию с Counter Strike для ПК, так это вообще курам на смех.

Ладно, как говорится, фиг с ним, с ружьем, перейдем к более оптимистичным вещам, например, к графике, которая, хотя и не является основной составляющей увлекательной игры, тем не менее, изрядно влияет на общее впечатление. Надо сказать, в этом аспекте все выглядит вполне современно, наглядно демонстрируя, что Dreamcast это все-таки 128-битная приставка. Несмотря на то, что Outtrigger — это FPS, создателям игры удалось реализовать довольно интересную задумку, состоящую в том, что можно переключаться с вида от первого лица на вид от третьего, и наблюдать героя сзади. Оригинальное решение для тех, кто не впадает в ажиотаж от First Person Shooter, однако, как вы понимаете, вести отстрел преступных элементов удобнее все-таки в обычном режиме. Да, друзья мои, увлекшись рассказом о графике, я чуть было не забыл поведать вам о «прелестях» игры в мультиплеере. Ставя кавычки, я не ошибся, так как этот вариант не только лишен в Outtrigger силы, присущей Unreal, а просто-напросто скучен. Вариаций тут всего две: игра на время и на фраги. Где, где? — хочется гневно спросить, — режим «укради флаг»? Или, на худой конец, «кто больше монеток насобирает»? Нет ответа, нет и режима. Впрочем, ладно, мы люди не привередливые, могли бы и двумя обойтись, кабы в самой игре было бы как-то поуютней. А то ведь довольно унылое занятие



скакать вдвоем по полю, так и норвя подстрелить своего оппонента. И вот что странно — сначала, вроде бы, весело: чего там — носишься по кругу и палишь почем зря. Только вот уже на третьем заезде становится скучно и хочется вернуться к простому выполнению заданий. Парадоксально, но игра, сильной стороной которой, по идее, должен быть мультиплеерный режим, на деле таковой не оказалась.

Музыкальное сопровождение Outtrigger особых положительных эмоций не вызывает, как говорится, не напрягает — и на том спасибо. Звуки тоже несколько странные: и не скажешь, что вот строчит пулеметчик. Скорее — швейная машинка.

Ну вот, похоже, я вылил на вашу голову довольно много разной информации. Но если вам все-таки трудно сформулировать общее впечатление от игры, я вам охотно подсоблю. Проанализировав и суммировав, можно сказать, что Outtrigger, несмотря на все свои слабые стороны, довольно удачное изделие. Качественная графика, красивые взрывы и разные спецэффекты, чрезвычайно увлекательный и простой геймплей, отменной управление — все это скорее радует, нежели вызывает желание поворчать. Те минусы, о которых я упомянул, в общем-то, видны острому профессиональному взгляду рецензента, а в процессе игры, как таковой, особо и не заметны. Так что всем, кто желает весело провести время и разогнать вялую кровь бодрой батальей, Outtrigger будет чрезвычайно полезен. А больше никаких изысков от такого рода игр никто и не ждет, верно?

Tomba



FLOIGAN BROTHERS

58 ДРАКОН
ВЕННИК
МАШИНА
ИЗМЕНА
ИЗМЕНА
ИЗМЕНА

Как вы думаете, что будет, если два дебильных братца задумают испечь пирог? А если они решат построить некую суперсекретную машину, назначение которой непонятно им самим? Представили? Нет? Ну и не надо, так как Visual Concept и Sega сделали игру именно об этом. Так что не напрягайте лишний раз свою, давно поросшую мхом фантазию. Просто прочтите этот обзор, а затем купите себе новую игру от Sega под названием Floigan Brothers, что в переводе на родной язык звучит как «Братья Флойган». Надо сказать, что для производства этой поделки потребовалось довольно много времени: еще три года назад тогдашний президент Sega of America делал заявления о том, что, мол, Floigan Brothers скоро выйдет и станет чуть ли не конкурентом Марио. Однако время шло, Dreamcast уже трясла предсмертная лихорадка, а FB все не было. Но вот свершилось: в августе 2001 года мы наконец-то смогли насладиться плодом усилий разработчиков из Visual Concept. Тут я опять позволю себе потревожить вас вопросом: давно ли игра вызывала у вас смех? Нет, не саркастическую улыбку профи, который заметил выпадение полигонов, и не злобное хихиканье человека, отстрелившего ногу террористу. Нет, я веду речь о настоящем, добротном, оптимистическом хохоте, о сердечном, искрящемся весельи, не разбавленном никакими другими чувствами. Впрочем, не дожидаясь ответа, могу почти со стопроцентной уверенностью предположить, что такого с вами, как и с автором этих строк, не случилось давненько. Разработчики предпочитают кормить нас боевиками, ужасиками, философски нагруженными РПГ и прочими «серьезными» жанрами, а тем временем такая необходимая в хозяйстве вещь, как жизнерадостность, постепенно отходит на второй план. Порой начинает казаться, что в мире существуют только черные, серые и темно-коричневые тона, ведь именно они преобладают в подавляющем количестве новинок.

Однако наконец-то появился повод слегка размякнуть и малость отвлечься от настойчивого отстрела монстров, потому что белый свет увидела игрушка, в которой можно от души похохотать. И пусть высоколбый интеллект, презрительно скривившись, скажет, что юмор Floigan Brothers достоин только тупых американцев, просто показывающихся со смеху оттого, что кто-то с треском грохнется со стула, у которого заботливый приятель подпилит ножки. Возможно, кому-то не по душе юмор Тома и Джерри, а также Бивиса и Баттхеда. Возможно, но я буду настаивать на том, что все равно некая наша часть, пусть даже дебильная, а, скорее всего, просто кусочек еще не до конца растратченного детства, готова от души повеселиться над незатейливыми трюками, нередко называемыми клоунадой. Так вот FB — из этого разряда. Это чисто мультипликационный юмор, можно сказать, возврат к истокам. И

уж поверьте моему слову, вы будете ржать, как сытый конь, над всем, что предложит вам эта игра. Отлично озвученные идиотские диалоги братьев вызовут приступы гомерического хохота. Дикий смех сотрясет стены вашей углой квартиры при виде анимации героев. От души вас порадует и внешний вид двух оболтусов: чего только стоит колыхающееся во все стороны пузо Мойгла! И я не удивлюсь, если к концу ваших приключений соседи вызовут наряд людей в белых халатах, просто из опасения за вашу психику. Так вы не сопротивляйтесь — просто дайте им (и соседям, и тем, кто в белых халатах) минут пять поиграть в FB и они присоединятся к вашему бодрому реготанию. Впрочем, долгой эмоции, хотя сдержаться очень трудно. Необходимо более подробно рассказать об игре. И, прежде всего, конечно, сюжет. Собственно говоря, он тут довольно незамысловатый, можно сказать, скроенный по старым мультипликационным меркам. Короче говоря, простенький такой сюжетец. Вам достанется старший брат по имени Хойгл (Hoigle), который опять же в соответствии все с теми же традициями, маленький и дохленький, но при этом довольно умный парень. В качестве его защитника, телохранителя, а порой и поколачивателя (это уж как карта ляжет) выступает второй брат по имени Мойгл (Moigle). Этот здоровяк отличается чрезвычайной тупостью, но при этом обладает просто-таки огромной силой. М-да, сразу на ум приходят разные аналогии типа Астерикса и Обеликса, но ведь мы уже с вами установили, что игра следует традициям мультяшек, а потому и придирайтесь не к чему.

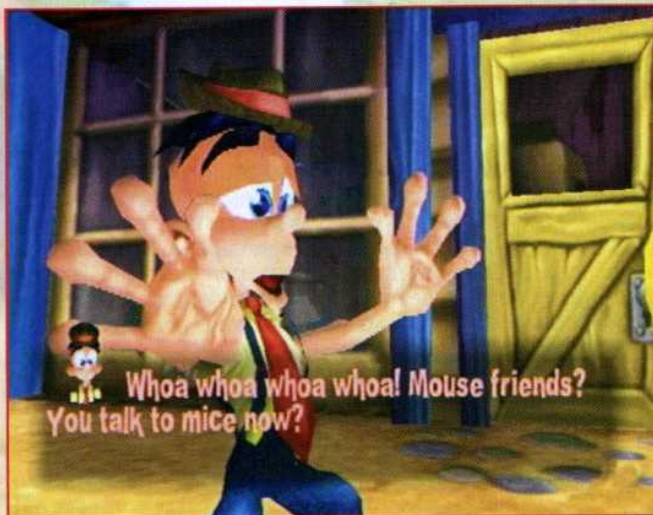
Вся история начинается с решения Мойгла создать некую суперсекретную машину, для чего ему необходимо собрать восемь частей, из которых и состоит это чудо техники. Но вот ведь беда, толстяк Мойгл очень уж тяжел на подъем, в результате чего многие задачи без старшего брата он выполнить просто не в состоянии. Так что вам придется, взяв под свое чуткое управление Хойгла, помочь не в меру располневшему братану искать и, что самое главное, находить эти самые запчасти. Конечно, этим дело не ограничится: в частности, в процессе поисков предоставится потрясающая возможность сразиться с бандой гигантских котов, которые задумали выгнать братьев с их законных шести соток (ой, не зря говорят, что коты снятся не к добру). Кроме того, придется по ходу дела решить множество разных задачек и головоломок причем, некоторые из них не так-то просты. По мере роста глубины погружения в мир братцев Флойган, меня стали посещать все более конкретные ассоциации с такими широко известными произведениями, как Spyro The Dragon (PSX) или The Grinch (PSX), где так же, как и в Floigan Brothers, во главу угла ставится выполнение заданий. И, прежде всего, вам с Мойглом придется испечь пирог.

FLOIGAN BROTHERS



DREAMCAST





Whoa whoa whoa whoa! Mouse friends? You talk to mice now?

Действительно, неплохо подзаправиться ввиду предстоящей схватки с котами. А для осуществления этого нехитрого кулинарного мероприятия нужно найти необходимые ингредиенты, как то: муку, шоколад и тому подобное, по необъяснимой прихоти хозяев дома разбросанное в самых разных, порой труднодоступных местах. Так, банка с шоколадом забрела на высоченную полку, и придется немного поломать голову, прежде чем вас осенит, как до нее добраться. Надо сказать, единственно возможный способ сделать это довольно оригинален: Хойглу придется катапультироваться на искомый стеллаж непосредственно с толстого брюха собственного братца Мойгла. Только не думайте, что этот увалень так просто позволит вам топтаться на своей «трудовой мозоли». Для того чтобы это стало возможным, предстоит еще в буквальном смысле слова побегать: нужно быстро-быстро носиться вокруг жиртреста, пока тот не грохнется (видимо, в результате кружения головы) брюхом вверх. Тут-то самое время запрыгнуть на его «Хиро Хито» (что, как утверждает один знаток востока, означает по-японски большой живот), и, подобно распрямившейся пружине, ринуться к заветному шоколаду. В таком вот ключе и нужно выполнять почти все задания.

Что характерно, в игре задействована почти лишь одна кнопка, а именно А. Собственно говоря, дело-то все в том, что практически любая деятельность становится возможной только, если оказаться в определенной точке. Вот, например, подгрести вы к лестнице, а тут в правом верхнем углу появляется надпись Climb (подняться) — нажимаем А и в результате лезем по лестнице. При тесном контакте с рычагом появляется надпись Push (нажать). Так что все мероприятия Хойгла строго регламентированы, и он даже прыгнуть не может, пока не появится надпись Jump (прыжок).

Надо сказать, FB — прекрасная тренировочная игра для



If YOU wanna help me, you can help me find these seven things. It's part of the surprise!

развития братских чувств, потому что придется всегда и везде ходить вместе с Мойглом, без которого просто невозможно решение задач с применением физической силы. Но, как говорится, за все надо платить, и хилому Хойглу приходится обеспечивать своего стенобитного братца необходимым комфортом и заботой. Естественно, после тяжелой работы Мойгл не прочь подкрепиться. Да что там не прочь: он просто-таки преследует своего братишку, гнусным голосом требуя с того немедленно предоставить обед. Делать нечего — придется топать искать продукты: яблоки, колбасу а, может быть, и курочку. Можно, конечно, выпендриться и проигнорировать наглые притязания родственника, но в таком случае на этом все дело и кончится. Дальше, как говорится, ни тпру, ни ну. Типа, кранты, братва, продолжение приключений отменяется. Чтобы этого не произошло, придется смириться и кормить эту жирную прорву.

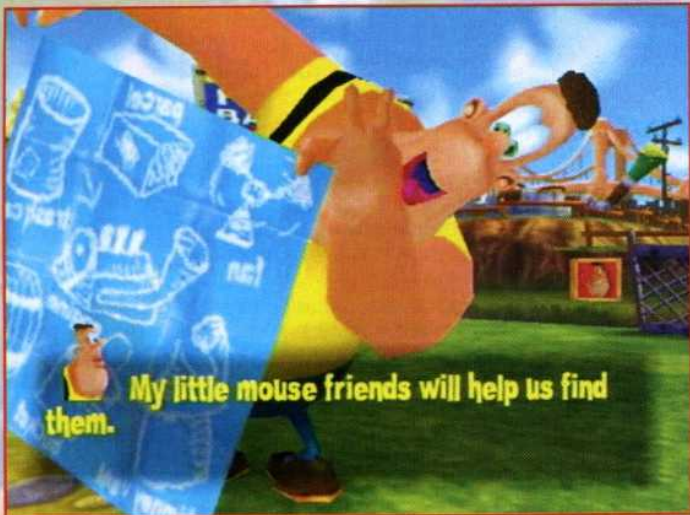
Но это еще не все. Подойдя к Мойглу, нажмите кнопку Y, то бишь Speech (Речь), и появится целое меню развлечений которые Хойгл может предложить своему маленькому, толстенькому братику (видели бы вы эту харю — у!). Есть желание поиграть, предложите Мойглу это занятие — он, кстати говоря, никогда не отказывается. В результате вы сможете поучаствовать в нескольких весьма увлекательных мини-играх. Может быть, у вас вдруг проснулись нежные чувства, тогда выберите что-нибудь доброе и скажите это Мойглу — у того поднимется настроение и, возможно, снизится аппетит. Правда, это не гарантировано, но попробовать можно. А если вам, наоборот, покажется, что братишка чуть схуднул, как-то побледнел и осунулся, предложите ему покушать — это тоже поднимает родственничку тонус, в результате чего он будет намного охотней помогать вам выполнять задания.

Помимо дружественных мини-игр с Мойглом, есть еще забавы с врагами. Надо сказать, довольно рискованные.



Just wait 'til I get my hands on you! POW!

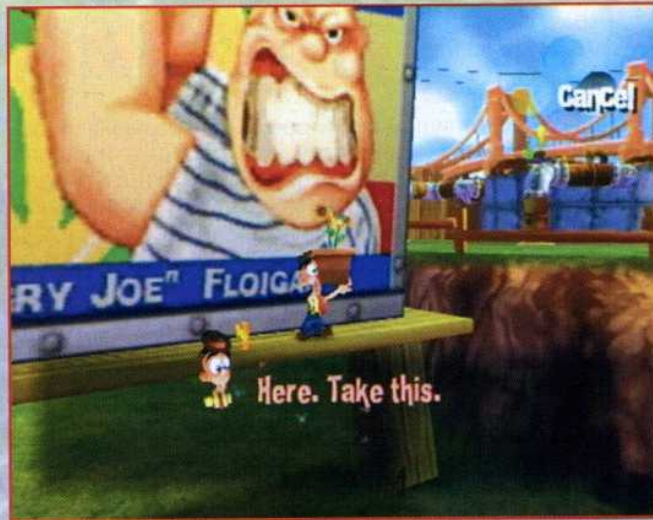




Например, можно ловить бомбы, которые кидает кот, засевший за бруствером, и, пока устройство не рвануло, отправлять его в исходную точку. При этом надо умудриться попасть в кота: примерно девяти штук ему будет вполне достаточно. Конечно, слабаку Хойглу кидать бомбы влом, но можно сделать так, чтобы этим занялся обжора Мойгл: старшенькому нужно только поднять адскую машину с земли и передать ее толстяку, а уж тот знает, что делать дальше. Правда, он довольно труслив, особенно на голодный желудок, и может отказаться развлекаться подобным образом. Тогда придется управляться своими силами. Лучше, конечно, не экономить, а кормить Мойгла от пуза, тогда он будет все время пребывать в радостно-идиотическом настроении и легко согласится на любые безумства. А так как жизнью в FB нет, и соответственно, никакой возможности окончательно помереть не представляется, то пройти игру будет не очень сложно.

Но есть во всей этой красоте поистине солидный минус — размер этапов. То есть, с одной стороны, это круто, стоит отдать должное разработчикам. Но вот ведь в чем проблема: нередко для того, чтобы отыскать, а затем применить нужную вещь, или, например, обнаружить рычаг и открыть с его помощью ворота, приходится тратить минут 5-10 реального(!) времени. Вы представляете себе, что такое 10 минут переть в конец этапа, чтобы именно там понять свою трагическую ошибку, и еще столько же времени пилить назад. Честно скажу, утомляет это страшно, чувствуешь себя довольно гадко, и что самое гнусное — начинает одолевает скука. А это, коли речь идет о виртуальных развлечениях, просто ни в какие ворота. Скучать можно и без игры, причем, довольно успешно.

Зато графика и особенно анимация героев заслуживают наших аплодисментов. Вы не раз от души порадуетесь, наблюдая, как увальень Мойгл ловит бабочку или задумчиво шевелит пальцами (видимо, в предвкушении очередного



деликатеса). Цветовая гамма игры отличается яркостью и насыщенностью, однако есть капитальные проблемы с камерой, которая ведет себя просто-таки безобразно. То дает крупным планом чью-нибудь рожу, а все остальное остается за кадром, или вообще уезжает куда-нибудь под землю, в результате чего не видно ни героя, ни этапа: такое чувство, что тебя заживо похоронили. Конечно, это создает существенные проблемы. Судите сами: идете вы по узкой трубе, вдруг на камеру находит ничем не мотивированное повреждение рассудка — она устремляется вбок от магистрального направления, в результате чего вы благополучно грохаетесь оземь, и придется начинать все сначала... Поверьте мне, после 25-й схватки с трубой хочется плюнуть на все это дело слюной, что, конечно, не имеет никакого смысла. Хочешь — не хочешь, придется приноравливаться к строптивой камере. Очень жаль, но возможность управления этим устройством при помощи кнопок L1 и R1 существенной пользы не приносит.

Солидный вклад в дело создания оптимистической атмосферы и, следовательно, хорошего настроения, вносит озвучка персонажей, выполненная просто на «ура!». Голоса как нельзя лучше соответствуют герою, и беседы Мойгла с Хойглом доставляют ничем не замутненную телячью радость. Интонации и выражение лиц этих уникалов настолько смешны, что можно просто рухнуть со стула или с дуба, в зависимости от того, на чем удалось примоститься. Звуки и музыка обитают на уровне вполне добротного мультика: бомба издает звук, совсем не похожий на взрыв, падение Мойгла сопровождается смачным хлопком, а когда обжора начинает топтать бедного Хойгла (который просто забыл покормить своего братца-тамагочи), раздается нечто, подобное хлопанию резиновым крокодилком по собачьей морде. Обладающие развитым воображением и представившие себе, что это такое, могут взять с полки пирожок. Спокойные джазовые мелодии как нельзя лучше вписываются в происходящее и могут даже доставить некое удовольствие меломанам.

Итак, Floigan Brothers — это несомненная удача. Веселые шутки, забавные герои, качественная анимация и удачная музыка. Все эти составляющие делают игру настолько увлекательной, что, начав, вы уже не сможете остановиться на полпути. Радостно похотывая и захлебываясь, вы обязательно доберетесь до конца. А ведь всем известно, что смех продлевает наше земное бытие, так что увеличение жизненного пути лет так на 20 вам гарантировано. После чего можно вернуться к отстрелу зомби и рубанию террористов в черносерых интерьерах. И ждать второй части этой колоритной игры, так как полное ее название Floigan Brothers Episode 1, а раз есть Эпизод 1, то, естественно, будет и Эпизод 2. Вопрос только в том, для какой приставки будет сделано продолжение приключений двух слегка тугодумных и, тем не менее, вполне симпатичных братьев.



Tomba



Кому в какие игры играть?..

Сколько уж лет пишем про игровую индустрию, а ни разу не уделили внимания тому, что в Америке и Европе стоит на первом плане при выборе потребителем видео или компьютерной игры, а именно возрастному рейтингу, который выставляется всем без исключения играм, выходящим в свет. Так давайте же поправим положение и будем знать, кому какие игры разрешено покупать.

Когда игрушка уже готова к выходу и до официальной даты релиза остается несколько недель, фирма-производитель подает заявку в специальную структуру, занимающуюся данной сертификацией, с просьбой о тестировании своего продукта. Проводит же все тесты, касающиеся доступности игр той или иной возрастной группе, ассоциация ESRB — Entertainment Software Rating Board. Не имея такого сертификата, производитель попросту не сможет выпустить игру, какая бы хорошая она ни была. Поэтому, приобретая очередную компакт-диск или картридж, не будет лишним посмотреть, какой же вердикт вынесла ESRB сему игровому продукту. А чтобы вам было проще ориентироваться в обозначениях, принятых ESRB, мы приводим их полный список с аннотацией для каждого символа.

Early Childhood (EC)

Все компакт-диски (картриджи и пр.), имеющие данную маркировку, содержат продукт, доступный детям от 3 лет и старше. Соответственно — в такие игры могут играть все, но интересны они будут лишь малышам.

Kids to Adults (K-A)

Игры, помеченные таким значком, подходят для детей от 6 лет и старше. Такие игры, обычно содержащие минимум жестокости и насилия, немного сарказма и грубой лексики, понравятся многим людям с разными интересами и предпочтениями.

Everyone (E)

1 января 1998 года категория «Everyone» заменила собой «Kids to Adults» — изменилось только название, все остальное же осталось прежним.



Teen (T)

Эта эмблема скажет вам о том, что игра, которую вы собираетесь купить, может быть использована подростками в возрасте от 13 лет и старше. Поиграйте, и вы увидите приближенное к реальности насилие, грубые тексты и высказывания или не очень приличные заставки.

Mature (M)

Игровых продуктов, входящих в эту категорию, достойны молодые люди от 17 лет и старше. Включите CD, помеченный данным значком, и реально выраженное насилие и жестокость, самый что ни на есть англоязычный мат и что-то еще очень-очень неприличное вам обеспечены на протяжении всей игры. Также могут встретиться сцены, названные в англоязычном варианте «sexual themes».

Adults Only (AO)

ИГРЫ ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ! Откровенное насилие, кровь и кишки. Всевозможные непристойные видеозаставки и ролики. Такие игры запрещено продавать детям младше 18 лет!

Rating Pending (RP)

Такая игра была заявлена на тестирование после выхода (очень редко, но случается) и ждет своего вердикта.

Но заботливость цензоров о нравственном здоровье геймеров на этом не заканчивается. На задней стороне коробочки с картриджем или диском в обязательном порядке отмечаются характеристики игры, которые могут негативно повлиять на неокрепший детско-юношеский организм.

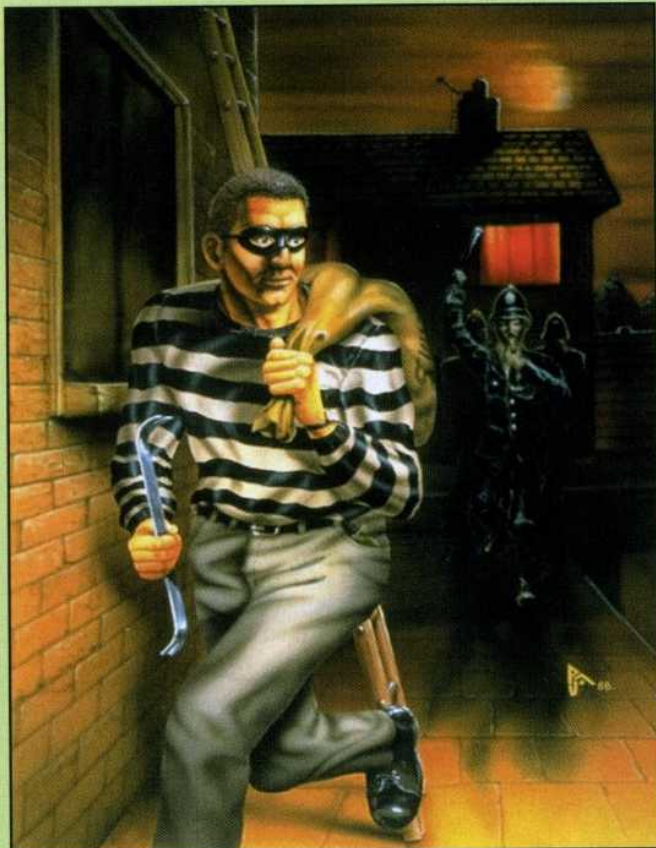
Violence (Насилие)

Игра содержит изображение агрессивных сцен.

Mild Violence (Намек на насилие)

Сцены или действия, показывающие героев в небезопасных ситуациях или в конфликтах, содержащих небольшую агрессию.

КОМУ В КАКИЕ ИГРЫ ИГРАТЬ?



FUN CLUB

FUN-CLUB

Tokimeki Memorial 2

Приветствую вас, мои дорогие читатели! У многих из вас была когда-то первая любовь. Наверняка, вы вспоминаете ее и сейчас. В те далекие и забавные дни, когда вы ходили в первые классы, школа считалась для вас сказкой. В нее тянуло каждый день, хотелось познакомиться с друзьями и, конечно, с человеком, который привлекал вас. Первое увлечение считается самым чистым, душевным, настоящим. И замечательно, что у некоторых людей это перерастает в более зрелое чувство и длится многие годы. Похожая ситуация случилась и с нашими новыми героями.

Они жили в небольшом японском городке, тогда им было по 8 лет. Они ходили во второй класс. Судьба их так сблизила, что они оказались соседями. Главная героиня была по уши влюблена лично в вас, так как за главного героя придется играть вам. Именно вы должны будете завладеть сердцем вашей подруги. Казалось бы, чего трудиться, если и так «по уши»? Да потому, что в один прекрасный день вашей семье пришлось переехать в другой город на некоторое время. Ваша соседка очень огорчилась. Но не вашим отъездом, а



тем, с кем ей теперь гулять после школы?! Время шло. Все подросли. Соседка ваша похорошела, вы возмужали. В ее памяти остались только воспоминания о веселых прогулках, а теплые чувства к вам испарились. Но вот ваши чувства при встрече с давней подругой вновь проснулись. Вам захотелось

Animated Violence (Намек на анимированное насилие)

В игре есть сцены, в которых рисованные герои оказываются в небезопасных ситуациях или с фотографической точностью показаны в ситуациях насилия.

Realistic Violence (Самое натуральное насилие)

Реалистичное или фотографически точное отображение агрессивного насилия.

Suggestive Themes (Двусмысленная тематика)

Деликатные ссылки на двусмысленные темы.

Mature Sexual Themes (Секс по-взрослому)

Содержит материалы, включающие изображение человеческого тела в реальном формате или в фотографически точном анимационном исполнении.

Strong Sexual Context (Порнографические сцены)

Графическое отображение сексуального поведения, обнаженного тела (в частности, анфас) в любой форме.

Comic Mischief (Казарменный юмор)

В игре есть сцены, содержащие грубый юмор и разные развеселые шуточки, типа пощечин.

Blood (Кровь)

Есть сцены, где видна кровь.

Blood and Gore (Пятна крови)

А здесь и кровь видна, и членовредительство присутствует.

Animated Blood and Gore (Пятна крови в мультфильме)

То же, что и выше, но с кукольными или мультяшными героями.

Realistic Blood and Gore (Лужи крови в натуре)

То же, что и выше, но очень реалистично.

Animated Blood (Кровавые сцены в мульт-исполнении)

Кровь, рисованная или компьютерная, и членовредительство такое же.

Realistic Blood (Реалистичные кровавые сцены)

Кровавые сцены, изображенные с фотографической точностью.



Mild Language (Крепкие выражения)

В игре содержатся нехорошие слова, типа «черт».

Strong Language (Нецензурщина)

Персонажи посылают друг друга «на три буквы».

Mild Lyrics («Маленькие шалости»)

Ссылки-намекы на секс, насилие, алкоголь, наркотики и т.д.

Strong Lyrics (Откровенная грубость и правонарушения)

Прямые ссылки и откровенные высказывания на тему секса, насилия, наркотиков, алкоголя и т.д.

Gambling or Gaming (Игра на деньги)

Показ игры на деньги или стратегии подобной игры.

Use of Tobacco and Alcohol (Пить и курить вредно)

В игре есть персонажи, которые курят и/или пьют таким образом, что им хочется подражать.

Use of Drugs (Не стань наркоманом)

Персонажи игры употребляют наркотики, причем таким образом, что им хочется подражать.

Informational (Информативность)

В игре содержатся данные, факты, справочные материалы или инструкции. Полезная, в общем, игрушка.

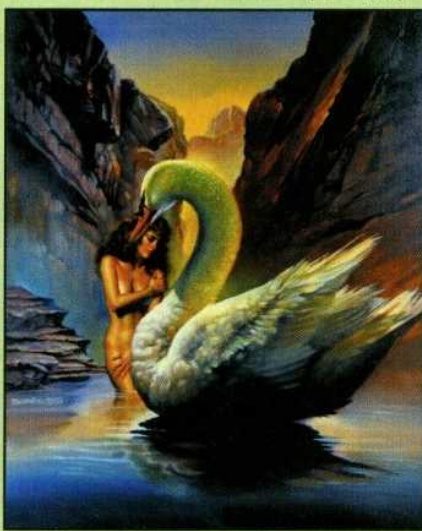
Eduainment (Обучающая игра)

Игра в развлекательной форме дает пользователю возможность развивать свои навыки и способности, приобрести новые знания.

Some Adult Assistance May Be Needed (Может потребоваться помощь взрослых)

Эта фраза обычно пишется на играх для самых маленьких.

От себя добавим, что использование данного материала может помочь при приобретении только лицензионных компакт-дисков, картриджей и прочей игровой продукции. Хотя пиратские диски и имеют копии стикеров, переснятых с «лицензии», обозначения и надписи могут не соответствовать содержанию.



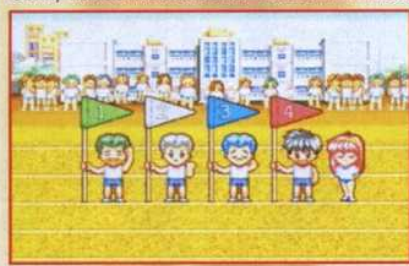
ТОКИМЕКИ МІ игры играть?..

Tokimeki Memorial. Forever With You

Всем вам, наверняка, хотелось бы пожить хоть чуть-чуть в компьютерном мире, отвлечься от земных проблем, познакомиться с какой-нибудь электронной девой, походить в виртуальную школу или по ту сторону экрана отпраздновать с любимой девушкой «День варенья!» Тогда вы обратились по адресу. Я перенесу вас в игровой мир и дам возможность если не пожить, то хотя бы помечтать о другой, совершенно необыкновенной жизни.

Добро пожаловать в мир Tokimeki Memorial. Наши двери всегда открыты для вас! Заходите! Ну и как вам у нас? Нравится!? То-то же! Вы спрашиваете: «Кто создал наш игровой мир?» Это великая на все времена Konami, известная по таким играм, как Contra и Metal Gear Solid. Просто она решила разок отойти от всяких боевиков и перейти к более мирной деятельности, например, к Love & Life Simulation Games.

Приступим к удовлетворению ваших запросов. Мы можем предоставить любые услуги! Вы хотите пожить в Японии и стать школьником-новичком, только что перешедшем в новую школу? Это мы вам устроим! Выбирайте себе имя. Оно у вас будет любым, какое пожелаете. Ваше имя может звучать на японском,



китайском, русском, английском либо на греческом языке. Вы выбрали русский алфавит? Какая неожиданность! Теперь расскажите, когда вы родились и какая у вас группа крови? Ваши данные мы занесем в компьютер. Ах, да! Самое главное! Скажите мне, пожалуйста, когда вы хотите, чтоб у вашей будущей знакомой был день рождения? О'К! Спасибо! Простите! А какой вы задали вопрос? «А как будет выглядеть моя подруга?» Не волнуйтесь, 100% красавица, вам понравится. Пока еще никто не жаловался. Что «а если? Никаких «если»! Впрочем, если захотите, можете связать свое сердце с другими школьницами, но учтите: я вам не советую встречаться с несколькими сразу, так как ни к чему хорошему это не приведет. И предупреждаю! Каждая девушка в Tokimeki Memorial имеет свой характер: некоторые любят пококетничать, другие же, наоборот, очень скромные, а третьи — вообще злопамятные и обидчивые. У каждой школьницы есть любимое место, где она предпочитает проводить свидания с молодыми людьми: парк, детская площадка, библиотека, кинотеатр — всего не перечислять. Выбрали девицу, можете... правильно — начинать за ней ухаживать. Не забывайте ей почаще звонить, а то она обидится и в будущем будет избегать вас. Так что не расстраивайте человека. Почаще приглашайте свою леди в те места, где она любит бывать, и успех вашего предприятия гарантирован. Вы сможете окончательно завоевать сердечко вашей любимой! Во время игры вы будете встречать и других девушек. Будете с ними дружить или нет — все это зависит от вас. Ой, моя «дырявая» голова! Я ж забыл сказать — обязательно приглашайте школьницу на все праздники, это будет способствовать вашему сближению с ней. Помимо хождения в школу и на



Teen (T)

Эта эмблема скажет вам о том, что игра, которую вы собираетесь купить, может быть использована подростками в возрасте от 13 лет и старше. Поиграйте, и вы увидите при-



ближенное к реальности насилие, грубые тексты и высказывания или не очень приличные заставки.

Mature (M)

Игровых продуктов, входящих в эту категорию, достойны молодые люди от 17 лет и старше. Включите CD, помеченный данным значком, и реально выраженное насилие и жестокость, самый что ни на есть англоязычный мат и что-то еще очень-очень неприличное вам обеспечены на протяжении всей игры. Также могут встретиться сцены, названные в англоязычном варианте «sexual themes».



Adults Only (AO)

ИГРЫ ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ! Откровенное насилие, кровь и кишки. Всевозможные непристойные видеозаставки и ролики. Такие игры запрещено продавать детям младше 18 лет!



Rating Pending (RP)

Такая игра была заявлена на тестирование после выхода (очень редко, но случается) и ждет своего вердикта.



Но заботливость цензоров о нравственном здоровье геймеров на этом не заканчивается. На задней стороне коробки с картриджем или диском в обязательном порядке отмечаются характеристики игры, которые могут негативно повлиять на неокрепший детско-юношеский организм.



Violence (Насилие)

большого вам и не надо! Постыдились бы! Впрочем, если настаиваете, я могу внести в программу ТМ немного насилия. Периодически к вам во время свиданий будут приставать группы «недорослей», у которых «чешутся» кулаки. Вы сможете отбить их атаки в режиме RPG-battle, смахивающим на битву с врагами, как в Final Fantasy VII.

Все ваши приключения будет сопровождать отличная музыка. На каждый период года есть своя мелодия. Это не даст вам соскучиться, когда будние дни большей частью вы станете проводить за учебой, встречаясь с девушкой только после школы и то не всегда.

На этом я заканчиваю вашу подготовку к ошеломительному перемещению в заэкранное пространство.

Усыдьте поудобнее. Наступило время перенести вас в чудесный аниме-мир, к красивым девушкам! Расслабьтесь, я запрограммировал ваше путешествие на четыре года. Счастливого отдыха и не грубите девчонкам!



Tokimeki Memorial 2

Приветствую вас, мои дорогие читатели! У многих из вас была когда-то первая любовь. Наверняка, вы вспоминаете ее и сейчас. В те далекие и забавные дни, когда вы ходили в первые классы, школа считалась для вас сказкой. В нее тянуло каждый день, хотелось повидаться с друзьями и, конечно, с человеком, который привлекал вас. Первое увлечение считается самым чистым, душевным, настоящим. И замечательно, что у некоторых людей это перерастает в более зрелое чувство и длится многие годы. Похожая ситуация случилась и с нашими новыми героями. Они жили в небольшом японском городке, тогда им было по 8 лет. Они ходили во второй класс. Судьба их так сблизила, что они оказались соседями. Главная героиня была по уши влюблена лично в вас, так как за главного героя придется играть вам. Именно вы должны будете завладеть сердцем вашей подруги. Казалось бы, чего трудиться, если и так «по уши»? Да потому, что в один прекрасный день вашей семье пришлось переехать в другой город на некоторое время. Ваша соседка очень огорчилась. Но не вашим отъездом, а



запомнилась карусель с замечательным музыкальным сопровождением от Чайковского. Там на заднем плане показан Покровский собор. Что он делает в японском парке аттракционов? Неизвестно! Явно прослеживается любовь и интерес японцев ко всему русскому. Это меня, как и любого другого патриота, очень радует! Остальные же CD содержат в себе множество аниме-вставок, ну и, естественно, и продолжение самой игры. Здесь вы будете уже выступать в роли новенького в старшем классе. Догадаетесь, кого в этом классе вы повстречаете? Правильно! Вашу соседку. Вспоминать детство вы сможете после уроков, а во время них надо учиться. Как ни странно.



тем, с кем ей теперь гулять после школы?! Время шло. Все подросли. Соседка ваша похорошела, вы возмужали. В ее памяти остались только воспоминания о веселых прогулках, а теплые чувства к вам испарились. Но вот ваши чувства при встрече с давней подружкой вновь проснулись. Вам захотелось пробудить в своей бывшей поклоннице забытую любовь. Я надеюсь, у вас это получится!

TM2 впитала в себя достаточно много новшеств и стала занимать целых 5 CD. Первый полностью отдан детству героев. Сперва вам придется ходить в начальную школу, потом наступят каникулы. Вы будете гулять со своей соседкой. Как ни странно это выглядит, но девочка сама заходит за вами и приглашает гулять. У нас, к сожалению, так не принято! (Восток — дело тонкое). В то же время все ваше детство будет проходить в виде RPG, то есть вы сможете путешествовать по городу, не ограничивая себя ни в чем: сможете заходить в магазины, общаться с прохожими, сидеть на берегу речки, играть на детской площадке. Каждый день, прогуливаясь с соседкой, смотрите, чтобы она не отставала, а то может обидеться и расплакаться.

Если же вы хотите познакомиться с другими девочками, тогда лучше отказывайтесь своей подруге в предложении «прощвырнуться « по городу, потому что другие девочки вряд ли станут с вами общаться, видя рядом вашу соседку. Мне очень понравилась прогулка в парк аттракционов, особенно

Итак, снова вы стали соседями со своей подружкой, вернулись в свой старый дом. Видимо, судьба твердо решила вас соединить!

Графически вторая TM полностью превосходит первую часть, даже стабильные картинки стали выглядеть лучше. Во всех передвижениях по школе, спортивной площадке, по лесу или по городу персонаж трехмерен, тогда как в первой TM герой был полностью двухмерным. (На мой взгляд, это нововведение излишне). Возможность заболеть и «потрепаться» с кем-нибудь по телефону осталась. Ваши успехи и оплошности будут также отражаться на отношениях с «барышней». Проиграли, к примеру, в эстафете, и ваша девушка с вами не захочет общаться. Этим же сразу воспользуется другая «girl», чтобы познакомиться с вами.

Характер персонажей стал более реалистичным. Девушка теперь даже может не прийти на свидание аж целых три раза, а потом, почувствовав свою вину, сама пригласит вас. Мест посещения стало больше, назначить встречу с девушкой можно в любой точке города. Еще новинка! В TM2 появились «погодные условия», то дождь пойдет, то похолодает. А так как «у природы нет плохой погоды», поблагодарим за это Konami! «Откровенных» сцен стало больше, мужской части аудитории это придется по вкусу. Особенно хентайщикам! Плохо то, что убрали из игры различные кружки. Без них стало как-то скучновато! Не получится теперь походить на плавание, рисование, информатику.

С музыкой и озвучкой героев все в порядке! Все диалоги озвучены полностью, голоса звучат разные.

Таким образом, «TM2» является одной из самых лучших игр на PSone. Тут вам и красивые девушки, и затягивающий игровой процесс, от которого потом трудно оторваться. Мелодии же поражают своим многообразием.

Но главное — присутствует великолепный компьютерный, почти настоящий, мир: со своими городами, жителями и законами. Многим понравится такая жизнь в игровом пространстве, напоминающая молодежный сериал про любовь. Tokimeki Memorial — forever!

Вечный абитуриент
Лина Инверс



Срочно в номер!

«Внимание! В окрестностях святого города Сейруна появилась опасная преступница Лина Инверс! Особые приметы: 15 или 16 лет; рыжие волосы; одевается, как волшебница. Просьба соблюдать осторожность и спрятать все запасы продуктов питания. Вознаграждение за поимку злоумышленницы — 50000 G.

Подпись: коварные монстры».

Минуточку, папаша! Это я — великая волшебница! Это я — Лина Инверс! Что ты имеешь против меня? Я — преступница? Ну ты и... Fireball!!! Victory will be mine!

Как водится, жила-была (и сейчас живет) одна девушка. В общем-то, она почти ничем не отличалась от множества других девчонок, за исключением длинных рыжих волос, оригинальной черной банданы и невероятного таланта по части черной магии. Звали ее Лина. А вы знаете, что делали с рыжими в Средневековой Европе? Нет? Их сжигали на кострах! Но нашу главную героиню эта участь миновала. Суровые будни ее начинались завтраком, продолжались обедом и заканчивались ужином. Как и у каждой нормальной девицы ее возраста, у Лины была злобная и зубастая старшая сестра по имени Луна, по профессии — официантка. Уж очень завидовала Луна отменному аппетиту родственницы и ее походам против зла, в которых Лина всегда выходила победительницей. Луна совершенно не восторгалась своей сестрой, а напротив, строила ей всяческие козни.

Эта самая Лина Инверс является главной героиней популярной комедии в стиле фэнтезийного anime — Slayers. Славная волшебница вновь отправляется туда, где от нее с воплями ужаса разбегаются демоны и драконы, а самую рыжую чертовку ждут многочисленные банкеты и несметные сокровища, миллионы приколов и захватывающие приключения. Одно из них как раз и привело Лину на PSone.

Поклонники anime, вообще, и Slayers, в частности! Эта игра для вас! До чего обширна (продолговата и растянута) тема японской анимации в России известно всем, но фэнтезийное anime — это безнадежно вечная и жутко интересная тема. Мы живем в век всеобщего просвещения, компьютеризации, глобализации и массового чтения «Великого Дракона». И никто не

SLAYERS ROYAL



заставит нас усомниться в том, что любовь к anime в нашем государстве поистине народная!

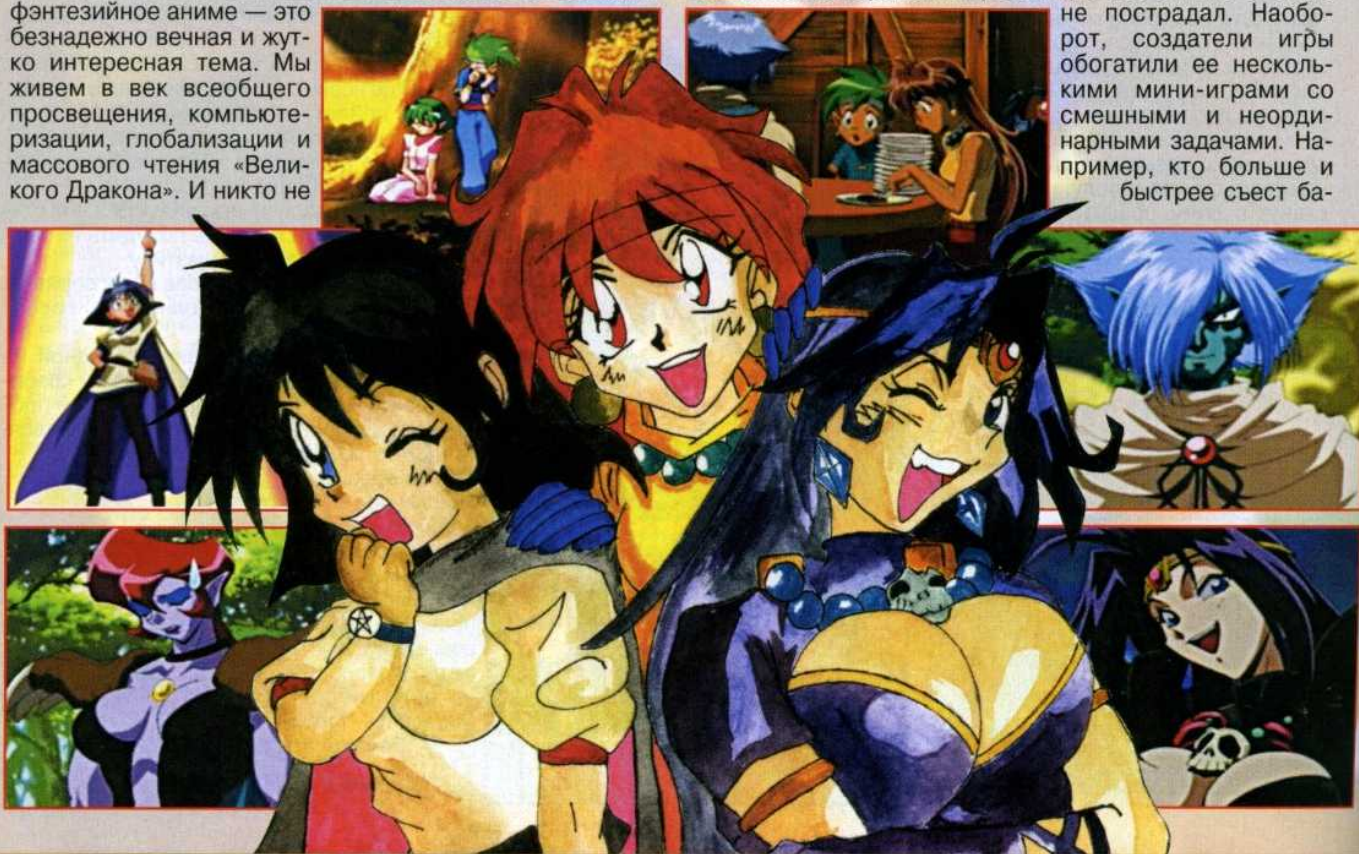
Об anime Slayers уже рассказывалось в «Великом Драконе» №44, так что не будем повторяться, а лучше расскажем об игре по мотивам приключений Лины Инверс и ее компании, то бишь о Slayers Royal. Именно! Игра о Slayers уже в Российской Империи! Чего-чего, а популярности, красоты и юмора SR не занимать, в чем мы с вами сейчас и убедимся. Проходя игру, вы не раз встретитесь с шутками и головоломками. Можно будет понаблюдать за поведением главной героини, ведь она обладает изрядным темпераментом и всегда не прочь пустить в ход кулаки. Так что остерегайтесь сердитой Лины!



В смысле жанра игра относится к «пошаговой RPG» с элементами «квеста». В SR нельзя копить Experience, зато, в отличие от других RPG, в SR во время боя можно разрушать дома, ящики и лесные массивы. С помощью магии, конечно! Иногда в ходе битвы вместо убитых монстров появляются призы, подбирая которые можно усилить атаку, мощь и магию. Стал ли мир от этого более счастливым — не знаем. Но в игре в связи с этими деталями возникают некоторые нюансы.

Во-первых, сражения с чудовищами теперь будут возникать только по сценарию, в остальные же часы вам придется тратить время на то, чтобы, страдая от безделья, слоняться по городам. Игровой процесс сильно от этого не пострадал. Наоборот, создатели игры обогатили ее несколькими мини-играми со смешными и неординарными задачами. Например, кто больше и быстрее съест ба-

... (text continues from previous block)





ранины с рыбой. Слабо за минуту слопать с десяток блюд мяса с гарниром? Вот Лине с ее приятелем Гаури — нет! Во-вторых, огромный плюс — это невероятное количество самой разной магии, забавляться с которой можно до бесконечности. Но о чем это мы? Наше дело не забавляться, а терпеливо, как трактор, наставлять злодеев на путь истинный. Поэтому придется не менее настойчиво изучить весь арсенал аниме — разные Fireball'ы, Ray Wind'ы, Elmekia Lanc'ы и убийные Dragon Slave с Ragna Blade.

В-третьих, в SR существует необыкновенная возможность копить силу. Это делается либо в таверне, где герои залечивают физические и душевные раны, либо в магазине, где за определенное количество местной валюты можно приобрести необходимое снаряжение и вообще — все что угодно, за исключением воспонителей здоровья, пищи для ума, PlayStation 2, ручного пулемета и шерстяных чулок. Особенно нас порадовала система, называемая «симулятор возможности поторговаться», благодаря которой удается буквально за копейки (местные) приобрести сверхмощную броню (чем мы долгое игровое время и баловались).

Что до сюжета, то он остается на высоте из-за огромного количества потрясающих аниме-вставок. Да только ради них одних стоит посмотреть эту игру. Содержание же сю-

жета заключается в том, что в один прекрасный день на деревушку, где жили, нимало не тяготясь своим одиночеством, эльфы, напали демоны. Цель их была совсем не в том, чтобы как-то разнообразить монотонный эльфийский быт, а захватить амулет, с помощью которого один злой полудемон хотел воскресить Шабранигдо — разрушителя всего живого на Земле. Обладателем же этого амулета был маленький эльф по имени Ларк. Во время нападения на деревню орки и гоблины похитили его родную сестру Линси, но сам малыш сбежал. Блуждая по городам и лесам, Ларк наткнулся на Лину Инверс. Поведал о своей горькой участи волшебнице и совсем приуныл. Но Лина сразу же согласилась помочь доброму, честному мальчику, но не бескорыстно, а за вознаграждение!

Действительно, чего там стесняться: это эльфы у нас честные и добрые, а простые смертные — лживы, сребролюбивы, злопамятны, хотя и не лишены некоторых положительных качеств, вроде отваги и умения прощать врагов (естественно, после порядочной головомойки). В конце концов, исходя все из тех же корыстных побуждений, соберется целая шайка «Рубанков», готовых кровь из носу вызволить сестру маленького эльфа. К Лине, Ларку и Гаури присоединятся такие выдающиеся личности, как справедливая Амелия, соперница Лины Нага, умный Зелгадисс, а также добрая Сильфиль. Вместе с ними вы и уничтожите злого босса, не дадите Шабранигдо ворваться в мир людей и спасете маленькую Линси.

Так что, SR это очень симпатичная игра с хорошим чувством юмора, увлекательными мини-играми и вдохновляющей магией. Так славно расслабиться с джойстиком в руках, наслаждаясь уютной атмосферой мира чудес и волшебников, когда за окном уже третьи сутки идет дождь, во дворе вашего дома проснулся сто лет спавший вулкан или на город в очередной раз напали марсиане. Короче говоря, когда этот мир становится уж совсем скучным местом.

Так что, SR это очень симпатичная игра с хорошим чувством юмора, увлекательными мини-играми и вдохновляющей магией. Так славно расслабиться с джойстиком в руках, наслаждаясь уютной атмосферой мира чудес и волшебников, когда за окном уже третьи сутки идет дождь, во дворе вашего дома проснулся сто лет спавший вулкан или на город в очередной раз напали марсиане. Короче говоря, когда этот мир становится уж совсем скучным местом.

Амелия и Лина Инверс



ПОБЕГ ИЗ КУРЯТНИКА

Игровые персонажи.

Джинджер (Ginger)

Она, по существу, главнокомандующий среди кур и цыплят. Именно она и организует побег с фермы. Джинджер ваш главный персонаж в игре, но прыжки у нее средние, да и силенок немного, тяжелые предметы двигать не может.

Роки (Rocky)

Это настоящий клоун из цирка. Делает вид, что он умеет летать, и все товарищи даже ему верят. Вы используете Роки во втором акте игры, когда нужно обследовать окрестность фермы и отыскать нужные предметы. Он может передвигать тяжелые объекты и поднимать тяжелые предметы.

Ник и Флетчер

Эти крысы обожают куриные яйца, но не крадут их, в отличие от обычных крыс, а получают в качестве платы за оказание услуги. Вы будете управлять ими в третьем акте и в процессе игры можете передавать управление от одного к другому в любой точке уровня, так что они вместе смогут забраться в такие места, которые каждому из них в отдельности практически недоступны.

Враги

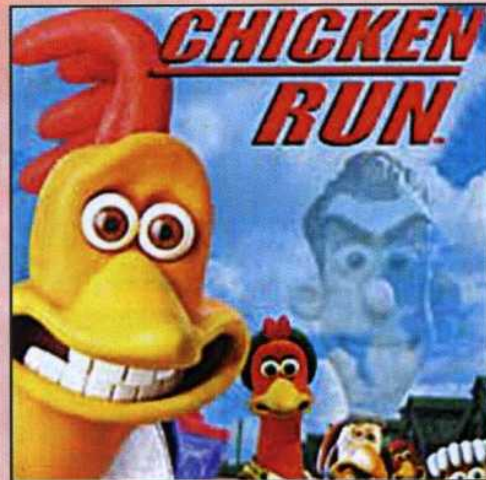
В этой игре врагов довольно мало, но они будут встречаться достаточно часто. Если какой-нибудь враг поймает вас на определенной территории, то придется начинать с того места, через которое вы на эту территорию вошли. При этом потеряете последний предмет, который обнаружили, но у вас будет шанс завладеть им вновь, поскольку он автоматически вернется на то место, где вы его брали.

Псы

Традиционные враги цыплят, встречаются в игре очень часто. По крайней мере, пара псов ожидает вас в каждом дворе и вообще всюду за пределами дома. Лучше всего, заметив псов, удрать в какое-нибудь узенькое местечко и спрятаться там. Пес все равно не сможет туда пролезть и, в конце концов, отправится восвояси. Чтобы псы не атаковали неожиданно, постарайтесь почаще поглядывать на радар и заранее прячьтесь, поскольку они атакуют очень быстро и могут запросто догнать вас.

Мистер Tweedy

Он довольно часто появляется за пределами дома со сво-



им мощным фонарем, движется медленно и от него и его фонаря можно запросто увернуться.

Миссис Tweedy

Эта дамочка охраняет все территории, как в доме, так и за его пределами. И что особенно важно, внимательно следит за дверями и окнами, так что проникнуть в дом и собрать нужные там предметы довольно сложно. Правда, она подслеповата и видит на очень небольшом расстоянии, и это дает вам большое преимущество.

Прохождение

Акт 1

Миссия 1

Цели миссии:

- отыскать нож для масла;
- отыскать сломанные ножницы. Сломанные ножницы находятся справа от первого домика, который как раз напротив вас. Слева возле больших ворот находится кусочек карты, возьмите его, а затем отправляйтесь в сарай 16, возьмите нож для масла со стола справа, вернитесь назад, зайдите в сарай 17 и отдайте сломанные ножницы и нож для масла Маку.

Миссия 2

Цели миссии:

- отыскать пару перчаток;
- найти пару ботинок;
- отыскать колышки;
- собрать одежду.

Теперь пройдите на север до угла и окажетесь чуть выше сарая 17. Используйте кусачки (Wire Cutters) и разрежьте ржавый участок ограды. Пройдите в образовавшееся отверстие и очутитесь во дворе. Будьте осторожны, здесь две злые собаки, яркий фонарь, а также мистер и миссис Tweedy, которые словно воинский патруль обходят двор. Пройдите налево, поднимитесь по ступенькам и, когда миссис Tweedy зайдет в дом, подбегите и сцапайте пер-





чатки, лежащие возле двери. Забегите за угол и возле большого «корыта» увидите колья, возьмите их, пройдите дальше вдоль стены к задней части дома. Перережьте кусачками веревку, на которой висит сохнувшее белье, возьмите его и бегите к сараю 16.

Босс — охотничья собака (Dog Chase) Это очень простенький уровень, поскольку всего-то и нужно удерживать равновесие, нажимая □, когда вы наклоняетесь вправо, и кнопку ○, когда вы наклоняетесь влево. По ходу уровня вы увидите несколько «вспыхивающих» дверей, и, не смотря на то, что вам придется удирать от псов, откройте эти двери, чтобы освободить ваших друзей-цыплят. Как только проскочите через две проволочные ограды, уровень закончится.

Акт 2
Миссия 1

Цели миссии:

Вы продумываете три плана побега, и для каждого из них необходимы соответствующие предметы.

— The Seesaw Plan (план с использованием качелей). Для этого плана необходима «гиря» (Weight).

— The Fireworks Plan (план с использованием фейерверка). Для этого плана необходима коробка с фейерверками (A Box of Fireworks) и коробка спичек (A Box of Matches).

— The Catapult Plan (план с использованием катапульты). Для выполнения его требуется веревка (Some Rope), специальные шасси (A Pram Chassis), лестница (A Ladder) и теннисная ракетка (A Tennis Rocket).

Выйдите из 17-й хижины, двигайтесь на юг, возьмите ржавую ложку из третьей хижины и поковыряйте ей в куче земли, находящейся в дальнем правом углу. Пройдите в тоннель, который вы пророете, и переключитесь на управление Роки.



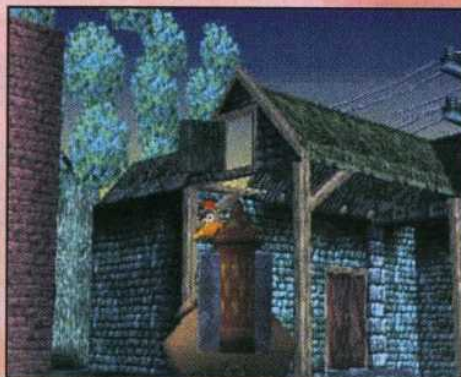
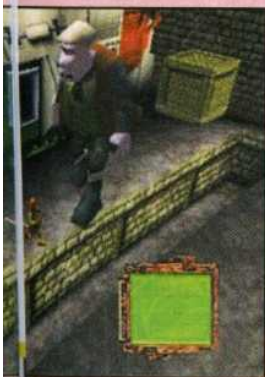
Роки

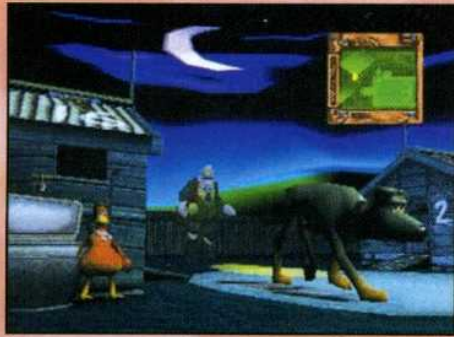
Идите прямо наверх, заберитесь через открытое окно в сарай, затолкайте «корыто» на колесах в грузовой лифт, затем запрыгните наверх механизма, нажмите красную кнопку, чтобы запустить грузовой лифт. Дерните за рычаг сбоку от механизма, а затем взбегите на ящики позади вас, запрыгните на поднятое наверх корыто на колесах, затем на другую полку и возьмите здесь фейерверк. Выйдите из сарая тем же путем, что и вошли, возьмите шасси в нижней части водяной башни справа от отверстия, через которое Ginger вошла.

Далее — через трубу, и когда окажетесь в следующей зоне, используйте открытые ящики, чтобы увернуться от преследований двух псов. Доберитесь до конца, где увидите упавшее дерево. Через разбитое окно проберитесь в здание. Поднимитесь по лестнице, столкните небольшую кучку сена через край так, чтобы она свалилась на пол, затем спрыгните вниз и толкайте сено поближе к ящику. Затем воспользуйтесь лестницей, выйдите из здания через дверь на нижнем этаже.

Джинджер

Теперь вы управляете Джинджер и должны отнести фейерверк в сарай 16, а шасси и лестницу в сарай 15. У вас есть половина предметов для выполнения своих планов, но все-таки еще нужно отыскать остальное. Пройдитесь через отверстие, которое вы раньше прорезали в ограде, и снова переключитесь на Роки.





Роки

Возле двух лестничных пролетов находится дверь, через которую миссис Твиди ходит взад-вперед. Когда она отвернется в сторону, вы сможете подбежать к ней сзади и вслед за ней проникнуть в комнату. Пододвиньте ржавую подставку для яиц к стене, запрыгните на нее, перескочите через «раковину» и возьмите гирию, а заодно и спички. Воспользуйтесь моментом, когда миссис Твиди будет в комнате, но не смотрит на дверь, и выскочите во двор. Пройдите в заднюю часть двора, где ранее нашли одежду и, как только проскочите мимо спящего пса (кнопка R2), возьмите его кость. Затем проберитесь к теннисной ракетке, нажмите кнопку □, чтобы заменить ракетку на кость. Но прежде чем покинуть двор, возьмите зеленую веревку слева от него.

Джинджер

Отнесите спички в сарай 16. Теперь вам предстоит сыграть последовательно в три мини-игры, реализовав свои планы победы.

Мини-игра Fowl Shot

В этой мини-игре вам предстоит провести как можно больше цыплят через любое из шести отверстий, которые открываются и закрываются. Вы можете провести до пяти цыплят через каждое отверстие, прежде чем они закроются окончательно. Если наберете 20 очков — получите бронзовую медаль, за 30 очков — серебряную, за 40 — золотую. Затем возвращайтесь в сарай 15, когда отдадите своим друзьям-цыплятам ракету и веревку, сможете принять участие в следующей мини-игре.

Мини-игра Spring Chicken

Используйте найденную вами катапульту, чтобы «запустить» цыплят прямо на плавающие ящики и бочки. Только один цыпленок может безопасно приземляться на ящик или бочку за раз. Вы можете изменять силу катапульты, удерживая кнопки FORWARDS или BACKWARDS, чтобы попасть на бочку, соответственно находящуюся чуть дальше или чуть ближе. За 20 очков получите бронзовую медаль, за 25 — серебряную, за 30 — золотую. Завершив эту игру, отправляйтесь в сарай 11, где вас ожидает третья миниатюра.

Мини-игра WEIGHT EXPECTATIONS

Используйте изготовленные вами качели (Seesaw), с по-

мощью которых вы должны запустить цыплят прямо на матрас, чтобы они могли безопасно проскочить через ограду. Это совсем непростая задача, но вы можете регулировать дальность полетов цыплят, нажимая кнопки FORWARDS и BACKWARDS, чтобы менять дальность так же, как вы и делали это в прошлой игре. За 20 очков получите бронзовую медаль, за 25 — серебряную, за 30 — золотую. Босс (Pie Machine)

Теперь Роки предстоит спасти Джинджер в специальной машине для приготовления пирогов. Когда вы окажетесь на ленте транспортера, постарайтесь, чтобы вас не раздавало роллерами, прыгните наверх и перескочите через них и, когда окажетесь на подвижной платформе, нажимайте кнопки (← или →), чтобы увернуться от вращающейся лестницы. Дальше вас ожидают три мощных ножа, словно у мясников. Если Роки дотронется до них, то сам превратится в начинку для пирога и автоматически погибнет. Попав в серую зону, используйте черные пластинки, чтобы перескочить на более высокий уровень и ни в коем случае не угодите на серые пластинки. Перескочите еще через два роллера, увернитесь от четырех вращающихся лезвий, отыщите Джинджер и спасите.

Акт 3

Миссия 1

Цели миссии:

- нужно найти следующие предметы для того, чтобы сделать двигатель (Engine): масло (Oil), цепь (Chain), сам двигатель (Engine);
 - для изготовления крыльев (Wings): рейки (Roles), нитки (Yarn) и ткань (Fabric);
 - для изготовления пропеллера нужно: шестерни (Cobs), бинокль (Binoculars), инструменты (Tools), дерево (Wood).
- Прежде всего, пройдите в сарай 2. Это хижина Bunty.

Мини-игра Bunty Eggs

В этой мини-игре нужно собирать яйца, а для этого необходимо как следует кормить цыплят, нажимая кнопку ○ просто с молниеносной скоростью. Когда курица накормлена до отвала, она снесет яичко, а может быть и два, прямо в корзинку Bunty, но прежде, чем яйцо свалится в корзинку, вы должны поймать его, стоя под курицей, нажав кнопку □. Правда, когда одни куры несутся, вы можете продолжать кормить других цыплят. Наберете 6 очков — получите бронзовую медаль, наберете 10 очков — серебряную медаль, 12 очков — золотую. Кстати, вы одновременно можете нести только шесть яиц. В той комнате, где обнаружили гири и спички, вам предстоит переместить подставки для яиц, поскольку Джинджер не так сильна, как Роки, и не может сдвинуть ржавую подставку. Поэтому от-





правляйтесь в вентиляционную трубу рядом с тем местом, где находились спички, а для этого сдвиньте ближайшую к ржавой подставке для яиц прямо к вентиляционной трубе. Затем пододвиньте меньшую подставку и выполните прыжок, нажав последовательно дважды кнопку X, чтобы заскочить вверх прямо в вентиляционную трубу.

Ник и Флетчер (Nick & Fletcher)

После того как поговорите с Ником и Флетчером (это такие крысы — торговцы) и договоритесь обменять шесть яиц на некоторые предметы, получите управление над ними. Не покидайте эту зону прежде, чем соберете все необходимые предметы, иначе эти крысы (на то они и крысы) потребуют от вас еще шесть яиц, чтобы вернуться обратно и заняться делом. Как только вы найдете масло рядом с Джинджер, Ник должен перейти на другую сторону комнаты, где мистер Твиди пытается запустить машину для изготовления пирогов. Ник должен запрыгнуть на ящики и встать рядом с красной кнопкой, затем нажать кнопку O, и управление переключится на Флетчера. Тот оббежит вокруг, но не должен подбегать к Нику, а встать возле другой красной кнопки, которую вы легко найдете. Теперь пусть одна из крыс нажмет кнопку, затем переключитесь на другого персонажа, и вторая из крыс нажмет свою кнопку. После нескольких таких маневров мистер Твиди отправится на другую сторону своей машины, чтобы посмотреть, что происходит. Может быть, она сломалась? Если точно считаете время, то Флетчер сумеет спереть шестерни и инструменты, а мистер Твиди ничего и не заметит.

Теперь возвращайтесь обратно к Джинджер и поговорите с ней.

Джинджер

Как только проскользнете мимо миссис Твиди и выскочите наружу, вас, безусловно, засекут, поскольку это место очень хорошо освещено. Бегите как можно быстрее к ящику слева, а затем отправляйтесь в сарай 15 и сарай 10. Помните, что если вас схватят, то предстоит заплатить Нику и Флетчеру еще шесть яиц, чтобы получить свои предметы обратно. Зайдите во 2-й сарай, возьмите еще шесть яиц, вернитесь обратно в заднюю часть двора. Здесь увидите дырку рядом с тем местом, где лежала кость. Проскользните в нее и поговорите снова с Ником и Флетчером. Как вы видите, без крыс все-таки не обойтись. Нужно, чтобы Ник встал рядом со стулом и воспользовался Флетчером, как ступенькой, чтобы с помощью двойного прыжка запрыгнуть наверх и взять снова из таза постиранное белье. Присмотритесь внимательно и увидите, что через чуть-чуть приоткрытую дверь просачивается свет. Хватайте гномика, а затем бегите во двор. Ник использует пойманного гнома, чтобы перебраться на другую сторону комнаты. Причем таким образом, чтобы пес не заметил его. А Флетчер цепляется за шнур на шторах, и ни в коем случае пес не должен увидеть его. Теперь вы снова управляете Ником и хватаетесь за другой шнур на шторах, чтобы поднять Флетчера на подоконник. Здесь он возьмет бинокль. Затем запрыгните на небольшой столик, где возь-



мите нитки, а затем переключитесь на Ника. Он должен забраться на машину, дернуть красный рычаг, затем второй красный рычаг справа. Металлический ящик сдвинется в сторону, и Флетчер сможет включить электричество. Двигатель будет заброшен прямо к 15-му сараю, так что вам не придется его тащить. Возьмите цепь и дерево, прежде чем вернуться к трубе, где нужно будет поговорить с Джинджер. Когда выйдете из канализационной трубы, возьмите планки поблизости и вернитесь в сарай 15. Итак, вы собрали детали для постройки замечательного самолета и можете заняться его изготовлением.

Мини-игра Poultry in Motion

В этой мини-игре вы должны заполнить нижний индикатор (внизу слева) доверху, прежде чем закончится лимит времени. При этом нужно нажимать поочередно две кнопки, чтобы заполнить индикатор как можно быстрее. Легче всего вначале залить машину маслом, а затем поднять уровень педального индикатора доверху и следить, чтобы уровень масла и уровень индикатора Роки оставались на максимальном уровне. Если уложитесь в 60 сек., получите бронзу, если успеете за 40-50 секунд — получите серебро, а если выполните задание менее чем за 40 сек — получите золото. После завершения игры отправляйтесь в сарай 11.

Мини-игра Hen at Work

Вы должны использовать те же самые инструменты (в то же самое время), что и мистер Твиди, но так, чтобы он этого не заметил. Вначале это довольно просто, но дальше, когда скорость возрастет, справиться с этим заданием будет все сложнее и сложнее. В этой игре вы также можете получить золото, серебро или бронзу. Постарайтесь освоиться с игрой как можно быстрее, тренируйтесь и справитесь с этим заданием. Когда построите, наконец, свой ящик-самолет, самое время удрать с фермы.

Мини-игра Chicken Wings

В этой мини-игре вам нужно собрать предметы, которые подготовят куры, прежде чем они упадут на землю. Нажимайте нужные кнопки как можно быстрее и справитесь с этим заданием. Каждая курица способна изготовить пять различных предметов за фиксированный период времени. Здесь также можно завоевать золото, серебро, бронзу, если уложитесь в соответствующее время. Чтобы получить бронзу, уложитесь в 50-60 секунд, серебро — в 40-50 секунд, для золота нужно успеть выполнить задание за время, меньшее 40 секунд. Затем отправляйтесь в сарай 10.

Босс (The Crate)

Это потрясающе, оказывается, ваш ящик действительно — самолет и может летать! Но как ни странно, миссис Твиди тоже летать умеет. Вы, удирая от нее, должны как бы наводить ее на деревянные столбы, здания и даже ее собственные «вывески», и одновременно уворачиваться от топориков, которые она будет швырять в вас. Если сумеете безопасно добраться до куриной фермы, она влетит на фабрику и погибнет, а вы сможете удрать. На этом игра благополучно заканчивается.

Великий DRIVER BART,
г. Москва

ETERNAL EYES



Eyes. Только они способны контролировать оживших кукол и использовать их для борьбы со злом. Теперь, собственно об игре. Начнем с самого плохого, то есть с графики. Тут нас поджидает неприятный сюрприз: скриншоты, так эффектно смотревшиеся на обложке диска, на экране телевизора выглядят ну очень страшно! Почти как в фильме ужасов. В начале все не так уж и плохо, но стоит кому-нибудь из героев открыть рот, как камера дает крупный план и далеко не безупречные фигурки прямо на ваших глазах превращаются в кучи жирных, отвратительно переливающихся пикселей. Знакомая проблема, не правда ли? Однако разработчики SunSoft решительно не желают учиться на чужих ошибках, им подавай свои собственные! Похвалим их за рвение, а затем продолжим разнос. Первое место в позорном списке получает дизайнер монстров. Чудовища в

его исполнении выглядят как пародии на самих себя. Только подумайте, с кем вам придется сражаться: это и непонятная тучка с глазом, изображающая овцу, и закованный в доспехи рыцарь, сплюснутый до карманных размеров, и отвратительный зомби, неприлично вращающий своей набедренной повязкой. Все эти эффекты, сопровождающие использование магии, выглядят более, чем скромно. Возникает законный вопрос фискального свойства: на что были израсходованы довольно солидные ресурсы PlayStation? Если уж игра не может порадовать внешним видом, то мы вправе ожидать от нее каких-то новшеств в отношении геймплея, специфических особенностей сюжета, ну хоть чего-нибудь! Но здесь все тоже довольно спокойно: в сопровождении двух своих подопечных вы штурмуете крохотные подземелья, расправляетесь с толпами монстров и так далее, и тому подобное. Короче говоря, героические будни очередного спасителя мира. Eternal Eyes обладает стандартным геймплеем пошаговых стратегий начала девяностых. А это не совсем то, что геймеры привыкли видеть в играх двухтысячного года. Что же касается волшебных кукол: как ни крути, а покемоны — они и в Африке покемоны. Это различные птички, зверушки или иные чудесные существа. Зверек с хитрым названием Mooscue вполне заслуживает приз в номина-

его исполнении выглядят как пародии на самих себя. Только подумайте, с кем вам придется сражаться: это и непонятная тучка с глазом, изображающая овцу, и закованный в доспехи рыцарь, сплюснутый до карманных размеров, и отвратительный зомби, неприлично вращающий своей набедренной повязкой. Все эти эффекты, сопровождающие использование магии, выглядят более, чем скромно. Возникает законный вопрос фискального свойства: на что были израсходованы довольно солидные ресурсы PlayStation?

Если уж игра не может порадовать внешним видом, то мы вправе ожидать от нее каких-то новшеств в отношении геймплея, специфических особенностей сюжета, ну хоть чего-нибудь! Но здесь все тоже довольно спокойно: в сопровождении двух своих подопечных вы штурмуете крохотные подземелья, расправляетесь с толпами монстров и так далее, и тому подобное. Короче говоря, героические будни очередного спасителя мира.

Eternal Eyes обладает стандартным геймплеем пошаговых стратегий начала девяностых. А это не совсем то, что геймеры привыкли видеть в играх двухтысячного года. Что же касается волшебных кукол: как ни крути, а покемоны — они и в Африке покемоны. Это различные птички, зверушки или иные чудесные существа. Зверек с хитрым названием Mooscue вполне заслуживает приз в номина-





ции «самый оригинальный Пикачу». Население сего зоопарка довольно разнообразно, так что вы сможете подобрать себе боевых товарищей по вкусу. Конечно же, все они имеют различные параметры и со временем могут эволюционировать в более продвинутых существ, но, если честно, на игровом процессе это сказывается крайне незначительно в силу его уникальной простоты. Огромный список магии, безусловно, производит впечатление своими размерами, но на практике все сводится к нескольким полезным заклинаниям, да и те к концу игры становятся бесполезными.

Остается добавить, что все это спрайтовое покемоновое действо сопровождается настолько невыразительной музыкой, что приходится ставить игре финальную оценку — НЕУД, то есть, пару, иначе говоря, двойку, и никакие оправдания и всхлипывания в расчет не принимаются!

После такого сурового вердикта возникает законный вопрос: а есть ли вообще хотя бы одна причина для того, чтобы играть в это безобразие? Такая причина есть, и даже две. Первая заключается в том, что в промежутках между сражениями показывают, ну очень красивые картинки, которые на мгновение позволяют забыть о графическом кошмаре и всеобщей убогости игры. Если бы вы только видели эти пейзажи! Я вас спрашиваю, зачем вообще нужно было измываться над графикой и высасывать из пальца геймплей, когда в диск можно было просто впихнуть столько красивеньких картинок?!

Ну а вторая причина? Вы знаете, покемоны, как их ни назо-



ви — это такие существа, которые просто не могут быть несимпатичны. Непонятно с чего в человеке вдруг просыпается детское любопытство, и хочется узнать, каким окажется следующий зверек. А для этого требуется хоть немного углубиться в прохождение. Так что, сменив гнев на милость, скажу, что финальная оценка игры не два, а два с плюсом. Что практически одно и то же.

Andy Jr.



Уж сколько лет лучшие люди нашей планеты (в том числе и агент Малдер, и агент Скалли, и, по непроверенным данным, даже агент Купер) пытались найти доказательства существования хоть какой-нибудь внеземной цивилизации. Чего только не предпринималось для обнаружения «зеленых человечков» с гидроцефальными головами! А ведь единственное, что на самом деле было нужно, так это просто внимательно и непредвзято посмотреть по сторонам, чтобы убедиться: они же повсюду! Правда, не совсем зеленые, и не совсем человечки, без антенн и щупальцев, да и головы у них, скорее, маленькие, чем наоборот. Короче говоря, облик этих пришельцев ни у кого из нас не вызывает содрогания. Мы слишком к ним привыкли и просто не способны даже вообразить, что искомые высокоразвитые инопланетяне — это всего-навсего... овцы.

Когда-то давно, на заре человечества, сверхразумные существа организовали длительную экспедицию к планете, ныне называемой странным словом «Земля». Цель предприятия — наблюдение за развитием на этой планете примитивной формы разумной жизни (между прочим, это мы с вами!). Лучшие овцы были тщательно снаряжены, проинструктированы и поначалу даже успешно справлялись со своей миссией. Шло время, человечество медленно, но верно развивалось, а овцы-наблюдатели скупа-



В режиме тренировки всё просто: нет фатальных препятствий, а путь указан стрелочками

ли. Постепенно они утратили всякий интерес к людям: их гораздо больше стали интересовать аппетитные, сочные цветки клевера, звонко журчащий ручеек и такое теплое солнышко. Чем быстрее развивался человеческий разум, тем сильнее деградировали овечьи агенты. И, наконец, наступил критический момент, когда количество животных потребностей переросло в качество бытия: овцы-наблюдатели внезапно одомашнились и потеряли всякую связь со своим собственным разумом, легко променяв увлекательную жизнь суперагентов на сытое растительное существование (правда, отупели они, равно как и одомашнились, неравномерно), смешавшись с нашими «родными» домашними животными.

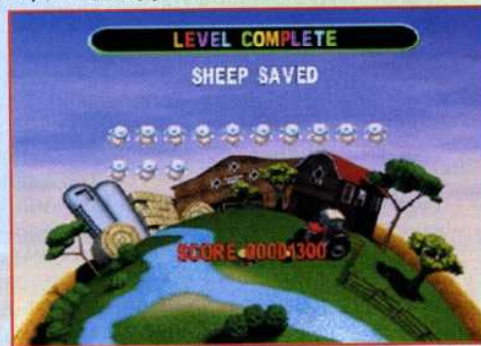
Конечно же, сия метаморфоза вызвала заметное беспокойство на овцовой планете. Только сейчас? Ведь столько лет прошло! Как бы там ни было, для того чтобы не мараить собственных рук (или ног?), они отловили четверых земных пастухов и нагрузили их трудной, но благородной миссией: извлечь ценный инопланетный десант из загона с сочной травкой и доставить (любым способом, понимаете, ЛЮБЫМ!) хотя бы некоторых особей к грузовику, который... Впрочем, это уже не ваша забота, все остальное сделает овечий полсол.

Приготовьтесь к тому, что вам бу-



дет трудно. Нет, не так. Вам будет ОЧЕНЬ трудно. Это только на первый взгляд простая задача — взять пару десятков тупых (очень тупых, прямо-таки гениально тупых) овец и пинками довести их до конца уровня. Думаете, вам никто не будет мешать? Хе, где это вы видели аркаду про инопланетян без какого-нибудь злодея? Вы спрашиваете, зачем какому-то, пусть даже самому завалющему, злодею глупые, покорные овцы? Еще как зачем! Ведь при помощи генов этих, с позволения сказать, «высокоинтеллектуальных инопланетян» можно поработить все человечество. Вы только представьте себе: все шесть или даже больше миллиардов жителей Земли от мала до велика по звонку колокольчика выходят на лужайки и начинают, жалобно бляя, уминать клевер, глядя грустными глазами на своих

По ночам к вам будут приходиться осуждающе бляеть лохматые животинки, не вошедшие в ЭТОТ список...



завоевателей. Кошмар! Апокалипсис!! Нельзя такое допустить! Так что придется плюнуть на хамское к вам отношение всех этих косматых жвачных и начинать спасать — спасать их, спасать себя, спасать мир, наконец!



Простые фермерские овцы а.к.а. шашлык



Более полезная порода — стригунки; напоминают американцев, не так ли?



Это металлисты — самые наглые и беспокойные ребята



Самая продвинутая порода овец — овцы-хакеры



empire
INTERACTIVE

Концепция игры предельно проста: из данного на уровне стада вы должны обязательно доставить указанное в начале этапа число орудий шерстяных комочков к выходу; естественно, за ограниченное время. Ничего не напоминает? Ветераны, конечно же, вспомнили игру «Лемминги», ставшую в свое время настоящей вехой в истории гейм-индустрии. Да, все верно: «Овцы» — прямые наследники трудолюбивого, но чрезвычайно безалаберного народца с очень низким порогом опасности — леммингов. Сходств множество, но и различий не меньше: кто из вас, например, осмелился бы назвать «Леммингов» аркадой? А вот «Овцы» аркадой являются вне всяких сомнений. Разберемся, почему.

Для дислокации отары из пункта «А» в пункт «Бэ-э-э!» вам не потребуется никаких инструментов, не пригодится даже умение структурно и аналитически мыслить; все, что вам необходимо — это громкий голос (возможно, лай, ведь двое из четверых пастухов — псы), хорошая реакция и умение принимать единственно верное решение за считанные мгновения. Да, чуть не забыл: еще потребуются железные нервы, впрочем, об этом чуть позже.

Так что же это за игра? Все просто, главное запомнить несколько прописных истин:

- все овцы максимально тупы;
- если перед овцой есть два пути, она всегда пойдет самым глупым и опасным;
- овец много не бывает, так как вся их популяция может погибнуть в мгновение ока только потому, что одной из них захотелось понюхать вон тот фиолетовый цветочек. А остальные поперлись за ней просто для того, чтобы доказать вам, что иногда они все-таки могут ходить ВСЕ ВМЕСТЕ;
- если есть время, лучше каждую овцу персонально перенести через потенциально опасное место на руках;
- любой пиксель на территории любого уровня любого мира по определению является потенциально опасным местом.



Заставить овец толкать мячик в нужном направлении — не самая простая задача

Что ж, если после такого вступления вы все еще не убежали в священном страхе в объятия какого-нибудь «Тум Райдера», я расскажу, каким образом вы можете повлиять на ход событий, равно как и на дальнейшую судьбу нашего с вами многострадального человечества.

Управление таково:

- , ←, ↑, ↓ — перемещение
- — бег
- △ — прикрикнуть на овцу (гавкнуть)
- — схватить овцу на руки
- ⊗ — подкрасться (овца вас не испугается)

Итак, вы можете ходить, бегать и подкрадываться. Это уже немало, так как ходить вам нужно просто так, бегать — чтобы было быстро, а подкрадываться... о! подкрадываться в этой игре просто необходимо, иначе вы не сможете приблизиться ни к одной овце: они ведь только тракторов, комбайнов, акул, газонокосилок и прочей безобидной утвари не боятся (читай: лезут напролом), а от вас шарахаются дай боже! И это, конечно же, надо использовать: пугайте овец в нужном направлении, уносите их в нужном направлении, сбивайте их в дружную отару, а потом зычным криком или лаем гоните в разные стороны (опять-таки в нужном направлении). Правило одно: до выхода (того самого пресловутого грузовика) овец должно дожить никак не меньше количество, чем указано в левом верхнем углу экрана. Также не стоит забывать о времени. Все остальное — лирика, но зато какая! Разнообразные бонусы, дополнительные овцы, различные звезды и прочие секреты и головоломки. Все эти полезности увеличивают ваши шансы довести хоть кого-то из этих парнокопытных тупиц до заветного грузовика. Несомненно, самый утилитарный секрет — это Золотые Овцы. Поясню. На каждом этапе (всего их, кстати, по четыре штуки на каждый из семи различных «миров») спрятана одна золотая статуэтка овцы. Найдите их все — и вам откроются двери в самые разные бонус-уровни.



В каждом мире по четыре (не считая бонус-этапа) уровня, на каждом из которых спрятано по одной Золотой Овце



Иногда быстрее и безопаснее запрячь в грузовик всех овец по очереди собственными руками



Стадо. Не обременённое излишками интеллекта. Особенно вон те лохматые морды на заднем плане





Овцы в космосе



Овцы в космосе. Часть вторая



Интрига в стиле «киберпанк»



Готическое средневековье

А какие тут бонусы! Ремейки всевозможных «нестареющих» игр от «Змейки» до «Футбола»! При соблюдении всей овечьей атрибутики. Представьте себе: ночь, улица, фонарь... Впрочем, не буду портить впечатление, сами все увидите. Стоит упомянуть, что, выбирая одного из четырех пастухов, вы приобретаете не только понравившуюся вам мордашку, но и конкретный набор характеристик, которые, надо сказать, значительно отличаются друг от друга. То же и с овцами: всего их четыре разновидности — с разным уровнем интеллекта и социальной адаптированности. Каждая порода обладает своими плюсами и минусами (скорость, любовь к стаду и смелость). Так что имейте в виду, что в этой сфере есть свои тонкости и хитрости, которые не видны только на первый взгляд. Что тут можно посоветовать? Экспериментируйте, и вы непременно найдете заветную формулу успеха.

Мешать, делать гадости и даже строить козни вам будет множество забавных и не очень препятствий. Одни (те, которые забавные) просто выводят овец из строя или разбрасывают их в разные стороны, другие же (те, которые не очень) разнообразными способами их убивают. И единственное, что вы сможете противопоставить всем этим врагам мира во всем мире — собственную скорость и смекалку. А бороться есть с чем, ведь ваши овцы славны не только глупостью несусветной, но еще и так называемой «открытой архитектурой»: они могут заболеть, надыхаться веселящим газом, попасть в упаковочный аппарат, быть расплюснутыми, размазанными по асфальту, запущенными на Луну или просто симулировать обморок. Но круче всего, конечно, выглядит огромное стадо овец на танках, со свирепым «Бе-е-е-е!!!» крушащее кирпичные стены. Поверьте, ради таких моментов можно играть часами, сутками, неделями, наконец! А уж порезвиться есть где: дизайнеры предоставили на ваш компетентный суд самые разнообразные миры, начиная от заурядных земных ферм где-нибудь в Канаде и заканчивая высокотехнологическим космическим пространством или вовсе наоборот — Юрским периодом. В общем, при должной скорости прохождения скучно не будет.

А вот осилите ли вы игру как таковую — уже другой вопрос. Дело в том, что в варианте для PSX (игра выходила и для PC, и для GameBoy Advance) «Овцы» получились уж чересчур сложными. Подобное случилось когда-то с игрой «Оле», которая по чисто геймплейным характеристикам на голову превзо-

сходила (да и сейчас, пожалуй, превосходит) любой другой экшн для этой приставки. И единственное, что ее портило, так это то, что редкий тренированный геймер мог осилить хотя бы второй уровень, а уж насчет «пройти» целиком я и не заикаюсь. Так вот «Овец» до конца смогут пройти только очень терпеливые люди буддистского или стоического склада мышления, невозмутимые, спокойные, философски настроенные. Если вы не из таких — вам остается только крикнуть с балкона: «Они ТУ-У-УПЫ-Ы-ЫЕ!!!» и позвать в гости друга для совместной игры в «Овечий Соккер», благо имеющийся в режиме игры для двоих.

Подводя итог, я скажу, что рецензируемая здесь игрушка, безусловно, является одним из самых блистательных явлений современного гейм-жизни настоящего «хардкорного» игрока. Яркая, захватывающая, невероятно смешная, она, тем не менее, способна навсегда отвадить вас от подобного рода развлечений, вновь и вновь заставляя проходить какой-либо этап вот уже в тысячный раз. «Овцы» бросают игрокам серьезный вызов, так что рекомендовать их широкому кругу лиц, тем более раздражительным и нервным детям «новых русских», я, наверное, не решусь. На этом, пожалуй, и закончу.

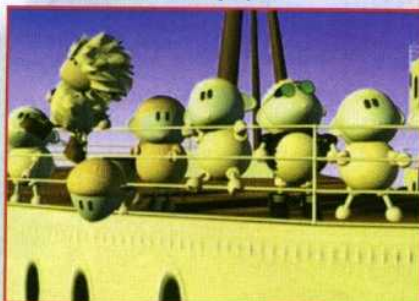
Всегда ваш,

Артем ШОРОХОВ aka Crazy GOD

P.S. И все-таки они — ТУПЫЕ!!!!



Момент похищения одного из пастухов. Обратите внимание на глаза — он прирожденный трагик

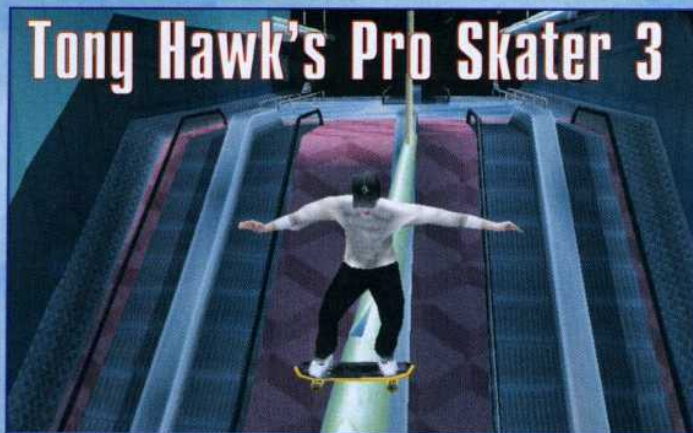


В зависимости от вашей сноровки данный корабль станет для ваших подопечных или Ноевым Ковчегом или лодкой Герасима...



И вот последняя овца запрыгивает в заветный автобус. Победа!

Tony Hawk's Pro Skater 3



Добрый день, мои дорогие читатели! Сегодня с вами **Антон Перегрузкин**, ваш любимый PlayStation и господин Tony Hawk со своим, уже третьим по счету Pro Skater. Так давайте же ударим своими роликовыми досками по межнациональной розни и врагам демократии! Не даром же, в конце концов, мы с вами такие лихие экстремалы — скейтеры и скейтихи, скейтмены и, извините за выражение, скейтгерлы. Мы не какие-то там роллеры, привязанные шнурками к ботинкам на колесиках и уж, тем более, не трусливые детишки сноубордисты, которые вообще боятся всего жесткого, в особенности асфальта. Велики — тоже не наша стихия, на них пусть гоняют лентяи, которым даже спортом хочется заниматься сидя! Наш кумир — Тони Хок, и это правильно.

Но кто же он, этот загадочный райдер, чьи кроссовки протерли до дыр не один скейт? На проверку оказалось, что это взрослый дядька, 32 лет от роду, которому в детстве подарили доску. С этого все и началось. До сих пор он катается не меньше, чем четыре раза в неделю, ну, а как говорил мой батя: «Какое же хобби без приработки?» И Энтони Хок занялся разработкой собственных игр. Точнее, грязными делами: программированием, 3D-моделированием и прочими техническими задачами занимались другие, а наш герой просто-напросто стал звездой серии. Именно им и его однополчанами нам вновь придется управлять на просторах этой игры и именно их трюки повторять, достигая, как в старом фильме про скейтбордистов, невозможного.

Начнем же мы с выбора нашего героя, благо, помимо самого Тони, нам предложат еще и Steve Caballero, Elissa Steamer, Geoff Rowley — тринадцать персонажей со своими трюками и приколами, среди которых есть даже представительницы прекрасного пола. Если же ни один из них нам не подходит, к вашим услугам конструктор персонажей, где мы с превеликим удовольствием сможем поиздеваться над человечком, регулируя его параметры: прикид, стиль, физиономию, даже вес! Нет ничего более забавного, чем наблюдать, как по велению ваших пальцев будущий герой раздувается до слоноподобных размеров, а потом вновь сжимается до дистрофического состояния.



Каким же он будет, когда баловаться надоест — решать вам. Теперь же, я думаю, можно и покататься, для начала в тренировочном режиме, не ограниченном временем. Здесь мы вполне сможем освоиться с управлением, найти все секреты и потайные места, где потом придется отыскать что-либо или переключить, чтобы выполнить миссию. Все это, я вам скажу, не так уж и просто, особенно для начинающего игрока. Во-первых, как минимум час вам понадобится для того, чтобы мастерски освоить управление виртуальным райдером, если вы, конечно, никогда раньше не играли в похожие игры. Акробатика по ту сторону экрана телевизора, это вам не хухры-мухры. Самое простое — скольжение по перилам — и то потребует от вас бескомпромиссного владения джойстиком, иначе набранные с таким трудом очки превратятся в пыль из-за неудачного падения. А ведь вам придется не только скользить по перилам. Стойки на руках над обрывом рампы, безумные трюки, похожие на брейк-данс в полете над половиной трубы, комбо-трюки, банальные вращения в прыжках и, как это ни обидно, страшнейшие падения на руки, на ноги, на спину, скольжение на коленях, кувыркания и прочие неприятности — вот что вам предстоит научиться переживать. Эх, если бы виртуальный Тони Хок был куклой магического обряда Вуду, его реальному прототипу ой как бы не поздоровилось!



Ну а когда нам надоест тренироваться, добро пожаловать в игру на прохождение. Этапы громадные и красивы, хотя, честно говоря, не намного больше, чем во второй части. Все-таки старушка PSX и так уже работает на грани своих возможностей. Несмотря на это, все локации изобилуют своими собственными секретами и фишками, благодаря чему для прохождения нам потребуется выполнить определенное количество заданий. Например, на сталелитейном заводе (первый уровень) потребуется за две минуты нажать пять переключателей, разбросанных по самым потаенным уголкам, сбить рубильник управления чаном с расплавленным чугуном, проехать на грузовике управления и найти секретную пленку. Но если бы все было так просто! Помимо выполнения этих заданий, нам предстоит набрать как минимум 10000 очков. Мало того, еще можно будет собирать буквы, чтобы составить слово «SKATE», и куча прочих бонусов. Теперь вы понимаете, что быть акробатом от экстремального вида спорта — не так уж и просто. Каждый свой шаг, точнее каждый метр своего качения, вам придется сопровождать разнообразными трюками, а уж выезжать с рампы, не сделав ни одного трюка, и вовсе опасно для успешного прохождения этапа. А когда мы пройдем завод, нашему вниманию предстанут в порядке общей очереди еще семь уровней, в том числе Рио, Лос-Анджелес, Канада и аэропорт. Об остальном я вам рассказывать не буду, а то какой смысл вам играть потом самим?

Подождите же, пожалуй, свой рассказ небольшим очерком об оформлении Tony Hawk's Pro Skater 3. Наверное, купив эту игру, вы немного разочаруетесь в ней. Все-таки PSX не так молода и полна сил, как ее соперницы — новые и новейшие видеоприставки. Графика в игре выполнена практически так же, как и в предыдущей части скейт-эпопеи, а может даже и капельку похуже. Однако, проверка с минутом — оценка уже положительная, да и главное в этой игре далеко не графика, про которую настоящие фанаты забывают уже через пять минут. Конечно же, на PS2 Тони Хок выглядел значительно привлекательнее, но расстраиваться рано — ведь когда-нибудь наверняка удастся накопить нужную сумму и купить новую видеоприставку! Что же нам на самом деле поможет нам скоротать вечера без второй PlayStation, так это великолепные (хоть и немного однообразные) звуковые эффекты и забойная музыка!

Фильм Хаяо Миядзаки

ПРИНЦЕССА
МОНОНОКЕ





Великий ДРАКОН

МирАниме
ПРОДУКЦИЯ АНИМАЦИОННОЙ КОМПАНИИ «МИРАНИМЕ»

Хит-парад героев игр

1. **Sub-Zero** (все **Mortal Kombat**) (3) (2)
2. **Solid Snake** (**Metal Gear Solid**, **PSX**) (2) (6)
3. **Leon Kennedy** (**Resident Evil 2**, **PSX**) (4) (8)
4. **Sonic** (все «Сонники», включая **DC**) (5) (5)
5. **Lara Croft** (все **Tomb Raider**, **PSX**) (-) (1)
6. **Scorpion** (**UMK3**, **MD**) (-) (1)
7. **Cloud Strife** (**Final Fantasy 7**) (-) (1)
8. **Jill Valentine** (**Resident Evil 3**) (7) (2)
9. **Eddy Gordo** (**Tekken 3**, **PSX**) (-) (1)
10. **Undertaker** (**Wrestlemania AG**, **MD**) (-) (1)

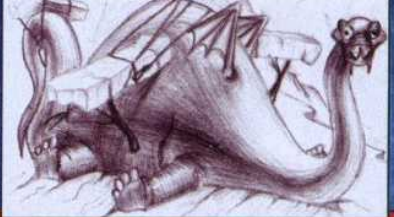
После названия игры
указаны: первые скобки –
место в прошлом хит-параде,
вторые скобки –
в скольких хит-парадах
ПОДРЯД присутствовала
данная игра.

ХИТ ПАРАД

Музыкальный парад

1. **Soul Edge** (**PSX**) на заставке (8) (2)
2. **Sonic Adventure** (**DC**) на заставке (-) (1)
3. **Wild Arms** (**PSX**) на заставке (-) (1)
4. **Dune 2** (**MD**) титры (-) (1)
5. **Sonic 3** (**MD**) ледяной этап (1) (2)
6. **Earthworm Jim** (**MD**) на Continue (-) (1)
7. **Tekken 3** (**PSX**) на заставке (7) (4)
8. **Road Rash 3** (**MD**) трасса Italy (-) (1)
9. **Crazy Taxi 2** (**DC**) вся игра (-) (1)
10. **Ace Combat 2** (**PSX**) начальная (-) (1)

Так учились летать
средневековые драконы



Автор рисунка –
SLEM (г. Назарово,
Красноярский край)

8-битные приставки

1. **Bucky O'Hare** (6) (6)
2. **Metal Gear** (10) (2)
3. **Darkwing Duck** (-) (1)
4. **Jurassic Park** (4) (2)
5. **Robocop 2** (-) (1)
6. **Super
Spyhunter** (-) (1)
7. **Megaman 2** (9) (2)
8. **Final Fight** (-) (1)
9. **D.J.Boy** (1) (2)
10. **Dunk Heroes** (-) (1)

8-битная приставка Game Boy

1. **Pokemon** (1) (2)
2. **Alien 3** (-) (1)
3. **Prince
of Persia** (9) (2)
4. **Bionic Battler** (-) (1)
5. **Jurassic Park 2** (-) (1)
6. **Dragon Heart** (3) (14)
7. **Worms** (2) (5)
8. **Monster
Truck Wars** (4) (4)
9. **Killer Instinct** (7) (11)
10. **Seaquest DSV** (-) (1)

128-битная приставка Dreamcast

1. **Dead or Alive 2** (-) (1)
2. **Sonic Adventure 2** (-) (1)
3. **Unreal** (2) (2)
4. **Crazy Taxi 2** (6) (2)
5. **Dino Crisis** (-) (1)
6. **Soul Calibur** (-) (1)
7. **Headhunter** (-) (1)
8. **Skies of Arcadia** (10) (2)
9. **Looney Tunes:
Space Race** (-) (1)
10. **Quake 3: Arena** (1) (2)

16-битные приставки

типа **MegaDrive-2**

1. **Beyond Oasis** (2) (13)
2. **Dune 2** (1) (23)
3. **Warsong** (-) (1)
4. **Road Rash 3** (-) (1)
5. **Uncharted Waters** (-) (1)
6. **Land Stalker** (-) (1)
7. **Pirates! Gold!** (6) (2)
8. **Contra Hard Corps** (-) (1)
9. **Judge Dredd** (-) (1)
10. **Cannon Fodder** (-) (1)



Автор рисунка –
Mai Shiranui (г. Новосибирск)

32-битная приставка

Sony PlayStation

1. **Final Fantasy 7** (-) (1)
2. **Final Fantasy 9** (-) (1)
3. **Final Fantasy 8** (3) (2)
4. **Gran Turismo 2** (-) (1)
5. **Tekken 3** (2) (9)
6. **Vagrant Story** (-) (1)
7. **Grand Theft Auto** (9) (2)
8. **Resident Evil 3** (1) (6)
9. **Front Mission 3** (5) (3)
10. **Crash Bandicoot 3** (-) (1)

МЕГАМАН X 6

«Я к Вам пишу — чего же боле?
Что я могу еще сказать?»
(А что, нет, что ли?)

Автор статьи просит простить его за детский стиль и однозначные суждения, которые, все равно, никому не интересны, а только раздражают. Но у него есть оправдание. Представленная на ваш суд статья — практически некролог, надгробная эпитафия. Жанр 2D-экшн умирает, а некрологи всем известно, чего стоят. Ну и пусть появятся еще один-два двухмерных сериала. Все равно жанр практически отдал концы, и его выкинули в песочницу в качестве ненужной цапки. Так что детской игре — детский стиль. Простите меня, уважаемые любители качественных статей, если вышедшее из-под моего кейборда изделие окажется худшим произведением номера. Но некролог есть некролог, с тем меня и возьмите!

Предваряющий мой обзор эпиграф как нельзя лучше передает характер, настрой и смысл той солянки из букв, цифр и знаков препинания, которую мне сейчас предстоит для вас сварить, а вам — испробовать. Впрочем, есть альтернатива: посмотрите скриншоты и можете продолжать неторопливо листать журнал. «Мегамен X» — и этим все сказано. Да, Сарсом идет наперекор всему и опять, опять выпускает очередную серию 2D-экшн, этого желтовато-детского жанра, который большинство из вас недолюбливает (а остальная часть, вообще, ненавидит... шутка не смешная, но...). Да, поезд уже давно ушел, но

японцев это нимало не парит. И пускай печально усмехнется нам в лицо закон природы: «Все, ребята, прошло, так сказать, детство-то». Уходят старые времена, кому-то на радость, кому-то на печаль, уплывают они, словно прогорклое масло со сковородки, выкатываются яблочным колобком, оставляя за собой ржавый след. На Сарсом «висят» 2D-драки, 2D-бродилки... много чего еще висит на бедном Сарсом... «Попса, даже чуть-чуть полигонов внедрить не могут!» — скажут многие и, махнув рукой, уйдут играть во что-нибудь с классной графикой и красиво растекающимися мозгами, проклиная все то, во что играли до этого, прекрасно зная, что через два месяца они будут проклинать то, во что играют сейчас.

Можно было бы, конечно, порассуждать на тему о том, что ныне и не определить наверняка, что попсой не является. Земляничной кашей размазались по кастрюле земного шара разные игродельные студии, жанры, требования, представления о том, какой должна быть «идеальная игра» — поди разбери, кто здесь попс, а кто — непонятый гений... Главное, всем по одной мерке воздают! Честно говоря, мне за судьбу сериала... нет, не сериала — всего жанра, страшно... Даже уже вздыхать и нервничать устал. А посему давайте уж лучше вот так — просто, сухо и как-то нелепо перейдем собственно к игре.

С другой стороны, чего к ней переходить-то? Игра «Мегамен X 6» является классической двухмерной бродилкой. Такой, какие мы имеем возможность созерцать на старых приставках типа «Денди» и «Сегга Мегадрайв». Именно классический 2D-экшн, как это ни странно. Игрок наблюдает своего персонажа сбоку. Я бы сказал даже не просто сбоку, а «болезненно сбоку», что приводит к таким интересным штучкам, как, например, демонстрация Земли «в разрезе» (очень полезно все тем же детишкам, изучающим географию). Тонны врагов (их надо безжалостно и неэтично уничтожать... кстати), поход слева направо, справа налево, снизу вверх и в прочие разноцветные стороны — все это прилагается. Главная цель каждого этапа — дойти до конца живым, чтобы сразиться с боссом и, опять же, не помереть в процессе. Тут уж вопрос особый, ибо в «Мегамен» и «Мегамен ИКС» (а это — замечу, разные серии, не связанные между собой сюжетом) «злому-дядьке-в-конце-уровня» уделяется внимание особое, почетное.





Если с рядовыми врагами Сарсом может особо не напрягаться (например, летающие сверла, успевшие многим фанатам надоесть еще на «Денди» или «СНЕС», снова тут и заняты любимым делом: ищут подходящий объект для проделывания в нем дырок), то боссов они дизайнерят (или дизайнят, или дизайнуют) по полной программе. То есть, прилагают изрядно усилий для того, чтобы игрок стрелял не просто по кучке меняющихся спрайтов, а... а... а по красивой кучке... э... э... меняющихся спрайтов. Вот. То есть, все так же, как и в предыдущих сериях. Хотя нет!

Игра получилась куда более неоднозначной, нежели ее пятая часть. Ух, пусть простят меня сторонники справедливости, но уж оценить эту игрушку, этого рака на безрыбье, по достоинству, то есть, объективно, я не в состоянии. Потому, что сравнивать-то ее как бы и не с чем. Прекрасно осознаю, что при стиле написания типа «эта игра — рулез, а эта, вообще, такая, что щас не знаю, чего и сделаю!», статья достойна лишь туалета. Ну а как же иначе-то? Может, просто дать технический обзор и ничего более? Тогда хоть впечатление хорошее хотя бы ненадолго останется (не знаю уж от чего, игры или статьи, ну да ладно).

Что же, давайте попробуем. Графика хороша и нехороша одновременно. Такому «оригиналу», как я, играющему на компьютере (так и слышу возгласы читателей: «На комп... что? Фуу...») в четырехцветную ролевушку Ultima 3 (возгласы переходят в многозначительное кручение пальцами у виска и враждебное фырканье), давать какие-то оценки и проводить сравнения очень сложно. Вот если бы на приставке были тонны чисто-спрайтовых творений, тогда я бы что-то сказал. А так даже затрудняюсь. Впрочем, фоны красочные (на них у создателей ушло достаточное время, это точно!), нарисованы сочно и со вкусом. Герои какие-никакие тоже имеются: весьма симпатичные двухмерные роботы. В целом, похоже на мультфильм. Художники из Сарсом свое дело знают. С другой стороны, яркие (во всех смыслах этого слова) бэкграунды могут ведь и отвлекать от игры. Все-таки, глаз человека — штука противоречивая: слишком тускло — ему скучно, слишком ярко — ему рябит... А по части персонажей... сами знаете, как «Псих» (по-научному PSX) у нас с двухмерными картинками работает. Мульттик-то из игры получается, но токмо... каких годов мульттик-то? Вот то-то и оно! Факт есть факт, 2D на PSX — это отдельная тема для разговора. Так что, учитывая потенциальные возможности приставки, можно сказать, что графическая часть проекта вы-

полнена на довольно удовлетворительном уровне. Взрывы, выстрелы и прочие явления такого рода смотрятся весьма и весьма привлекательно. Художники честно кушают свои суши...

А вот что касается сюжетных сцен, то они выполнены не мультиками, а... таким вот «спрайтовым кукольным театром», какой был в пятой части, и это — почти что созерцание комиксов, за которое я, конечно же, должен поругать игрушку. Но не буду. Это ведь тоже палка о двух концах — с одной стороны, статика, а с другой-то — все четко, ничего не рябит, не летает и не скачет, как угорелое.

А то создателям палец в рот не клади: у меня до сих пор от созерцания начальной заставки восьмой «Финальной Фантазии» тошнота не прошла, хотя да-а-а-авно это было.

Теперь на очереди звук. Все дружно шпарят по-японски, даже в английской версии. Для многих, опять-таки, плохо, а по мне — это плюс. Зато совсем нет столь многим ненавистой американской отсебятины. Так что, исходя из основополагающего принципа, гласящего, что на вкус и на цвет товарищей нет, все, якобы, беды нашей игры можно запросто превратить в победы, если посмотреть на них «с другой стороны». Вот и судите сами, раз такое дело. А я, пожалуй, пойду себе.

Как, куда это я собрался?! Ну, а вы чего хотите? Чтобы обзор закончил? А, ну тогда, останусь еще на чуть-чуть, уговорили. Я понимаю, что моя симпатия к игре и речи «в светлую память жанра» выглядят старческим ворчанием, но... Все крепкое, твердое — оно, знаете ли, и старое одновременно. Это — плата за мудрость, плата за опыт. Каждый день приходится играть с самой смертью. Это, кто не понял, я о старом, забытом и ненавистном многим жанре.

Рисковать-то ведь приходится и бравым роботам, у которых ежедневно происходят нешуточные битвы. А каково в





разгар перестрелки наблюдать кончину своего лучшего друга?! Впрочем, оставим это, друзья мои! Самое худшее уже случилось — Зиро погиб. Причем, в конце предыдущей части, ставшей одновременно началом этой. Да, вот так. Погиб Зиро... а ведь это же практически главный герой сериала, более яркий, нежели шаблонно-правильный Мега (как я его фамильярно позволяю себе называть). Но окончательному погружению в глубокий лесной мрак предшествует странное время веселых игр со смертью: нечто происходит на и так опустошенной войнами и медленно погибающей планете. Вам что-

нибудь говорит словосочетание «Zero's nightmare»?.. Думаю, что скорее да, чем нет (по крайней мере, уже само звучание многозначительно). А вообще-то, даже буржуйам в их обзорах слабо было внятно изложить сюжетную линию, где уж мне, болезному обитателю наших равнин и болот? Иными словами, сюжет, как говорится, покрыт мраком тайны. Как-то не по себе становится — так и вижу перед собой эти пейзажи опустошенной планетки, где даже сама смерть каждый день рискует погибнуть.

Хей, товарищ, интересно стало? Может, все-таки рановато списывать жанр в песочницу?

Да что же я все говорю, да все не по делу? Давайте лучше про игровой процесс. Вот хорошая новость: Мегамен может махать саблей. Раньше ведь как было — «синий-в-шлеме» по жизни стрелок, а «красный-да-блондинистый»

ли не пол-экрана. С такими маневрировать не очень-то и легко, если вообще возможно. Вот и приходится становиться жертвой так называемых «обязательных пинков» (это когда, проходя какое-нибудь место, точно знаешь, что тебя пнут, а избежать этого невозможно никак). Игра, надо сказать, вышла довольно сложной. Многие впечатлительные личности сразу же нарекли ее самой сложной частью вообще всего сериала! Может, разработчики подумали (неправильно, как оказалось), что сложность компенсируется тем, что Мега, ко всему прочему, обладает способностями покойного друга? Типа «два робота в одном». Одно не учли мудрые игроделы, что способности способностями, а линейка жизни вдвое больше не стала. И на управление эти способности никак влияют. Некоторые товарищи заявляют, что стало как-то непривычно и непонятно таким вот «универсальным» героем манипулировать. Правда, другие товарищи отзываются с точностью до наоборот. Есть такая штука, други мои, плюрализм мнений. М-да.

И снова не дают мне уснуть тревожные мысли о судьбе данного гэмеза, в частности, и жанра вообще. Взмогла луна



над заливом, с Фонтанки потянуло сыростью (кто не знает, так я из Санкт-Петербурга), а у меня одни сплошные горькие смешки от безысходности. Что нас ждет за поворотом? А, хотя... знаете, что? Мне тут под бой часов с кукушкой одна глубокая мысль в голову пришла: возможно, это не игра лишняя в сегодняшнем времени... может, время — лишнее

для этой игры? Сравнить ее все одно не с чем, а время пройдет, как утекает вода в сточную трубу. Вода-то сольется, а бумажный кораблик, по ней пущенный, останется... пусть и немного подмокший.

Алекс МЭН,
он же — **Александр Сергеевич,**
он же — стародубовый противник прогресса и третьего измерения.



Бывают игры, которых долго ждут. Вспомним хотя бы Unreal, Final Fantasy 7, Baldurs Gate и ряд других. Не скажу, что «вся игровая общественность замерла в напряженном ожидании Hoshigami», но все-таки любители РПГ, еще не перешедшие на новое поколение консолей, возлагали на эту новинку большие надежды. Еще бы, ведь Atlus громогласно провозгласила свою очередную TRPG идейным продолжателем Final Fantasy Tactics и Tactics Ogre одновременно. Правда, позже выяснилось, что команда Maxfive имеет с разработчиками вышеупомянутых игр весьма отдаленное родство, но, тем не менее, некий ажиотаж вокруг Hoshigami возник. Возможно, это помогло Atlus повысить продажи за счет так называемых «заочных фанатов». Хотя, надо сказать, фанаты эти самые — публика ненадежная: если долгожданная игра оказывается далека от их упований, они мгновенно перебегают в лагерь «лютых ненавистников».

За Tactics Ogre и FFT ваш покорный слуга провел немало приятных часов, так что и Hoshigami ожидал с нетерпением. И вот вождь денный диск в консоли. Как обычно, в начале вас ждет некоторая порция сюжета, призванная ввести в курс дела.

Существует континент Mardias, разделенный на три страны: Nightweld на западе, Valaimian Empire в центре и Gerould на северо-востоке, на котором и будут происходить все события. Главный герой игры — Фазз (Fazz), наемник из Найтвелда; его старший товарищ, Лемири (Lemirey), известный копейщик, видит в нем будущего великого воина. В общем, сюжет, как и у всякой TRPG, крутится вокруг локальных войн, предательства и внезапных нападений, порожденных агрессивными устремлениями Империи Валаймиан (Valaimian Empire). Собственно говоря, сюжетец служит всего лишь «приправой» к тактическим сражениям и подготовке к оным. Следует отметить, что проработка боевой системы здесь действительно глубока (в отличие от сюжета). Начнем с того, что наконец-то отправилось в небо правило «за ход можно один раз переместиться, один раз исполнить какое-либо действие». В Hoshigami присутствует линейка действия (как это обычно бывает в тактических играх для PC), на которой отмечено, по достижению какого уровня ход закончится. Поэтому можно хоть все истратить на бег, хоть несколько раз пырнуть вражину кинжалом. Магию, правда, применить более одного раза за ход вряд ли удастся, зато этот недостаток компенсирует ее немалая убойная сила. При выборе команды «ата-



ковать» выводится другая линейка, и вы должны остановить курсор нажатием кнопки в нужный момент (что, честно говоря, немного раздражает с непривычки), в результате чего можно нанести противнику повреждения, несовместимые с жизнью, или отбросить его куда подальше.



Последнее может послужить началом, так называемой «сессии», проще говоря, комбо. Если отбрасываемый персонаж попадет на героя, стоящего в режиме ожидания сессии, тот нанесет ему еще один удар, который может, в свою очередь, отбросить несчастного врага к другому, ожидающему сессию, бойцу. Теоретически избивание противника может продолжаться довольно долго, но на практике вам это вряд ли удастся, так как в состоянии ожидания персонажи более уязвимы по отношению к атакам противника и, что самое обидное, после первого же удара из этого состояния выходят. Однако научиться пользоваться комбо все-таки придется, поскольку это единственный способ заполучить экипировку противников, причем ценность приватизированного предмета прямо пропорциональна числу ударов, положивших конец жизни супостата. В целом, нововведение, конечно, интересное, но требует значительной доработки.

Магическая система Hoshigami заслуживает отдельного разбирательства. Основой ее служат монетки Coinfeigms,

изготовленные из волшебного материала. Каждая монета содержит одно заклинание и обладает набором характеристик, таких, как мощность заклинания, расход MP, текущее количество MP — да-да, очки маны у каждого заклинания свои, дальность действия и радиус поражения. Теоретически возможно из самого простейшего, доступного в начале игры спелла прокачать какой-нибудь Армагеддон. Повышение характеристик осуществляется в специальных магазин-





чиках при помощи получаемых в битвах монеток, причем на разные Coinfeigns одни и те же монетки могут оказывать совершенно разный эффект. Во время битвы магия постепенно пополняется в лучших традициях Tactics Ogre.

Перерывы между битвами будут у вас заняты не только улучшением магии, но и многими другими делами. В магазинах, расположенных в городах, можно купить экипировку и лечебные предметы (надо сказать, довольно дорогие), в казармах — нанять новых солдат, в храмах — поменять бога-покровителя персонажа. Кстати говоря, как раз боги-то и называются загадочным словом Hoshigami. Всего их восемь, по числу магических элементов. Они по сути являются аналогом Jobs из Final Fantasy Tactics: вместе с «экспой» вы зарабатываете очки способностей и, набрав 100, сможете выбрать в храме новую призывную способность. Но больше всего времени вы проведете в тренировочных боях. Веселые тренировки, которые были в Tactics Ogre и которые нередко превращались в мультиплеерный режим, чем-то не угодили ребятам из Maxfive, и в Hoshigami вам придется драться с компьютерными противниками в специальной тренировочной башне. Дело это не только довольно скучное, но и рискованное: ваши персонажи могут запросто погибнуть, а смерть в TRPG необратима, поэтому приходится быть очень осторожным. Так что, без прокачки никак не обойтись, ибо уровень противников растет независимо от уровня ваших наемников. Именно это разочаровало в Hoshigami многих игроков, с нетерпением ожидавших новинку. Рядовые бойцы, скорее всего, будут у вас гибнуть толпами, и придется перезагружаться или прокачивать новых, а ведь еще нужно умудряться делать сессии для того, чтобы получать ценные предметы. Ввиду всего изложенного, за этой игрой вам не то что расслабиться, но и хотя бы не злиться вряд ли удастся. Слишком многое зависит от случайности, удачи, а не от тактической смекалки игрока. Единственное, что достается на долю бедолаги-геймера, так это долгие часы нудной прокачки, а, между прочим, на четвертом-пятом этаже тренировочной башни потерять солдата столь же легко, как и в сюжетной битве с ка-



ким-нибудь крутым боссом. Для того чтобы пройти Hoshigami до конца и не разбить своим Dual Shock'ом экран телевизора оттого, что под конец боя какой-нибудь вор успеет нанести четыре удара и вырубить мага, которого вы прокачивали последние три часа, вам понадобится недюжинная усидчивость и железная выдержка.

Пока вы перевариваете все эти не очень радостные сведения, развлеку вас своими впечатлениями от графики. Для PlayStation она вполне средняя, во всяком случае не такое ужасство, которое можно было недавно наблюдать в Dragon Warrior 7, и на том спасибо. Спецэффектами, правда, нас немного обделили, даже масштабирования спрайтов нет. В сюжетных вставках представлены крупные изображения персонажей, что сразу напоминает о Kartia, где художником был Аmano, а портреты выполнены на порядок лучше. Впрочем, любители RPG давно привыкли «не судить по одежке».

Что же касается музыки, то она не произвела на меня особого впечатления и уж тем более не вызвала желания слушать ее отдельно от игры. Хорошо хоть не мешала прокачивать магов.

К точности управления в пошаговой игре вряд ли кто-то станет придираться, единственное, что несколько озадачивает, так это какое-то «неправильное» вращение камеры.

В конце обзора принято подводить итоги и давать всецкие рекомендации, в частности, насчет того, для кого предназначена игра. Не буду отступать от традиций и одарю вас ценными соображениями на этот счет: если вы не фанат тактических RPG, то Hoshigami точно не для вас, лучше сначала попробуйте Vandal Hearts, Final Fantasy Tactics или Tactics Ogre. Если же каждую из этих игр вы прошли уже по несколько раз, то можете ознакомиться и с Hoshigami.

Потому что все свои обещания разработчики выполнили. Вот только играть очень уж напряженно. Именно «напряженно», а не «трудно». Лично я после 10 часов игры с трудом удержался «переполовинивания» доставшего меня диска. Тем не менее, у Hoshigami: Running Blue Earth есть шанс стать одной из ваших любимых игр. Надо только втянуться, а там уж само пойдет.

(c) darmoed



HOSHIGAMI: RUNNING BLUE EARTH



PLAYSTATION



ЗОЛОТОЙ МЕДВЕДЬ Маленькой девочки



Konnichi wa,
minna-san!!

Сегодня у нас опять не совсем обычный выпуск рубрики: заметок о фильмах всего две, но зато что это за фильмы! Мы чествуем Хаяо Миядзаки, одного из лучших аниматоров современности. «Шести-десятника», подвижника, марксиста, сказочника, мангаку и страстного любителя авиации.



Sen to Chihiro no Kamikakushi

Режиссер: Хаяо Миядзаки

Студия-производитель/издатель: Studio Ghibli, 2001

«Писать обзоры фильмов Миядзаки — дело непростое», — думаешь, знакомясь с подавляющим большинством статей и отзывов: одни и те же охи, ахи и восхищения повторяются из текста в текст. Еще сложнее написать о фильме, которого никто в России пока не видел. И неспроста: японский кинопрокат «Унесенных духами Сэн и Тихиро» (Spirited Away — в английском варианте) еще даже не завершился, хотя начался в конце прошлого июля. Фильм поставил там абсолютный рекорд по количеству посещений и сборам, с вну-



шительной цифрой — более 200 млн. долларов — став самой кассовой неамериканской картиной всех времен и народов.

Нехорошо, наверное, начинать разговор о фильме с кассовых сборов, но как иначе отразить масштаб популярности Миядзаки у себя на родине? Все работы режиссера, начиная с конца восьмидесятых (с «Ведьминой службы доставки»), становились абсолютными чемпионами кинопроката. «Принцесса Мононоке», выпущенная в 1997 году, поставила очередной рекорд на тот момент, собрав более 150 млн. долларов (при бюджете в двадцать). Это — в Японии, где кинотеатров меньше, чем в США, в десяток раз! Картина должна была стать последним полнометражным фильмом режиссера до ухода «на пенсию»: «Я счастлив, что моя карьера заканчивается таким фильмом».

Однако, как видим, на этом все не окончилось. Как не окончилось и сейчас, когда 17 февраля «Сэн» получила главный приз — статуэтку «Золотого медведя» — на Берлинском международном кинофестивале (после вороха наград на других, менее престижных или «менее международных»,



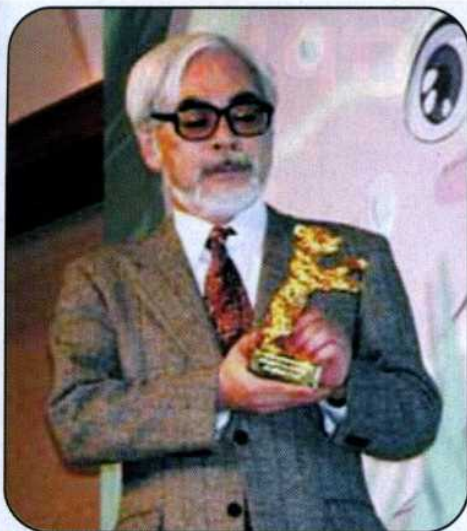
фестивалях). «Она тяжелая, эта статуэтка, — сказал Миядзаки. — Серьезная награда. Но фильм уже сполна вознагражден увидевшими его зрителями. (...) Это совсем не то, что в 40 лет, когда у тебя есть будущее. Получить награду в таком возрасте... Я постараюсь не думать об этом».

40 лет ему было в 1981 году. Еще не было ни одной «знаковой» работы. Еще не было собственной студии и грандиозной ответственности... Мастер еще не был Мэтрсом. Сейчас все было по-другому: когда в конце 1999 года Ghibli объявила о том, что Миядзаки собирается снимать новый фильм, реакция была ошеломляюще позитивной — и настороженной. Скептики утверждали, что режиссер снимает фильм не по своей воле. Что его бросили «на прорыв» — что-



www.miranime.net

58 ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ РАКОН



бы поправить финансовое положение студии, пострадавшее после не вполне удачного кинопроката «Соседа Ямады», снятого Исао Такахатой. Что не может не повредить фильму частичное финансирование со стороны диснеевской **Vuena Vista**... Нет. Все оказалось совсем не так.

«Я очень давно хотел снять такой фильм, — сказал Миядзак на пресс-конференции. — Фильм для тех, кому было 10 лет, и для тех, кому будет 10 лет. (...) Фильм,

который дети, когда вырастут, захотели бы показать своим детям».

Фильм о маленькой девочке **Тихиро**, не слишком милой, ленивой и непослушной (не отличающейся, к тому же, решительно никакими талантами и способностями), которая, путешествуя со своими родителями, попадает в жутковатый город, населенный странными чудовищами, и становится свидетелем того, как превращаются в свиней собственные родители. Тихиро должна теперь трудиться день напролет, выполняя не самую приятную работу, приносящая волшебным существам, чтобы вернуть маму и папу — и свое имя, измененное злой ведьмой на «Сэн». Несмотря на «детскость», в фильме нет ни капли легкомыслия: он населен детскими страхами и кошмарами, преодолеваемыми, но не побеждаемыми главной героиней.

Возможно поэтому американский прокат картины под большим вопросом — уже в который раз студия ухитряется показать внушительную фигу американским инвесторам. На этот раз — наделив историю серьезной магией вместо «простенького волшебства», которым можно было привлечь американского зрителя. Впрочем, это Ghibli всегда сходило с рук, сойдет и теперь. Зато европейские перспективы фильма теперь, после победы на Берлинале, кажутся более чем определенными. Мы ждем кинопроката в России.

-- Артем Толстобров (artol@otaku.ru)



ХРОНИКА ТЕКУЩИХ СОБЫТИЙ



* Все встреченные анонсы нового сериала «**Чёбиты**» (**Chobits**, выходит со 2-го апреля 2002 года на японском телеканале TBS) были написаны примерно в одном ключе: «Мальчик находит компьютер. Компьютер имеет вид полуодетой девочки. Нас ждет любовь? Трагедия? Секс? Только **CLAMP** знают ответ». Сериал, поставленный **Морио Асакой** на студии **Madhouse** по свежей манге арт-группы **CLAMP**, изящно балансирует на тонкой границе дозволенного нормами телеэфира: в программной сетке «Чёбиты» задвинуты аж на полтретьего ночи («время **Excel Saga**», как окрестили этот тайм-слот фэны). Трогательная история о девочке-роботе изобилует фривольностью

ми, ни разу не скатываясь в хентай: словно поддразнивая зрителя, сюжет остается в зыбких рамках приличий — и волнует нашу фантазию. А если упомянуть, что над сериалом в полном составе работает команда, подарившая нам **Cardcaptor Sakura**... правильно, настало время запастись носовыми платочками. (^~^)

* Очередные, пока еще робкие шаги аниме на российском рынке домашнего видео. Продолжая линейку детских фильмов, у «**Мост-видео**» вышел «**Покемон 2000**»; в пик ему «**Лазер-видео**» издала в своей знаменитой неформатной картонной коробке «**Дигимон: фильм**». Особо отличилась компания «**Видеосервис**», явив нам новейший «**Метрополис**» режиссера **Ринтаро**, о котором подробно рассказывалось в прошлом номере журнала. По-прежнему, наши видеопрокатчики связываются только с аниме, успешно выпущенным на Западе тамошними компаниями-мейджерами, и не обращают внимания на широкий ассортимент фирм рангом поменьше, вроде **ADV Films**. А ведь у них, казалось бы, и стоимость лицензий ниже...

* Не успели отшуметь баталии по поводу качества сериала «**X**» и сопутствующих ему товаров, как масла в огонь подлила **Bandai Entertainment**: этим летом компания выпускает в Японии игры на основе

телеверсии апокалиптической манги **CLAMP**. На портативной **WonderSwan** появится карточная игра, а **PlayStation 2** обещают осязательно 3D-файтингом. Интересно, как они объяснят возможность столкнуться на одной арене Камуи с Юдзурихой или, например, Карэн с Сэйчиро? Пока это выглядит так же смешно, как бой принцессы Леи против Чубакки в **Masters of Teras Kasi** (PSX).

* Московский магазинчик **Anime Links** поменял место расположения. Теперь его можно найти по адресу: станция метро Серпуховская, 1-й Щипковский переулок, дом 23, клуб **CyberQuest**. Подробнее о ценах и ассортименте можно узнать, зайдя на www.animelinks.ru, там же есть форма для заказа продукции по почте. По почте торгует и другой магазин — www.animeunion.ru, в основном специализирующийся на фильмах студии Ghibli.



ХРОНИКА ТЕКУЩИХ СОБЫТИЙ

МИР АНИМЕ

59



ВЕЩИ, РАДИ КОТОРЫХ СТОИТ ЖИТЬ...

Принцесса Мононоке

Режиссер: Хаяо Миядзаки
Студия-производитель/издатель:
Studio Ghibli, 1997

Он создавал сериалы и фильмы, изменившие лицо японской анимации: от «Хейди» до «Тоторо». Он написал одно из самых глубоких эпических произведений современности — мангу «Навсикая из Долины ветров». И он, Хаяо Миядзаки, должен был уйти на покой, всецело посвятив себя созданию «Музея студии Гибли», — но только после того, как закончит последний, самый важный фильм своей жизни.

«Сюжет будет развиваться в сложное время, когда структуры средневекового периода пали и общество начало свое движение к современным временам. Тогда, несмотря на увеличение населения и вырубку девственных лесов, все еще оставались древние леса, не допускавшие к себе людей».

Странное дело, все «главные» произведения Миядзаки основаны на одной и той же теме: взаимоотношениях вечной природы и человека, развитого цивилизацией и наделенного технологией. Но в случае с этим фильмом, аналогии были слишком очевидны. Если не манга, то, по крайней мере, экранизация начальной сюжетной линии «Навсикаи» (1984 г.) известна, без преувеличения, каждому японцу.

Нет, Миядзаки задумал не сиквел. В 1982 году он начал писать и рисовать эпопею пост-апокалиптического мира, «Навсикаю из Долины ветров», не имея четких перспектив в жизни: в меру успешная, но «подчиненная» карьера аниматора и режиссера начала тяготить художника. Он

переломил ее: манга, затем фильм, потом — продолжение манги сделали его ведущим мастером Японии, а искусство графического повествования подняли на недостижимую до тех пор высоту общественного признания. И в 1994 году, после окончания работы — почти в полтора десятка лет — над «Навсикаей», он решил еще раз вернуться к этой теме, расставить все четкие точки над «i», но на этот раз обратившись к японской исторической мифологии. Сделать невозможное: создать фильм, соответствующий размаху и духу манга-истории принцессы Долины Ветров; фильм о **Принцессе Чудиди**, вскормленной волками. Студийный промоушн вращался вокруг странного для кинорекламы слогана: «13 лет после Навсикаи».

Эта жутковатая фраза, походя на приговор, балансировалась единственным словом: «икиро» — «жить». Словом, навсегда врезавшимся в память каждому, кто читал финал «Навсикаи».

«Мы показываем ненависть, но для того, чтобы показать, что есть более важные вещи. Мы показываем проклятье, чтобы показать счастье освобождения».

Зрительский успех фильма был феноменальным. История **Аситаки**, принца угнетаемого клана **Эмиси**, получившего фатальное проклятье при защите своей деревни от смертельно раненого, обезу-

мевшего бога-вепра, и **Сан**, девочки, когда-то брошенной людьми и теперь сражающейся с ними на стороне вечного леса, завоевала сердца всей Японии, людей самых разных возрастов...

Мировая судьба ленты сложилась куда менее удачно. Приобретенная компанией **Buena Vista** для мирового кинопоказа и превознесенная ведущими мировыми критиками картина, однако, имела более чем скромный прокат и сборы. Ходили многочисленные слухи о кинопрокате в России, но, увы, слухами они и остались.

В видеорелиз фильма, выпущенный этой осенью, было вложено куда меньше старания, чем заслуживает это, без всяких сомнений, уникальное произведение. С другой стороны, не так просто найти выход из круга давно известных закономерностей. Где, кроме как в Японии, смогла бы завоевать такой безоговорочный кассовый успех непростая по сюжету драма с множеством противостоящих друг другу действующих лиц, каждое из которых связано собственными представлениями о долге и чести, о справедливости и счастье?

«Мы не пытаемся решать глобальные проблемы. Не может быть счастливого разрешения битвы между разъяренными Богами и людьми. Однако, даже среди ненависти и в гущу убийств есть вещи, ради которых стоит жить».





Каждый год в последние дни апреля любители аниме со всех концов России срываются с насиженных мест и устремляются в одном направлении...

Куда же они спешат?

Друзья-отаку, внимание! С 26 апреля по 2 мая в городе Воронеже при поддержке ассоциации R.An.Ma пройдет Третий Всероссийский фестиваль японской анимации. Площадкой для фестивальных показов снова станет кинотеатр «Юность» (ул. Комиссаржевской, 7, тел. для справок (0732) 53-10-02). Мы уверены, что составленная организаторами программа стоит того, чтобы приехать в Воронеж — ведь нигде в стране эти фильмы нельзя увидеть на большом экране. Без сомнения, фестиваль станет знаковым событием в жизни российского аниме-фэндома.

Коллектив «Мира Anime» скрестил пальцы, постучал по дереву и дружно загадал желание. Мы очень надеемся, что этот номер Дракона успеет выйти до открытия фестиваля, и вы вовремя узнаете о главном аниме-мероприятии года — из числа тех, куда относительно легко попасть. Ну а если не успеет — не беда! Читайте и завидуйте счастливым, попавшим в Воронеж.

Итак, что же за картины* демонстрируются в Воронеже в этом году?

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ — ВОРОНЕЖ!

26 апреля - 2 мая 2002 года

Подробности в Сети на www.otaku.ru



* Помимо представленных на следующих страницах фильмов, специально по просьбам зрителей будут повторены «Волчья стая» и «Утэна: апокалипсис юности», имевшие ошеломительный успех на прошлогоднем фестивале.



«Сосед Ямада»

(Tonari no Yamada-kun, 1999, 104 мин., комедия, реж. Исао Такахата)



Обычная японская семья — мама и папа, сын и дочь, собака и теща. Их отношения и проблемы настолько типичны, что становятся смешно... и грустно. Но в первую очередь — все-таки смешно: такая уж штука — жизнь.

Живой классик, режиссер Исао Такахата, снял идеальный фильм для демонстрации того, насколько все-таки японцы близки к нам, россиянам — может быть, даже намного ближе, чем кто-либо еще.



«Пом-Поко: война тануки в период Хэйсэй»

(Heisei Tanuki Gassen Pompo, 1994, 119 мин., комедия, реж. Исао Такахата)



Западные окраины Токио застраиваются. Живописные холмы уступают место урбанистическому пейзажу... Но общество енотовидных собак (да, есть в Японии такие зверушки) решает сражаться, чтобы сохранить себе место для жизни. Начало героической войны — это начало великой битвы чудачков тануки с сильными противниками, людьми.

Эта жизнерадостная, смешная и печальная история — еще один фильм Исао Такахаты в нашей программе. Одно из выдающихся произведений на избитую некогда «экологическую» тему, снятое без пафоса, с замечательной иронией и множеством подтекстов (подробнее — см. BD №50)



ПРОГРАММА
ТРЕТЬЕГО ВСЕРОССИЙСКОГО
ФЕСТИВАЛЯ
ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

«Охотник на вампиров Ди»

(Vampire Hunter D: Bloodlust, 2000, 103 мин., готический триллер, реж. Ёсиаки Кавадзири)

Когда-то вампиры правили миром... и сейчас, даже истребляемые, они все еще сильнее людей. Семья похищенной вампиром девушки нанимает охотников, чтобы вернуть ее живой или убить, если будет слишком поздно спасти... Но отношения Красавицы и Чудовища вовсе не так просты, как кажется людям. Экранизация романов Хидэюки Кикиути, верная духу выдающего иллюстратора Ёситаки Аmano, блестяще передает мрачно-роскошную атмосферу оригинала — готический ужас, перенесенный в далекое будущее (подробнее — см. BD №56).



«Фурикуруи»

(FLCL, 2000, 140 мин., молодежная комедия, реж. Кадзуя Цурумаки)

И без того не слишком счастливого мальчика Наоту переезжает на мотороллере некая Харуко — то ли инопланетянка, то ли просто идиотка, вдобавок больно ударив парня по голове своей бас-гитарой Rickenbacker... Неплохое начало для самой «безбашенной» японской комедии последнего времени, да?

FLCL — это не столько аниме-сериал, сколько искрометная и остроумная игра в сериал на струнах зрительских дежа вю. На фестивале демонстрируются все шесть эпизодов (подробнее — см. BD №53).



«X»

(X: The Destiny War, 1996 г., 100 мин., реж. Ринтаро)

Было предсказано, что в 1999 году в Токио появятся семеро магов — Драконов Земли, дабы начать войну за спасение планеты от гибели, а также семеро Драконов Неба, сражающихся ради защиты человечества, в ее разрушении повинного. Не все роли определены с начала, и тот, кто делает главный выбор — Камуи, примет на себя всю тяжесть Судьбы...

«X», снятый в жанре мистического боевика, в не меньшей степени является и психологической драмой, эффект от которой стократно усиливается благодаря талантливейшей работе аниматоров и режиссуре Ринтаро, воссоздавших истинную динамику и красоту рисунка арт-студии CLAMP. Этот фильм жесток настолько же, насколько и совершенен. Убедитесь, что вы готовы к этому (подробнее — см. BD № 57).



«Шепот сердца»

(Mimi wo Sumaseba, 1995, 111 мин., реж. Ёсифуми Кондо, романтическая комедия)

Когда Сизуку Цукисима заметила, что на библиотечных карточках всех ее любимых книг стоит одна и та же фамилия, она и представить не могла, насколько удивительным образом сложатся отношения с этим таинственным человеком и сказкой, идущей по пятам.

Фильм, сочетающий повседневный реализм (и потрясающую любовь к деталям) со сказочным ощущением нового, неизведанного мира, на пороге которого стоит главная героиня.



«Би-боп ковбоев»

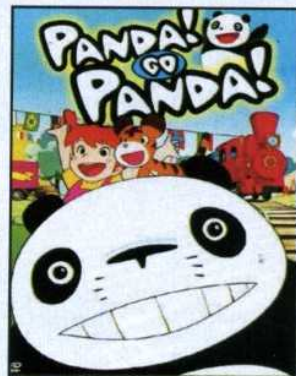
(Cowboy Bebop, 2000 г., 120 мин., боевик, реж. Синъитиро Ватанабэ)

Четверка эксцентричных «охотников за головами» ищет человека, стоящего за террористическими актами, которые потрясли мир перед самым Хэллоуином 2071 года. Но если бы это был обычный сумасшедший террорист — все было бы гораздо проще...

Би-боп зародился в сороковых годах двадцатого века и стал одним из первых «серьезных» стилей современного джаза. Его «стандарт» заключался в отсутствии стандартов — тем не менее, эта музыка была узнаваема и любима. «Би-боп ковбоев», следовавший тому же принципу, добавил любви японских зрителей и без того признанным Синъитиро Ватанабэ, режиссеру, и Йоко Канно, одной из самых талантливых кино-композиторов Японии. На фестивале демонстрируется полнометражный фильм «Достучаться до небес», входящий в сюжетную линию сериала.

«Панда-ко-панда»

(Panda Kōpanda, 1972, 75 мин., комедия для самых маленьких, реж. Исао Такахата)



Малышка Мимико очутилась в странной семье — панда играет роль папы, а Пани, его сынуля-панда, называет ее, Мимико, «мамой»! Теперь, чтобы взять малышку с собой в школу, Мимико приходится выдавать его за плюшевую игрушку... приключения только начинаются!

Одна из первых совместных работ Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты, ставшая «прародительницей» знаменитого Тоторо, в начале семидесятых годов завоевала преданную любовь маленьких зрителей всей Японии.

Тьма. Тьма крошечная, но отсутствие малейшего источника света Чужого не волнует. В вентиляционных шахтах земных колоний всегда так ветрено. И хотя вентиляторы систем охлаждения были отключены еще пару часов назад, гонимый из-за разницы давления воздух огибал эластичное тело Чужого и волок влагу и вонь из ближайших водостоков. Чужой очень осторожно пробирался сквозь лабиринт воздуховодов и, заметив за очередным поворотом яркий свет из решетки снизу, затаился. Морпех с импульсной винтовкой наперевес торопливо вносил последние поправки в систему управления «сторожевых» пушек. Чужой приготовился одним молниеносным движением проломить решетку и схватить человека, в мгновение оказавшись у него за

спиной. Коридор снизу был достаточно широким и поэтому проблем с доставкой «живого инкубатора» в улей возникнуть было не должно. Но вдруг на груди пехотинца появились три яркие красных точки. Они медленно, образуя треугольник, поползли к голове. Через секунду раздался хлопок, а затем возникла яркая вспышка и сноп искр, которые буквально обезглавляли труп. После снятия маскировки Хищник ловко исчезает во мраке, оставляя чужой твари лишь поджаренный «кусочек». Ой, но только не надо думать, что Хищник, как самый изощренный головорез, превращает в суфле все, что видит, не оставляя шансов никому. Просто это AvP, и в данном случае охотнику жутко повезло, что он не стал жертвой.

Вселенная «Чужих»: Alien vs Predator и кое-что ещё

Здрасьте всем! Итак, любители фантастики, хороших игр и просто читатели, мир Чужих продолжает вариться и пахнуть, он, как и все вокруг, не стоит на месте. Вселенная кремниевых паразитов существует, пока существуем мы, и поверьте, она гораздо больше, чем кажется многим. Я, как истинный фанат, не стремлюсь сделать данную тему чем-то жутко популярным, просто хочется, чтобы люди, которые испытывают интерес, имели бы свой собственный независимый уголок. А такие люди есть! Об этом говорят ваши письма.

AvP сложно назвать ответвлением, это скорее еще один этакий своеобразный пласт, позволяющий проникать глубже. Чтоб там кто ни говорил, а третья раса, под названием Yautua (Хищники, то бишь), очень хорошо вписалась в старую дружную компанию людей и Чужих. Как только в противостоянии появляется третья сторона, ситуация приобретает воистину интригующий характер и самое главное — дает почву для новых концепций развития сюжета собственно игр и созданного мира в целом.

Я не знаю, удалось ли вам простить злостных американцев за весьма баксовидное отношение к теме (мне, например, удалось с трудом), но надо смотреть на вещи реально, ведь по сути Чужие сделаны из денег. С этим необходимо мириться, ибо и так всем понятно, что от сборов вышедшего продукта зависит его жизнь в дальнейшем. И с AvP, и с «Чужими» в целом сложилась именно такая ситуация, но к счастью и сами продукты вышли художественно неплохо, благо и «зеленые» покапали. Первое знакомство народа с AvP произошло через книги, и еще до появления новоиспеченных убийц с зеленой кровью, уже всюю роились книжные издания с черными мордами на обложках.

Папаша чужих — Ханс Руди Гигер



В 1991-92 годах произошло перерождение серии (прямо перед выходом Alien 3). В начале все это выглядело слабовато, но постепенно количество жаждущих подключиться авторов возросло, и серия Aliens просто ожила на глазах. Как изголодавшийся Чужой она в момент насытилась и превратилась из пикселизованного (но доброго) спрайта во что-то большое, трехмерное, с текстурами, где можно спокойно развернуться и не пошибать нечаянно задевые тонкие нюансы. От книги к книге в мир стали добавляться все новые детали. Вскоре Чужие перестали быть чем-то однородным и плоским, они окрепли, повзрослели и заимели свою собственную глобальную историю, по сравнению с которой «библия»



Zerg-ов (из Star Craft-а) ничто. Интерес к мелочам возрос настолько, что в принципе можно издать целую биологическую мини-энциклопедию с описанием анатомии, физиологии и этологии чужих тварей. Но несмотря на всю псевдо-реалистичность, не надо забывать, что «Чужие» — это научная Фантастика (с большой буквы) и поэтому многочисленные физико-химические несуразности ее даже очень простительны. Компания авторов, которая продолжила дело А. Д. Фостера, весьма подходящая, одни имена Роберта Шекли и Стива Перри чего стоят.

Все издания по «Чужим» и «Хищникам», в принципе можно разделить на те, что были переведены с комиксов и на полностью оригинальные произведения. Всего было выпущено около 15 книг. Кое-что, кстати, можно (если хорошо поискать) найти на книжных прилавках (правда, скорее всего, на английском), а кое-что и в интернете. Дерзайте, а если найдете, что-нибудь интересное — пишите.

Вселенная «Чужих» вмещает в себя, помимо фильмов, книг и компьютерных игр, еще и комиксы. Активно они стали выпускаться с 1997 года. Тогда, как вы помните, была премьера фильма «Чужой: Воскрешение». 20 Century Fox решила



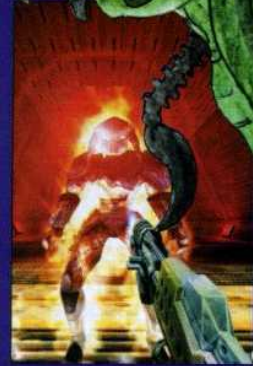
ЧУЖАЯ
РУБРИКА

поддержать свое творение всеми возможными способами (реклама мало помогала), и тогда компания стала издавать комиксы по четвертой части фильма. Отца «Чужого», Ханса Руди Гигера, почему-то приглашать не стали (наверное, все-таки потому, что Гигер — художник более высокого плана). Остался вопрос: «Кто будет главным художником комиксов про Чужих?» Им стал молодой и преуспевающий Мэл Руби, а сценаристом — Энди Уотсон. В дальнейшем их союз окреп. Комикс Alien: Resurrection повествовал историю не только фильма, но и имел небольшие ответвления. Успех комикса превзошел сам себя. Никто не ожидал такой популярности. В новой нарисовке Чужие были изображены великолепно, такие же кровавадные, хитрые и быстрые.

Далее последовал комикс Alien: Xenomorph, где все действие разворачивается 300 лет спустя после четвертой части. На смену пулеметам и гранатометам пришли лазеры. Совершенно непривычно



коммерческую прибыль. Играть в Multiplayer во втором AvP просто невозможно, но не из-за плохого игрового дизайна или графики, просто игра подогнана под всеобщий стандарт сетевых FPS. Разработчики забыли, что AvP — это, в первую очередь, незаурядный проект, требующий к себе особого отношения. Единственное удавшееся в игре — «Сингл» (он довольно неплохой). Тех, кто просто играет во все подряд, может и порадовать. Извините, но масса открытых пространств, убогость и неточность 3D-моделей, а также множество различных нелепиц и несурзаций мира (на перечисление их в рубрике не хватит места) никак не допустимы для такого рода игры. В общем, всем любителям мира Чужих я советую вернуться к первой части игры, которая, по нашему мнению, является шедевром и яркой жемчужиной всего множества игр про известных тварей.



Также необходимо кинуть пару-тройку слов (для порядка) в сторону Alien Quake и Alien Online. Что касается АО, то это уже порядочный антиквариат, в свое время ничего особо не давший ни для жанра Online, ни для наших любимцев. Не будем беспокоить старика.

Alien Quake: Return to LV-426 (название говорит само за себя), по моему мнению, полноценной игрой не является, самоделка, хоть и весьма качественная. Версия для PC вышла как дополнительные миссии для «Кваки». Также имеется версия для Dreamcast.

Чужие новости!

* Пятый «Чужой» все-таки увидит свет! Со сценарием и актерами на момент сдачи статьи в номер была полная неразбериха, но доподлинно известно, что режиссером поработает Ридли Скотт, а действие будет происходить ДО событий первой части! Что из всего этого получится, загадывать не будем.

* Примерно этим летом на PS2 должна выйти FPS под скверным названием Aliens: Colony Marine. Ну-ну.

Чужой конкурс!

Внимание! Для всех закоренелых любителей «Чужих» мы объявляем конкурс:

* Лучший рисунок на тему, сами знаете какую;

* Мини-рассказик по теме Чужих.

Присылайте свои письма в рубрику под заголовком «Чужая рубрика».

Лучшие работы будут опубликованы, а их авторы получат призы.

И еще о самодеятельности. Являясь официальным разработчиком настольных игр (тактических RPG и стратегий), я все же пытаюсь пробить тему Alien-ов и на «русский стол». Благо движок игры готов. В общем, кто хочет изъяснить желание поучаствовать — пожалуйста.

С вами был, весь во власти Чужих,

Raptor>>>>>>>>
при поддержке Лины Инверс.

P.S. Большое особое спасибо Boiled Lobster-у — воину, а также всем остальным дронам.

было видеть, как какой-то мужлан в супер-навороченном костюме и со стеклянным колпаком на голове палит в Чужого из бластера! А в 2000-2001 вышел в свет Alien vs Predator: Xenogenesis. Вы не думайте, что комикс пересказывает сюжет компьютерной игры, ничего подобного! Абсолютно новая сюжетная линия, где столкнули Чужого с Хищником, а также добавили пару совершенно бестолковых героев. К сожалению, в последних комиксах Рипли мы уже не увидим. Доблестного лейтенанта отправили на пенсию (если она еще жива, ведь столько лет минуло). Обидно! Хотя, с другой стороны, многоуважаемая Элен уже порядком поднаеела, хочется новой крови. Глобальный мультимедийный проект «AvP» коснулся также и России. Известный писатель-фантаст Андрей Мартыанов продолжил данную серию у нас в стране. Боевая фантастика с Чужими и Хищниками на русский лад оказалась довольно неплохой и привлекла к себе российского читателя. Настоящим любителям же Чужих я рекомендую эту серию далеко не как настольную книгу, а скорее как материал для ознакомления.

А теперь, с болью в душе, о AvP 2, которая довольно успешно дебютировала на персоналке и теперь вплотную подобралась к Xbox и GameCube. Ругать второй AvP так же бесполезно, как и хвалить его. Совершенно посредственный проект, местами даже бездарный и рассчитанный чисто на раскрутку нового модного движка Lith Tech 2.5 и





— Так! Камера, свет, микрофон — раз-два-три — нормально, тридцать секунд до эфира! Эйприл, ты готова? Двадцать секунд!

— Да, все нормально!

— Десять секунд, пять, давай!

— Добрый вечер! С вами вечерние новости шестого канала, в прямом эфире Эйприл О'Нил! Мы ведем репортаж из сердца Нью-Йорка, где собрались тысячи людей, чтобы отпраздновать... Что происходит?! Чертовщина какая-то! Город исчезает на глазах!

— Снимай, снимай!!!

— Да я снимаю... чч-черт, что такое, у меня пропал сигнал... Сплошные помехи... Кто-то хочет влезть на нашу частоту!

Изображение начало проясняться.

— Кажется, я этого «кого-то» знаю!

Когда помехи с экрана исчезли окончательно и снова установилась четкая цифровая картинка, то и все остальные догадались, что же творится. Теперь уже не милая улыбка Эйприл, а холодные глаза Шреддера приветствовали зрителей шестого канала...



Сначала выхватив его крупным планом, камера постепенно стала отъезжать влево, открывая глазам тысяч телезрителей стол, заполненный... уменьшенными в несколько сотен раз зданиями Нью-Йорка и статуей Свободы на переднем плане! А злодей тем временем толкал речь:

— Я, блин, испорчу вам праздник. Меня в детстве дразнили и обижали, так, что я вам всем отомщу! А особенно ВАМ, мои зеленые друзья, вы понимаете, о ком я. Я сейчас силен, как никогда прежде, потому что я достал



камни суперсилы. В общем, если вам что-то не нравится, приходите, поговорим. Жду с нетерпением, и не один! На этом репортаж закончился. Те самые «зеленые друзья», вы, естественно, сами понимаете, какие, все это представление смотрели, пожевывая очередную пиццу, и тихонько про себя радовались, что в ближайшее время будет чем заняться. Так как мудрый сэнсей Сплинтер отлучился по личным делам и посоветоваться было не с кем, друзья взяли инициативу на себя и, решив не заставлять хорошего человека долго ждать, отправились в путь ничтоже сумняшеся.

Как выяснилось чуть позже, Шреддер не обманул, сказав,



что будет ждать с нетерпением. Первые «ожидющие» не постеснялись зайти непосредственно в гости, в канализацию. Там они остались надолго. И на улице тоже уже ждали засады. Но это все было несерьезно, главарь этой банды наглецов засел на другом конце водосточной системы. Знакомая личность! Мутант маньяк-крокодил! Он, похоже, не ждал, что до него доберутся, поэтому, кроме ножей, ничем не запасся. Правда, после серии ударов, в порыве ярости пытался размолоть героев челюстями, но этого слишком мало, чтобы серьезно угрожать операции по возвращению Нью-Йорка.

— Но куда двигать дальше? — довольно неожиданно, но вполне актуально спросил Майк. Повисшее молчание, как и положено командиру, прервал Леонардо:

— Когда нет конкретного плана, полагайся на интуицию! — изрек он.

Интуиция у всех была развита по-разному, поэтому из множества предложенных вариантов, от Диснейленда до космодрома Байконур, Лео самому пришлось в итоге выбирать верный путь. Правда, это оказалось не так сложно, благо во время трансляции обращения Шреддера, Донателло удалось перехватить источник исходящего сигнала.





Таким образом, путь лежал на корабль Шреддера, стоящий на якоре в нейтральных водах Атлантического океана. Попытки тормознуть катер береговой охраны или хотя бы найти лодку, не увенчались успехом, посему пришлось одолжить у местных серферов доски и добираться до корабля этим экзотичным способом. Ничего интересного в пути не приключилось, правда то и дело приходилось вилать между каких-то ящиков и оторванных мачт. Зато на корабле прием был устроен радушный — с падающими картинками и подпаленными палубными досками. Корабль, тем временем, пришел в движение и подвез до каких-то странных пещер, где старый приятель Рокстеди самолично вышел навстречу гостям. Чтобы произвести хорошее впечатление, он захватил автомат, из которого иногда постреливал, да еще вагончик гранат. Однако ни «горячее» оружие, ни беготня по всему экрану не убедили черепах остаться у него подольше.

Пещеры оказались проходными, выход из них вывел на симпатичную аллею с видом на море, в сочетании с заходящим солнцем создававшим романтическое настроение в душе. Однако первые шаги по этой чужой земле показали, что полюбоваться закатом с бутылочкой колы в лапе не получится. «Принимающая сторона» становилась все агрессивнее и многочисленней. В буддистском храме дела пошли еще хуже. Часть потолков была покрыта острыми колючками, свисавшими над самой головой, что очень ограничивало пространство для маневра, а статуи, в которых явно угадывались черты Шреддера, перегораживали путь лазерными лучами. Но, как известно, нас сколько ни бей, мы только крепче становимся (не надо воспринимать буквально), так что вперед,

вырубая одного за другим охранников, медленно, но верно герои приближали момент расплаты. Первой жертвой восстановления справедливости стал Крэнг, сдуру залетевший к Шреддеру на чаек. Кроме ракет, бомбочек и собственного искусственного тела, ему противопоставить «братьям-ниндзя» было нечего. Так что успешно побьем его и, на конец уже, навестим самого массовика-затейника этой вечеринки.



Этот тип слов на ветер не бросает. Его камни суперсилы, и правда, сделали его почти неуязвимым. Он постоянно перемещается, после чего останавливается и проводит одну из трех атак: огненная полоса по земле (красное пламя), уменьшающий магический шар (зеленое пламя) и залп в воздух (синее пламя). Бить его можно, только когда он раскрывается для «синей» атаки. Но ничто так не придает силы, как чувство близкой победы. И вот, изможденный долгой битвой Раф наносит последний удар и обесилевший Шреддер падает в пропасть, по дороге роняя все три своих камня.



к настоятелю храма. Имя ему Татсу, он преданный ученик Мастера и абсолютно нулевой боец. Только и умеет, что помощников выпускать да ножи кидать. Естественно, победив его, на повестку дня вернулся вопрос «куда двигать дальше?», но на сей раз ответ пришел сам. Задняя стена храма опустилась, и в образовавшейся пустоте где-то далеко засверкали огни Технодрома — базы сил зла. Но дотуда еще надо идти. Через подземелье.

А подземелье непростое, тут, кроме главарей нью-йоркской преступности, никто не живет. Конкретно все ранее встреченные боссы и еще один. По имени Стокман. Он вообще никак не атакует, но при этом является самым запарным на всем пути. Все дело в том, что раз в две секунды он десантирует механических собачек, которые достанут кого угодно и где угодно! Добравшись до логова врага, черепахи уже хотели со всех ног броситься искать Главного. Лео их, к счастью, попридержал. Сколько здесь ловушек! «Если чего-то не видишь, это еще не значит, что ничего нет», — так учил их когда-то мудрый Сплинтер и был абсолютно прав. Выверяя каждый шаг,

Центр Нью-Йорка, два часа спустя. Толпа в непонятках, потому никто не расходится. Эйприл нервно похаживает взад-вперед, оператор снимает происходящее, хотя ничего особенного не происходит, администратор канала, приехавший на место событий, добывает третью пачку «Винстона». И вдруг спереди начинает доноситься какой-то непонятный шум, постепенно прокатывающийся по толпе и перерастающий в отчетливое «УРА!!!!!!» Эйприл моментально включается в кадр и продолжает внезапно прерванный репортаж, а за ее спиной из пустоты вырастают украденные Шреддером дома и, конечно, статуя Свободы.

Molotov





Pirates! Gold!



A traveller from Santiago offers to sell you information for 100 gold pieces. Do you agree?
No



The lookout reports a sail on the horizon. Shall we...
January 1660
Continue our voyage?



The two ships crash together. Through the smoke, you spot the enemy captain approaching.



Captain, we've captured a gun merchantman of 100 tons. We have space for 8 tons in the hold. Shall we keep her?
No, Plunder and Sink Her



Внимание! Внимание! Сегодня на «Ринге» впервые встречаются представители жанра RPG. Бой ожидается жарким и не менее зрелищным, чем мордобой в UMK. Еще бы, ведь сражаться будут вовсе не бойцы, а настоящие морские корабли времен Великой армады и бравого капитана Флинта.

В красном углу ринга готовится к бою корабль японских мастеров (UW) под чутким руководством своего шкипера Cyberhawk-а, ну а в синем разминается флагман американских умельцев (PIG!), возглавляемый знаменитым пиратом по прозвищу Sanya.

Sanya: Pirates! Gold! является дебютной игрой подобного рода компании MicroProse, широко известной по относительно неплохим авиасимуляторам. И не случайно в 40-м номере «Великого Дракона» приведено ее подробное описание.

Cyberhawk: Согласен, Uncharted Waters менее известна на российском рынке. Картридж с игрой крайне трудно достать, в отличие от PIG!, которая лежит буквально в каждой второй игровой лавке. Да и сама фирма-разработчик (Koei) менее известна у нас и удачно засветилась, в основном, в пошаговых стратегиях (P.T.O., Operation Europe), хотя игр этого производителя в формате MD достаточно много. Я насчитал порядка дюжины. И не хвалитесь публикацией — лучше откройте 50-й номер «Великого Дракона» и прочтите статью про UW.

Sanya: Но не будем отходить далеко от темы и приступим непосредственно к поединку.

— Справа по борту наблюдаю флотилию неприятеля, опознавательные флаги — японские!!!

— Отдать якоря, поставить паруса, пушки к бою!

Раунд 1.

Sanya: Первое впечатление при игре в PIG! просто великолепное. Крутая графика, множество цветов, увлекательный игровой процесс, простота в управлении — все это способствует положительному восприятию игры, тем более что атмосфера затягивает бывалого RPG'шника (и не только) с первых 5-10 минут игрового времени. И сюжет достаточно интересен. Еще недавно вы были помощником капитана, но после переворота на корабле уже выступаете в роли самостоятельного предводителя до недавнего времени простых матросов, а теперь коварных морских пиратов.

Чем же ответит на эту яростную пушечную атаку UW? Ах, вот оно что, на корабле UW нет пушек! Графика в игре не ахти какая, игровой процесс запутан и сложен, освоение управления требует немало времени. И вам как капитану будет непросто понять, как доплыть до Стамбула при 5 узлах скорости и 50% некомплекта матросов. Да и морские сражения проистекают, по меньшей мере, неудобно для начинающего «пирата» — в пошаговом режиме, а не в реальном времени, как в PIG!.

Безусловно, в этом раунде одерживает победу PIG! — 1:0.

— Свистать всех наверх, приготовить штурмовые трапы, взять сабли, кинжалы и абордажные крючья!

— На абордаж!!!

Раунд 2.

Как известно, жанр RPG славится своей играбельностью, временем, затраченным на прохождение игры, сюжетной линией, да и прокачкой героев. Если герой ваш в начале игры слабак-слабаком, то к ее концу (к happy end'у) из него можно сделать или настоящего супергероя, или же отпетого негодяя.

Cyberhawk: В 40-м номере журнала питерцы D&K сетовали на то, что сюжет в PIG! слабо развит. И хотя можно многое делать в пределах дозволенного, игра по сути превращается, нет, не в элегантные шорты, а в простенький экшн с зачатками RPG.

В UW с сюжетом дела обстоят гораздо лучше: если в PIG! вы можете играть только одним персонажем при разных сценариях, то тут вам предоставляются абсолютно разные 6 героев, у каждого из которых своя неповторимая сюжетная линия.

Н Г

Uncharted Waters



58
ВЕЛИКИЙ
ДРАКОН

UNCHARTED WATERS

— Что же может противопоставить тяжелым абордажным палашам флагман «Нового Света»? Да практически ничего, а все, что есть — маловато, батенька.

Итак, счет сравнялся — 1:1. Cyberhawk ликует.

— Прими мой вызов, морская собака!

— Да-я-щас-тебя-на-колбасу-порублю!..

Раунд 3.

Вот это да! Соперники решили пойти на крайние меры. Еще бы, ведь в трюмах обоих кораблей может оказаться «золотой груз» — лавры победителя «Ринга», а это значит, что в последнем раунде стороны применят любые средства для достижения заветной победы!

Sanya: Отличительной особенностью P!G! является то, что здесь можно проводить операции и на суше, то есть высаживаться на берег и путешествовать по земле в поисках сокровищ. Также можно захватывать с помощью флота города-крепости или бандой пиратов взять штурмом крепость с тыла.

Cyberhawk: А в UW порты захватываются с помощью денег — заплатил в местную кассу 50000 пиастров и, считай, порт твой!

Sanya: Сюжетную линию P!G! сопровождают добротного вида яркие картинки, занимают они пол-экрана и выглядят привлекательно. Жаль, что их не так много. В UW картинки маленькие и не столь эффектные.

Cyberhawk: Но зато на каждого NPC (non-playable character) картинка своя, что безусловно придает игре определенный эстетизм. Каждый, наверное, знает, что в RPG сосуществуют энное количество NPC, вот с этим-то в P!G! явные проблемы. В этой игре вы не встретите ни одного NPC, кроме как в режиме дуэли. Вместо них вам предлагают замену в виде анимированных картинок.

Морские баталии проходят по весьма статичной схеме: вы нападаете, стреляете по противнику и, если его показатель HP меньше вашего, он начинает в темпе от вас ретироваться. При этом догнать его довольно проблематично, и, скорее всего, вы его больше никогда не встретите. В UW вы сражаетесь не с одним кораблем противника, а с целой эскадрой из нескольких кораблей, и это не предел: в одном бою могут принимать участие до четырех флотилий, то есть зачастую больше 30 (тридцати!) кораблей одновременно! Максимальное же число кораблей на один морской бой — 40. Конечно, подобный размах и не снился P!G! и 32Mbit графики здесь не помогут.

Единственным недостатком UW можно считать пошаговый режим дуэли, но этим страдает не только UW, но и все игры от Коеи на MD.

Ну что ж, похоже у P!G! не осталось ни одного плюса?! А потому победа со счетом 2:1 присуждается Uncharted Waters! Поздравляем!

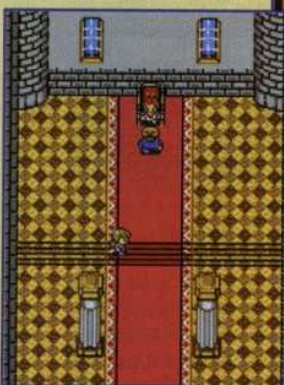
Cyberhawk: В последний момент не могу не сказать пару добрых слов о музыкальной дорожке UW. Музыка к игре ваяла знаменитая в Японии Йоко Канно, которая является автором музыкальных тем таких аниме, как Memories, Cowboy Bebop, Macross Plus и др.

**Cyberhawk, г. Чита
и Sanya, г. Красноярск**
(sanyach@online.ru)

P.S. Огромное спасибо всем людям, кто делает Великий D и с каждым номером радуется тысячи своих фэнов!!!

P.P.S. Мы точно знаем, что существует вторая часть Pirates и жаждет взять реванш у продолжения Uncharted Waters. Возможно, кто-то из читателей играл в нее? Если это так, то напишите в редакцию.

От редакции. Нам доподлинно известно, что игра Captain Lang ходит в продаже еще и под названием Pirates 2 (так мы и написали в «Крутом Геймере» № 8). Может, она и считается второй частью Pirates! Gold! ?



Р И Н Г

ЧУДО В КАРМАНЕ

Согласитесь — интригующее название, несмотря на то, что многие из вас, я уверен, уже догадались, о чем идет речь. Я понимаю, что настоящий геймер, порывшись у себя в карманах, наверняка, отыщет множество чудесных вещей... Но не торопитесь выгребать оттуда горсти тамагочиков и карточек памяти — я говорю о настоящем волшебстве, которое подарила нам компания Nintendo. Называется оно Game Boy. Появившись еще в период правления восьмибиток, эта портативная машинка штурмом захватила сердца неискушенных игроков. «Господи, да это же приставка со встроенным телевизором!», — вот какая первая мысль рождалась в голове при знакомстве с Геймбоем. И пускай на черно-белом экране трудно было что-то разглядеть без должного освещения, сам факт наличия дисплея у консоли со сменными картриджами завораживал. За годы своей жизни детище Nintendo не то что не растеряло своего шарма, но и приобрело еще больше поклонников по всему миру, став одним из самых успешных порождений игровой индустрии.

Как сейчас помню...

Эксперименты Nintendo с карманными системами начались еще в 1989 году. О вещице под названием «Game and Watch» Агент Купер уже рассказывал в 43 номере журнала. Вариации этого гибрида протенной электронной игры и будильника нелегально издавались еще в СССР под конспиративными именами «Ну, погоди!», «Слалом», «Футбол» и так далее. Позже, после дебюта аркадного Donkey Kong'a и домашней приставки NES (известной у нас как Dendy) японцы начали искать новые оригинальные способы поразить умы аудитории. Идею подал Гумпей Йокой (Gumpei Yokoi), пришедший однажды в офис главы компании Хироси Ямаути (Hiroshi Yamauchi) с почти фантастическим проектом. Тем не менее, идея GB оказалась президенту вполне реализуемой и он поклялся в первые же три года продать 25 миллионов экземпляров еще не выпущенного девайса. Но обещание свое он не сдержал и, вместо 25, сбыл аж 32 миллиона. Бывают же на свете необязательные люди...



То, с какой легкостью Геймбой расправлялся с конкурентами, до сих пор впечатляет. При этом технические характеристики не имели решающего значения. Запущенный в том же 89-ом году Lynx, разработанный Eрух и изданный Atari, не смог противостоять GB, несмотря на цветной экран и внушительную производительность. Конечно, в определенной степени на симпатии покупателей повлияла цена — Lynx оказался на целых 40 долларов дороже. Но основной причиной успеха Геймбоя были, конечно же, игры, на которые Nintendo всегда опиралась, в первую очередь. Раскрутить портативную консоль помогло ничто иное, как Тетрис. Незамысловатая головоломка, придуманная русским программистом Алексеем Пажитновым, стала тем самым хитом, ради которого люди брали GB. Позже на помощь пришли неувядаемые шедевры Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto) — Марио и Данки Конг. Однако конкуренты не желали сдаваться, и постепенно наставало время задуматься об улучшении самого железа.



Все выше и выше!

Как ни странно, Nintendo далеко не сразу решила на аггрейд. В момент появления на рынке сеговского Game Gear в 1991-ом году Геймбой все еще оставался восьмибиткой с монохромным дисплеем. Ответным ходом стал релиз всего одной крупной ролевушки Zelda: Link's Awakening, которой оказалось достаточно для того, чтобы отправить «цветной» агрегат конкурента если не в нокаут, то в нокадаун. Другим приятным подарком стало приспособление Super Game Boy, позволявшее запускать миниатюрные геймбоевские картриджи на новомодном тогда SNES с отображением в цвете на телеэкране. Решительный шаг пришлось предпринять лишь в 96-ом. В то время продажи, уровень которых успел достигнуть 50 миллионов, слегка пошатнулись, сигнализируя о том, что игровая система 89-го года выпуска уже не удовлетворяет возросшим потребностям публики. На помощь был снова призван Гумпей Йокой, который, утирая слезы после краха своего Virtual Boy, нашел-таки в себе силы спроектировать новую версию GB.

Технические показатели Game Boy Pocket остались абсолютно идентичными старой версии, однако налицо был ряд серьезных усовершенствований. Прежде всего, карманная консоль стала еще более карманной. Уменьшение габаритов на 30% и сокращение веса аж в два раза, конечно же, было существенным прорывом. Не менее важным являлось и улучшение качества картинки. Более контрастный дисплей перестал быть столь капризен в плане освещения, да к тому же потреблял гораздо меньше электроэнергии (что очень важно при батарейном питании). Плюс к этому для ярких фанатов были выпущены экзотичные аксессуары: цифровая камера и минипринтер. Оба прибора можно было подключить к Геймбою, дабы делать и распечатывать снимки. Вдобавок — оцифрованные картинки, которые можно было использовать в некоторых играх, прикрепив, скажем, лицо ненавистной учительницы к шее какого-нибудь жуткого босса.

Новым талисманом улучшенного GB стала ролевая серия Pocket Monsters. Волна этой мании в мгновение ока захлестнула оба полушария, подняв портативную машинку еще выше прежнего. И хотя продажи неуклонно росли, Nintendo не стала дожидаться очередного спада и уже в 1998-ом году выпустила полноценный Геймбой следующего поколения. Ни для кого не было секретом, что геймеры давно жаждали увидеть любимые игры в цвете, не прибегая к эмуляции. Поэтому дебют Game Boy Color на выставке ECTS в Англии стал для них настоящим праздником. Люди радовались не только новому жидкокристаллическому экрану, способному отображать 56 цветов одновременно из 32 тысяч возможных, но и увеличению мощности процессора, тактовая частота которого скакнула вдвое. В первые же полдня GBC разошелся в Японии тиражом в 250 тысяч. И это неудивительно, ведь новая модель была совместима со всей библиотекой «черно-белых» игр.

Враг не дремлет

Невзирая на прочные позиции Nintendo на рынке портативных систем, время от времени всегда находился кто-то, осмеливающийся бросить вызов гиганту индустрии. Можно даже сказать, что в некотором смысле Nintendo сама этому способствовала. Продвигая свое творение, она делала данную нишу все более привлекательной для конкурентов. В результате в определенный момент на скромную восьмибитную консоль накинудись сразу несколько мускулистых противников, включая game.com, WonderSwan и Neo Geo Pocket. Game Boy смог с легкостью сдержать натиск,



Сравнительные технические характеристики:

Центральный процессор:

Game Boy Pocket — CPU 8-bit, тактовая частота 4.19 МГц
Game Boy Color — CPU 8-bit, тактовая частота 8 МГц
Game Boy Advance — CPU 32-Bit, тактовая частота 17 МГц

Оперативная память:

Game Boy Pocket — 8 Кб
Game Boy Color — 32 Кб
Game Boy Advance — 32 Кб + 96 Кбайт VRAM + 256 Кб WRAM

Цветопередача:

Game Boy Pocket — Четыре оттенка серого
Game Boy Color — 32000 цветов, из них 56 на экране одновременно
Game Boy Advance — 32768 цветов, из них 511 на экране одновременно

Разрешение дисплея:

Game Boy Pocket — 160 на 144 точек
Game Boy Color — 160 на 144 точек
Game Boy Advance — 240 на 160 точек

Питание:

Game Boy Pocket — две батарейки AA
Game Boy Color — две батарейки AA
Game Boy Advance — две батарейки AA

опираясь на свою огромную пользовательскую базу. Но кто бы дал гарантию, что в будущем не появится действительно достойный оппонент? Не имея привычки почивать на лаврах, Nintendo вновь решила продумать все на шаг вперед.

В качестве экспонатов ее персональной выставки Space World в 2000 году были анонсированы сразу две новые игровые системы, замаскированные под кодовыми названиями «Dolphin» и «Atlantis». Первой из них, как вы знаете, оказался GameCube.

День сегодняшний

Все вы, конечно же, слышали о Game Boy Advance, который появился в Штатах 11 июня 2001 года и уже успел наделать много шума. Прелесть игрушки заключается в том, что разработчики, наконец-то, решились полностью переделать не только начинку, но и корпус консоли, которая, несмотря на это, осталась совместимой со всеми старыми картриджами.

Внешне GBA напоминает пульт управления видеоприставкой, то есть держать его нужно не вертикально, а горизонтально. При этом экран находится между кнопками и крестовиной. Еще большее сходство добавляют шифты, расположенные по бокам корпуса. Внутреннее содержание нового Геймбоя радует больше всего. Кто бы мог подумать, что после восьми бит сразу же последуют тридцать два?! Центральный процессор, который работает с тактовой частотой в 17 МГц, способен справиться с весьма сложной графикой. Это, конечно, не PlayStation, но тем не менее. Большинство критиков склоняются к той мысли, что GBA — это нечто среднее между Super Nintendo и PSX: консоль довольно неплохо обрабатывает 3D, но не настолько хорошо, чтобы трехмерная графика в большинстве игр могла доминировать над двумерной. Для Game Boy Advance, среди прочих проектов, уже анонсировано немало количество FPS. Даже знаменитый Doom в очередной раз перерождается, но на этот раз в портативном формате. Также GBA способен прокручивать живое видео. Картриджи, физический размер которых уменьшился в два раза, вмещают в себя несколько мегабайт информации.

Улучшилась цветопередача дисплея, да и размер его увеличился в полтора раза.

Но все же экран по-прежнему требует определенного освещения, и это, по общему признанию, является основным (если не единственным) недостатком консоли. На старте нового тысячелетия геймер вправе был рассчитывать на встроенную подсветку, которая давно имеется даже у наручных часов и мобильных телефонов. Но Nintendo, по-видимому, решила сэкономить либо на цене, либо потреблении

электроэнергии, вследствие чего владельцы GBA, как и раньше, вынуждены докупать некачественные осветители, в большинстве случаев лишь создающие дополнительные блики.

В целом же новый

Геймбой — великолепная игровая система, которая может похвастаться не только техническими характеристиками, но и целым арсеналом игр. Разработчики, похоже, просто-таки влюбились в него и наперегонки анонсируют все новые и новые проекты. Рيمейки многих PlayStation'овских хитов либо уже вышли, либо вот-вот появятся в карманном исполнении. Среди них Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Silent Hill и Lunar. Плюс ко всему Nintendo заявила, что GBA вскоре можно

будет использовать в качестве дополнения к GameCube. В этой связке GBA станет интеллектуальным джойстиком, на дисплей которого будет выводиться различная информация и даже мини-игры.

Правда жизни

Пожалуй, пора мне перестать петь дифирамбы и попытаться объективно оценить положение детища Nintendo в России. Надо сказать, что ситуация не так уж плоха. Цена девайса у нас ненамного превышает официальную, да и пиратские картриджи постепенно начинают заполнять прилавки рыночных палаток. Правда, даже левая игра сейчас обойдется минимум в 20 долларов, но это не так уж плохо по сравнению с 50 баксами, которые обычно просят за «лицензию». Не подумайте, что я проповедую пиратство, но бесспорен тот факт, что редкий геймер в нашей стране сможет отдать подобную сумму за переиздание того же «Червяка Джима». Однако поговаривают, что существует и более приемлемое решение проблемы программного обеспечения. Некоторые заслуживающие определенного доверия источники распространяют информацию о наличии устройства, в память которого можно записать игры, скаченные из сети, после чего преспокойно юзать их на своем GBA. За достоверность этих сведений лично я, к сожалению, поручиться не могу. Эмуляция же 32-битного Геймбоя на персональном компьютере процветает, что, тем не менее, не сильно влияет на продажи самой консоли. Все-таки, что ни говори,

а играя в метро в какую-нибудь RPG, испытываешь совсем иное чувство, нежели сидя перед монитором и нажимая кнопки клавиатуры. Но основная, с моей точки зрения, заслуга Game Boy Advance заключается в том, что это карманное чудо сумело вдохнуть новую жизнь в, казалось бы, безнадежно устаревшие жанры. Для меня особенно отраднo сознать, что даже в наш век высоких технологий находится место для скромных двумерных игр, выполненных в стиле еще живой, назло всем, Mega Drive и уже канувшей в Лету Super Nintendo.

Mac Fank



Эта RPGшка, созданная знаменитой Square в 1991 году, положила начало целой серии игр под названием Seiken Densetsu — вторая и третья части вышли для Super Nintendo (Secret of Mana и Secret of Mana 2), а в 2000 году на Sony PlayStation появилась четвертая часть — Legend of Mana. Хотя эта серия и является лишь побочной линией великой Final Fantasy, она ничуть не хуже своей знаменитой родственницы. Сама Final Fantasy Adventure была переиздана в 1993 году под названием Mystic Quest (кстати, именно эта версия чаще всего попадает в продаже), но кроме титульной картинки никакой разницы между ними я не заметил. Итак, начнем.

Немного о сюжете

Древо Маны, что растет высоко над облаками на вершине горы Иллюзии, содержит в себе энергию, которая питает весь мир. Легенда гласит, что оно даст невиданную силу тому, кто дотронется до него. Зловещий Темный Лорд пытается найти способ добраться до Древа Маны, чтобы заполучить эту силу, с помощью которой он завоеует весь мир. Главный герой (как обычно в японских RPGшках это юноша лет 16) был гладиатором империи Глайв, и вместе со своими товарищами по несчастью он каждый день сражался на арене с монстрами для того, чтобы развеять Темного Лорда. Однажды один из гладиаторов, смертельно раненый в схватке, перед тем как умереть рассказал ему о том, что Древо Маны (а с ним и весь мир) в опасности и попросил сообщить об этом Рыцарям Гемма — таинственным воинам, охранявшим покой Древа Маны. Также он объяснил, как найти одного из этих воинов по имени Богард. В тот же день главный герой совершил побег из замка Темного Лорда (расположенного, кстати, на склоне горы Иллюзии), в темницах которого содержали гладиаторов.



Возле водопада, низвергающегося с вершины горы, он случайно услышал разговор Темного Лорда и его помощника, мага Юлиуса о том, что некая девушка сможет открыть путь по водопаду вверх, к Древу Маны. После того как Юлиус растворился в воздухе, Темный Лорд заметил юношу и, чтобы не оставлять свидетелей, сбросил его в пучину водопада. Но парень не погиб (естественно — он ведь главный герой игры), потоки воды выбросили его на берег вблизи города Топпле. Теперь ему предстоит отыскать эту самую загадочную девушку и с ее помощью сорвать планы Темного Лорда и тем самым спасти весь мир.

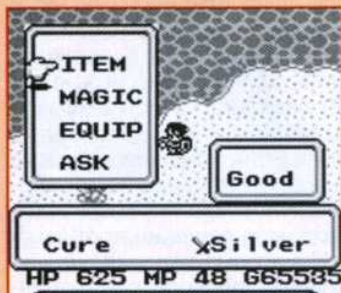
Управление

Крестовина — передвижение, А — удар оружием, В — использовать магию или предмет, Select — вызвать меню опций, Start — вызвать игровое меню.

Интерфейс

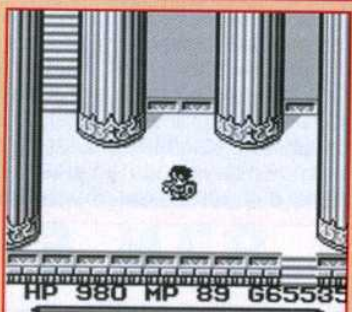
В нижней части экрана находится информация о том, сколько у вас сейчас хит-пойнтов — HP, маны — MP и денег — G. Более полную информацию о персонаже можно получить в пункте Status (меню опций). Чуть ниже расположена шкала энергии. Когда она полностью заполнена, можно нанести спец. удар текущим оружием.

Меню опций вызывается кнопкой Select. Оно содержит следующие пункты:



Название	Урон при обычном ударе	Урон при спец. ударе	Тип удара	Дополнительные возможности	Цена покупки/продажи	Где можно достать
Broad Sword	4	8	Удар на большое расстояние	Круговой удар	60 / 30	Дается в начале игры
Battle Axe	8	16	Бросок на дальнее расстояние	Рубит деревья	150 / 75	Магазин к западу от пещеры Марш (Cave of Marsh)
Siddle	8	16	Удар на большое расстояние	Срезает непроходимые кусты	— / —	В пещере Марш (Cave of Marsh)
Chain Flail	10	20	Удар на большое расстояние	Позволяет преодолеть пропасти	— / —	В гостинице Кетта (Kett's Room)
Silver Sword	14	28	Удар на большое расстояние	Круговой удар	562 / 281	Пещера гномов (Dwarf Cave)
Wind Spear	14	28	Удар на большое расстояние	Нет	1150 / 575	Оружейный магазин в Меносе (Menos)
Zeus Axe	20	40	Бросок на дальнее расстояние	Рубит деревья	— / 750	Замок Давиана в Джадде (Jadd)
Morning Star	30	60	Удар на большое расстояние	Пробивает тонкие стены в подземельях	— / —	Пещера в горе Каменная (Cave of Mt. Rocks)
Blood Sword	26	52	Удар на большое расстояние	Круговой удар	— / 937	Замок Темного Лорда
Flame Flail	38	76	Удар на большое расстояние	Позволяет преодолеть пропасти	6300 / 3150	Оружейный магазин в Ише (Ish)
Ice Band	40	80	Удар на большое расстояние	Круговой удар	— / 3750	Пещера на Снежном поле (Cave of Snowfield)
Thunder Spear	46	92	Удар на большое расстояние	Круговой удар	11250 / 5625	Оружейный магазин на равнине Плавающих Камней (Plain of Float Rocks)
Rusty Sword	50	100	Удар на большое расстояние	Круговой удар	— / —	Подводный вулкан (Undersea Volcano)
Dragon Sword	56	112	Удар на большое расстояние	Круговой удар	— / 4000	Пещера в руинах (Cave of Ruins)
Excalibur	85	170	Удар на большое расстояние	Круговой удар	— / —	В него превращается Rusty Sword в самом конце игры

Название	Сила защиты	Специальный эффект	Цена покупки/продажи	Где можно достать
Bronze Armor	2	Нет	110 / 55	Дается в начале игры Оружейный магазин в Венделе (Wendel)
Iron Armor	7	Нет	315 / 157	
Silver Armor	10	Отражает 25% урона, наносимого любым заклинанием	700 / 350	
Gold Armor	15	Нет	1300 / 650	Пещера гномов (Dwarf Cave) Пещера Медузы (Cave of Medusa); Оружейный магазин в Джатте (Jadd)
Opal Armor	18	Отражает 25% урона, наносимого заклинанием «Fire»	3000 / 1500	Оружейный магазин в Ише (Ish) Оружейный магазин к западу от горы Каменная (Mt. Rocks)
Flame Armor	20		5635 / 2812	
Ice Armor	28	Отражает 25% урона, наносимого заклинанием «Ice»	7350 / 3675	Оружейный магазин к северу от Снежного поля (Snowfield)
Dragon Armor	34	Нет	— / 4900	Dime Tower
Samurai Armor	44	Нет	— / 7500	Остается (очень редко) после ниндзя в храме над водопадом



1) Save — сохранить игру;
2) Map — показать карту;
3) Status — показать статус. Здесь отображаются следующие характеристики: имя вашего персонажа, его текущий уровень развития, очки опыта (тек./след. уровень), хит-пойнты (тек./макс.), мана (тек./макс.), сила атаки — AP, сила защиты — DP, выносливость — stamina, сила — power, мудрость — wisdom, воля — will, деньги.

Также здесь отображается ваше состояние: Good — нормальное, Pois — вы отравлены, Stop — вас временно превратили в каменную статую (при этом вы не сможете двигаться), Dark — вы подверглись действию заклинания, которое временно ослепляет вас, Moog — вас на время превратили в котенка с ангельскими крылышками на спине (при этом ваша DP падает до нуля).

Игровое меню вызывается кнопкой Start. Оно содержит следующие пункты:

- 1) ITEM — выбрать в инвентаре предмет, который вы хотите использовать;
- 2) MAGIC — выбрать заклинание для использования;
- 3) EQUIP — экипировать вашего персонажа (доспехи, оружие);
- 4) ASK — попросить второстепенного персонажа сделать что-либо. (Дело в том, что по ходу игры к вам периодически будут присоединяться разные персонажи. Управлять вы ими не можете — они просто следуют за вами, но с помощью этой команды их можно попросить что-либо сделать для вас. Так, например, та самая загадочная девушка по этой команде использует на вас заклинание Cure — лечение). Еще здесь содержится информация о том, какое оружие у вас сейчас в руках, какой предмет (заклинание) вы выбрали для использования и ваше состояние (как в пункте Status).

Игровой процесс

Тут все как обычно — ходим по миру, сражаемся с монстрами, заходим в города (в них традиционно расположены оружейные магазины, магазины со всякой всячиной и та-

развития, и немного денег. Иногда на месте павшего монстра возникает сундук с чем-нибудь полезным.

Оружие в FFA довольно разнообразно: это мечи, топоры, щели с шипастым шариком на конце и еще много чего. На предыдущей странице приводится список всего оружия, которое существует в игре. Прочерки в графе «Цена покупки-продажи» означают то, что это оружие нельзя купить или продать (то же самое относится ко всем последующим таблицам).

Доспехи делятся на три категории: латы, шлемы и щиты. Некоторые виды доспехов способны отражать урон, наносимый магией.

верны, в которых можно восстановить силы), общаемся с другими персонажами и т.п.

Сражения с монстрами в FFA сделаны не в пошаговом режиме, а в реальном времени. Но это вовсе не делает игру слишком аркадной, скорее она просто более динамична, чем ее пошаговые собратья. В битвах, помимо обычного удара оружием, есть возможность применить спец. удар, но только тогда, когда шкала вашей энергии заполнена под завязку. У всех видов оружия, кроме мечей, спец. удар осуществляется нажатием на кнопку A. С мечами чуть иначе — у них два спец. удара: первый осуществляется нажатием и удержанием кнопки A, второй — нажатием направления + кнопки A. При убивании монстров вы получаете очки опыта, необходимые для повышения уровня



Название	Сила защиты	Специальный эффект	Цена покупки/продажи	Где можно достать
Bronze Helmet	2	Нет	— / 32	Дается в начале игры Оружейный магазин в Венделе (Wendel) Пещера гномов (Dwarf Cave)
Iron Helmet	3	Нет	140 / 70	
Silver Helmet	8	Отражает 25% урона, наносимого любым заклинанием	240 / 120	
Gold Helmet	14	Нет	680 / 341	Оружейный магазин в Джатте (Jadd) Оружейный магазин к западу от горы Каменная (Mt. Rocks)
Opal Helmet	19	Нет	1500 / 750	
Samurai Helmet	25	Нет	— / 2100	Предположительно остается после ниндзя в храме над водопадом

Щиты не увеличивают силу защиты, они предназначены для блокирования вражеских ударов и магии. Чем дороже щит, тем он лучше блокирует.

Магия главного персонажа состоит из восьми заклинаний (см. таблицу).

Для того чтобы обучиться тому или иному заклинанию, необходимо найти и прочитать соответствующую книгу магии.

В игре масса предметов, которые покупаются в магазинах, находятся в подземельях и иногда остаются после убийства монстров. Они делятся на лечебные, увеличивающие параметры, инструменты, магические предметы и квестовые предметы, а также предметы просто для продажи.

Лечебные предметы могут восстанавливать хит-пойнты, запасы маны, лечить, а также выполнять некоторые превращения. Например, Soft Potion превращает вас из каменной статуи обратно в человека, Moogles Potion — из котенка с крылышками обратно в человека.

Название	Действие	Кол-во маны, необходимое для реализации
Cure	Восстанавливает часть хит-пойнтов	2
Fire	Самонаводящийся огненный шар	1
Slep	Все вокруг на время замирают	1
Heal	Излечивает отравление	1
Ice	Управляемая в полете глыба льда	2
Mute	Все противники, способные колдовать, на время теряют эту способность	1
Lit	Молния	2
Nuke	Огненный шар с огромной поражающей способностью	3

Если вы нашли инструмент Mattock, то сможете пробивать тонкие стены в подземельях. А вот чтобы найти такое место, надо простукивать стены оружием — там, где стена тонкая, звук будет другим.

Магические предметы производят действия, аналогичные магии.

Что же касается квестовых предметов, их рассмотрим подробнее в таблице внизу страницы.

Советы и подсказки

1) Лучше всего прокачивать персонажа как воина: вначале поднимать Power, потом, когда он увеличится на 10, один раз поднять Wisdom. И повторять так до тех пор, пока Power не станет максимальным (99), после чего нужно поднимать только

Название	Цена покупки/продажи	Где можно достать
Bronze Shield	— / 20	Дается в начале игры
Iron Shield	185 / 92	Пещера Марш (Cave of Marsh)
Silver Shield	505 / 252	Пещера гномов (Dwarf Cave)
Gold Shield	920 / 460	Оружейный магазин в Джадде (Jadd)
Opal Shield	3900 / 1950	Оружейный магазин к западу от горы Каменная (Mt. Rocks)
Flame Shield	4400 / 2200	Оружейный магазин в Ише (Ish)
Ice Shield	6200 / 3100	Оружейный магазин на равнине Плавающих Камней (Plain of Floatrocks)
Dragon Shield	— / 4100	Пещера в руинах (Cave of Ruins)
Aegis Shield	— / 5265	Выбивается из монстров в окрестностях Древа Маны

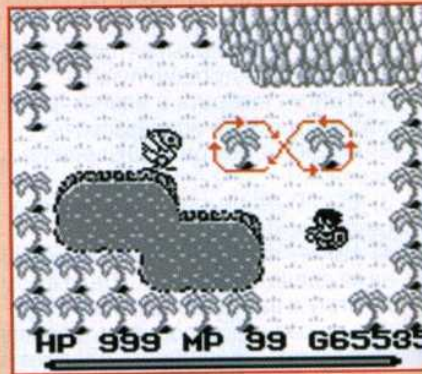
Wisdom. На Stamina и Will можно вообще не обращать внимания — если прокачивать персонажа так, как сказано выше, то при достижении 99 (максимально возможного) уровня развития все его основные параметры (Stamina, Power, Wisdom, Will) станут равны 99.

2) Если вы собираетесь посетить какое-нибудь подземелье, обязательно захватите с собой 2-3 связки ключей и столько же Mattock (пока не найдете Morning Star).

3) С боссами легче сражаться, используя оружие широкого радиуса действия: Sickle или Morning Star.

4) Чтобы найти Bronze Key, нужно прийти в локацию, расположенную недалеко от гостиницы Кетта (Kett's Room), и убить там всех ящеров — в центре появится сундук с ключом.

5) Подсказка «как найти в пустыне подземелье», которую даст мальчик в Джадде (Jadd) в обмен на клык (Fang), весьма загадочная: «Palm trees: and 8» («Пальмы и 8»). На самом деле нужно просто прийти в оазис, изображенный на картинке, и обойти вокруг двух отдельно стоящих пальм по восьмерке — в скалах откроется вход в подземелье.



Название	Действие	Сколько раз можно использовать	Цена покупки/продажи
Bronze Key	Отпирает пещеру Марш (Cave of Marsh)	Бесконечно	— / 2
Bone Key	Открывает вход в пещеру подводного вулкана (Undersea Volcano)	Бесконечно	— / 2
Pendant	С помощью заключенной в нем магической силы заставляет водопад повернуть вспять	—	— / —
Mystic Mirror	Сбрасывает личину с нечисти — дворецкий в гостинице Кетта (Kett's Room) превратится в оборотня	1	— / —
Silver	Из него гном Воттс (Watts) выкует меч и доспехи	—	— / —
Amanda's Tears	Снимет заклятие с Лестера (Lester), брата Аманды (Amanda), превращенного в попугая	1	— / —
Oil	Им надо смазать вагонетку в пещере к северу от пещеры гномов (Dwarf Cave)	1	500 / 250
Fang	За этот клык пустынного монстра мальчик в городе Джадде (Jadd) даст подсказку, как в одном из оазисов в пустыне найти потайную пещеру	—	— / 14

6) Кусок кристалла, о котором доктор Бовоу (Bowow) из города Иш (Ish) говорит, что его можно разрушить с помощью заклинания Nuke, находится в локации, изображенной на картинке (обведен кругом). Под ним скрывается вход в руины империи Вандол (Vandole).



Fighter

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Batman & Robin — Готем... Как много в этом слове...

Medal of Honor — «На поле танки грохотали»

Bust A Groove — самоучитель танцев.
Арзамасова А., г. Москва

Zone of the Enders — ну все, как на зоне.

Red Faction — шухер, братва, в городе красные!

Dynasty Warriors — всех убью, один останусь!

Dead or Alive 2 — живым не дамся!

Олег Гаврилин aka Boiled Lobster, г. Москва

Simpson's Wrestling — лучший способ разрешения семейных проблем.

Resident Evil — вдруг из мамыной из спальни однорукий и хромой — грязный зомби выбегает и мотает головой.

Die Hard Trilogy — недожеванный желудь.
Owl, г. Десногорск, Смоленская обл.

Knockout Kings 2000 — «Все могут короли».

The Mummy — не дай себе усохнуть.

Rugrats: The Studio Tour — белеет памперс одинокий. Что ищет он в кино, убогий?

Mashin Andrew «Dark», г. Лиски, Воронежская обл.

Ariel the Little Mermaid —

хороша и как собеседник, и как закуска.
G. Ninja, г. Москва

Tomb Raider — ах, какая дэвушка!

Dune 2 — засуха в раю.

Mr. Ripper, г. Пушкино, Московская обл.

МОРАЛИЗМ

Рассуждение на тему

«The Simpson's Wrestling»

«Наш сын — бездельник и неуч, Гомер! Ты хоть бы раз показал себя настоящим отцом и отлупил его», — настаивала его жена.

«Но, Мардж...», — сделал слабую попытку отвертеться от родительских обязанностей Гомер.

Но получив в ответ сговордкой по голове, вынужден был придумывать, как наставить сына на путь истинный. И придумал — вызвал Барта на бой на ринге. Сопя и мучаясь отдышкой, Гомер поддерживал воспитательный процесс до 17-го раунда. Но после очередного пропущенного удара понял, что сын все не так уж плох: и фильмы тупые смотрит вместе с ним, и за пивом из холодильника бегают...

Мораль. Товарищи родители! Старайтесь находить в детях положительные стороны в обычной жизни, а не только во время боев на ринге. Так будет полезнее для здоровья обеих сторон.

Owl, г. Десногорск, Смоленская обл.

УГАДАЙ ИГРУ ПО СТИХУ

Я вырос вампиром,
И мой выбор прост:
Сотру в прах полмира,
Но мертв будет Фрост.

Дже Влаче

Owl, г. Десногорск, Смоленская обл.

РЕАБИЛИТАЦИЯ АНТИГЕРОЯ

Мне очень нравится Edea из Final Fantasy VIII. Красивая женщина с грустными глазами. Не повезло ей, загипнотизировала ее Ультимеция. А ведь раньше Эдея была заведующей приютом для сирот и звалась Матрона. Именно она взрастила всех героев «Фантазии». А чем они ей отплати-

ли? Врезали пару раз по балде! Но может, оно и к лучшему — гипноз тут же прошел. И если должность зав. сиротского приюта вакантна, Эдея снова может на нее претендовать и по профессиональным, и по моральным качествам.

Dizzy, г. Бийск, Красноярский край

В свое время мы предложили попробовать открыть хит-парад фирм, занимающихся переводом игр на русский язык. Правила составления этого хит-парада следующие:

- 1) хит-парад составляется исключительно по письмам читателей;
- 2) в итоговом хит-параде будет указано не более пяти фирм.

И вот первый

Хит-парад фирм-переводчиков игр

1. SKU
2. Вектор
3. RGR Studio
4. Лисы
5. —

Ждем ваших писем с хит-парадами фирм-переводчиков игр.

МУЗЫКА ИЗ ИГР

Что можно услышать на компьютере, вставив в него диск PSX.

Shadow Madness — мелодии миров.

Tomb Raider — мелодии этапов, заставка, комментарии Лары и других персонажей.

Broken Sword 1,2 — песня, которой нет в игре.

Fighting Force — спец. эффекты, музыка этапов.

Twisted Metal — мелодии всех этапов и заставок.

Прислала Scorpia, г. Баку, Азербайджан

.....
Можно проигрывать Dreamcast'овские диски, причем непосредственно на самой приставке. Вот что я услышал:

Super Runabout — музыка из игры + секретные мелодии. 17, 18, 20 и 21 треки — BEST!

Mortal Kombat Gold — музыка из игры + секретные мелодии. 4, 16 треки — BEST!

CD-загрузчик Универсал (с Соником на коробке) — громкое шипение.

Soldier of Fortune — оба диска — музыка из игры. Только одна песня.

UEFA Dream Soccer — музыка из игры, в основном — фигня. 3 трек — BEST!

Demo disc Dreamon — сообщение диспетчера.

Internet disc Dreamkey — сообщение диспетчера.

Cheat Man, г. Москва

.....
Brigandine — можно прослушать крики падающих героев, а также музыку из игры.

Gundam Battle Assault — музыка из игры.

Mad Stalker: Full Metal Force — музыка только с уровней.

PuLiRuLa — всевозможные звуки и мелодии из игры.

Mobilesuit Gundam (perfect one year war) — мужской голос будет вам объяснять, что данный диск предназначен только для PSOne.

Time Gal — музыка из уровней, но не вся.

Dead or Alive — разговоры героев + музыка из игры.

Gundam the Battle Master — музыка из игры.

Fatal Fury Real Bout — музыка только с уровней.

Vib-Ribbon — мелодии и песенки с уровней.

Sailor Moon — музыка с уровней.

Jet Moto (1-2 части) — музыка с уровней.

Daraemon 2 — 1 песня.

Warhammer Dark Omen — мелодии из игры.

Asterix (стратегия) — музыка из игры.

Rising Zan — песня с заставки.

Brave Fencer Musashiden — одна веселая композиция.

Warhawk — весь саундтрек игры.

Rapid Racer — музыка с трасс.

Blue Legend of Water — инструментальный трек, в игре не присутствует.

*Лина Инверс
Спасибо Фам'у.*



58 ДРАКОН

РЕАБИЛИТАЦИЯ АНТИГЕРОЯ

FUN CLUB

FUN-CLUB

75

ИТАЛЬЯНСКИЙ САНТЕХНИК ЯПОНСКОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ: ПОЗАВЧЕРА, ВЧЕРА, ВСЕГДА

** Введение **

«Оправдание, как и пятая точка, есть у каждого!» — одна знакомая мне тетенька очень любила повторять такую вот фразу, услышанную ею в пудель знает каком фильме. Ну что ж, в таком случае, то, что я сообщу сейчас, за оправдание считать крайне не рекомендуется, но...

Прежде чем поведать вам о зубокружительных и врагдоробительных приключениях **Марио** (а то, что статья будет именно про него, вы, наверное, догадались из заголовка), я должен пояснить, для чего данная статья предназначена. Во избежание некоторых взаимных непоняток. Многие игры про этого усача недоступны большинству наших геймеров, однако же знать-то хочется, каким был этот усатый толстопуз в прошлом, в разное время своего существования и на разных консолях. Конечно же, никто не хочет выглядеть «незнайкой» в вопросе своих любимых (вариант: ненавистных) игровых героев и гэмезных сериалов про них. Мало кто из вас играл во всякие экзотические версии «Марио» на Супер Нинтендо, к примеру. И многое из нижеперечисленного недоступно не обладающей Интернетом (и/или желанием играть на эмуляторах старых приставок) массе наших читателей. Правда, именно поэтому, оно так и манит к себе, просвещения ради. Особенно ту самую массу читателей...

Игры мира Марио все появляются и появляются. И статья вовсе НЕ ставит целью обзор абсолютно всех игр из этой серии. Особенно это касается новейших игр. По ним информацию не так уж и сложно откопать — про новинки, обычно, говорят много и многие... А вот я думаю, что для увеличения «игровой эрудиции» читателя будет гораздо полезнее пролить свет на не очень известные (по крайней мере, нашему геймеру), но яркие и отличные игры, такие, как, допустим, «Yoshi's Road Hunting», «Mario & Wario», «Push Pipe»... поскольку сведения о них найти очень трудно. А новые игры все выходят и выходят, за ними угнаться невозможно. Дабы подчеркнуть эту «НЕ-направленность» (если так можно выразиться) статьи, я, иногда, умышленно не сортирую игры в порядке дат их выхода. Не считите за оправдание.

Еще немного слов я бы хотел сказать относительно «Марио-мира». Конечно же, игры делается так, чтобы в них могли играть люди вне зависимости от возраста, в том числе и дети. Но лично мне кажется, что мнение о «высокой детскости» игрушек с Марио есть даже совсем не верно. Многие думают так: не дали в руки пистолет человеку, не заставили кишки монстров летать — в сад. В детский. Однако не замечают они того, что дети, в большинстве своем, в войнушку тоже любят играть, и именно Нинтендо создала неповторимый игровой мир. Некий, я бы даже сказал, игровой авангард, что ли? Игру тут нужно чувствовать, а не буквально понимать все происходящее. Эта невероятная (сумасшедшая, в хорошем смысле этого слова), атмосфера, это... В общем, у американцев такого нет. Для них, если «мультишно и для детей», значит, обязательно, смешно. А тут не смешно. Совсем даже не смешно. А так... волшебно, что ли?..



** Donkey Kong и Mario Bros — первые успехи **

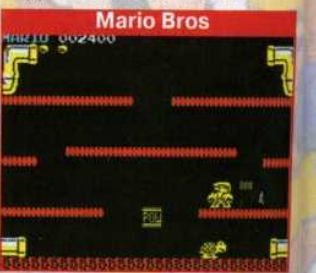
Вот интересно, сколько же раз за всю историю игр было так, чтобы хороший персонаж становился плохим, а плохой — хорошим? Не догадываетесь, к чему я это клоню? Да так — существовал на старых игровых автоматах сериал такой — «**Donkey Kong**» (1981 г., аркада) назывался.

Там, в первой серии Кинг-Конг похищал любимую девушку Марио (это не принцесса была, звали особу Полин), а он (Марио) ее шел спасать. Во второй же, как это ни странно, вышеозначенный водопроводчик (видимо, в отместку) похищал Кинг-Конга, а героический подвиг спасения уже доверялся юному потомку зверушки. Правда, вообще, поговаривают о том, что речь шла не о добром и хорошем Кинг-Конге (да-да, ведь, вроде бы, это была именно та обезьяна, про которую потом сделали «игровую трилогию» для приставки SNES), а о его дедушке. Тогда становится непонятно — ведь Марио был такого же

возраста, как и в остальных играх... В общем, заставок никаких у игры нет, поэтому каждый волен думать, что хочет. Игра представляла собой поход по экрану (без скроллинга) от начала уровня до места, где вопит о помощи похищенная Полин (или не менее похищенная обезьяна). Как пройти — это нужно было еще соображать, так что вряд ли игру можно отнести к бездумным бегалкам.

Реализация игры на Атари 2600 (приставка такая) является самой худшей — там всего 2 (!) экрана. На Денди 3 экрана, а на игровом автомате — 4... Уже ближе к нашему времени игрушку переиздали для Геймбоа — относительно в цвете, да еще, к тому же, с охренивательным количеством разнообразных экранов-этапов. История создания сего опуса интересна, ибо не провалилась игра под названием Radar Scope (а она провалилась), не написал бы великий человек Shigeru Miyamoto (а он, правда, очень великий, просто брызжущая идеями личность) Кинг-Конга, не придумал бы он и Марио. Правда, Марио тогда звался просто «прыгающим человеком», но президент американского отделения Нинтендо быстро нашел для него реального, «живого» прототипа — это был человек, предоставивший им место для офиса. Его звали Марио... В честь него и назвали персонажа... Именно так, почти курьезно, зародился культовый герой игр. Когда появилась приставка Денди, была с ней стартовая игра — «**Mario Bros**» (1983 г.).

Заметьте, без приставки «супер» вначале. Тут тоже поддерживалась идея «один уровень — один экран». Впрочем, обладатели Денди и те, у кого просто свежа память о старине, эту



Терпи, Марио, атаканом будешь!

Заметьте, без приставки «супер» вначале. Тут тоже поддерживалась идея «один уровень — один экран». Впрочем, обладатели Денди и те, у кого просто свежа память о старине, эту

ИТАЛЬЯНСКИЙ САНТЕХНИК ЯПОНСКОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

игрушку прекрасно знают. Стучат головой о кирпичи водопроводчики, враги спотыкаются и падают, пока они лежат, их нужно столкнуть в воду. Игра была мультиплеерной, мало того — «мультиплеерной одновременно». То есть, не по очереди играли в нее люди, прямо вдвоем. Хотя... если честно, играть, кроме как «для развлечения» особого смысла не было (и нет сейчас) — игра эта относится к разряду «бесконечных» и конкретной цели не имеет — ее нельзя пройти до конца, можно только гамоввернуться и обогнать приятеля по количеству очков. Вот. Игра была не только на Денди, еще на игровых автоматах, на Атари и на Спектруме, как ни странно! И вот недавно она была переиздана для Геймбоя. Но уже для нового, продвинутого. Вошла в официальный сборник о две игры под названием «Mario Advance».

**** 2D-actions. Для Марио это —**

основной хлеб... а также грибы и спагетти **

Потом с «одно-экранной» деятельностью пришла пора кончать! Что же народ требовал? Хлеба, зрелищ и что-нибудь на закуску. Пришлось сварганить историю, что после того как обезьяна сбежала из клетки, Марио впал в депрессию. От него ушла Полин, он еще глубже туда впал... Но долго ему скучать не пришлось, ему было нечего терять и он, «озверев в природе», пошел выручать из плена похищенную принцессу... Хотя, депрессия у чувака, вроде, была? Ему могло это все и привидиться в бреду. Намек на то, что главный герой — сумасшедший, понимаете?

Первый классический платформер — игра «Super Mario Bros» (1985 г.). Классика, хотя многие называют эту игрушку примитивом. Может, с высоты сегодняшнего полета это и правда примитив (ничего, лет через пятнадцать также о «Final Fantasy X» заговорят)... Но факт

есть факт — игра, даже по нынешним меркам, смотрится атмосферной, живой, что ли... Гармонирует все — это уже заслуга дизайнеров, которые, в чем-то всегда психологи... Идея — поход слева направо по уровню, цель — дойти до конца. Тут впервые появились Купы (черепахи), Гумбы (такие коричневые чудики) — хрестоматийные враги, а также, самое главное, появился знакомый всем МИР. Замки, драконы... что-то от фэнтези, что-то из богатого воображения уже названного мной выше Shigeru Miyamoto — все это образует неповторимую атмосферу. Вы, наверное, удивитесь, но я сообщу вам, что и этот гэмез тоже был переведен на Геймбой! На цветной. На обычном даже не запускается. Но оставим же мы эту карманную систему. Поговорим о том, что игре, как обычно, потребовалось продолжение. Так и появилась довольно хорошая, но одна из самых неизвестных «бродилочных» игр с Марио — «Super Mario 2» по



Самая, что ни на есть, классика. Правда, некоторые думают, что все игры про Марио — такие.



Вы, наверное, не знали, но вот так видели второго Супер Марио японцы.

японской нумерации (1986 г.). **The Lost Levels**, как нарекут игру много позже, когда издадут на СНЕСе официальный сборник. Уровни, правда, потерянные — мало кто о них знает. Но они есть. На Денди и СНЕСе (в последнем случае, в сборнике). Графика стала на порядок лучше... все перерисовали и уже в таком виде Марио ждало переиздание. И ведь это была уже по оформлению не примитивная игрушка! Все выглядело весьма симпатично. (Кстати, перерисованные объекты пошли потом и в переиздание первого Марио).

Следующий бродильный Марио тоже был вторым... По западному исчислению (1988 г.). Если хотите узнать об

этой игре побольше, берите в руки 24-й номер «Дракона» и читайте про сборник «Super Mario All-Stars». РБШ-17 (кстати, тоже, как и я, AlexMAN, робот!) весьма ясно высказался. Слов нет — одни эмоции подкатывают к горлу! И все родное такое... и репки эти замечательные... и... и вообще! Эх, да, конечно же, плевать на то, что игра, по сути, является переделкой опуса под названием **Doki Doki Panic**. Все равно — «удочерил» эту игрушку наш добрый Марио. В доказательство этому — появление игры не в оригинальном, но в переделанном под Марио виде на сборниках «Super Mario All-Stars» и «Mario Advance».

Да, видите ли, любят переиздавать Марио для Геймбоя... Вот. Ну а в чем же выражается то, что игра серии не родная? Да в том и выражается, что появляются лестницы, ключи, физика отличается в корне (Марио бегают и прыгают не так, как бегал и прыгал раньше), дают поиграть на выбор четырьмя персонажами: Марио, Луиджи, представителем племени Жаб-Грибов и, как ни странно, принцессой. Они и выглядят по-разному, и имеют разные характеристики. Вообще, игра вышла на редкость интересной, какой-то гипнотизирующей. Как, впрочем, и все остальные игры с Марио. Но первая и вторая японские серии получились энергичными, «мясными». Эта же игра впервые передала атмосферу волшебной сказки, которую, кстати, сумели сохранить в **Супер Марио 3**. Отличилась она и сюжетом. Врагом поставили не Браузера, а некоего Варта, и действие происходило в каком-то другом мире... То ли во сне, то ли еще где... У меня до сих пор мурашки по коже, когда я ее запускаю и читаю слова с заставки, это полубредовое введение про дверь, ступеньки и... сон ли это? Сон ли это, дорогие товарищи, что мы имеем возможность играть в такую замечательную игру?

Впрочем, Нинтендо умеет держать успех! Следующее ее творение — **третья часть «Super Mario Bros»** (1989 г.). О, про нее мне тоже нужно рассказывать, сморкаясь и пуская слезы в платок... Это было нечто. Выпущенная уже много времени назад, эта игра до сих пор не перестает быть одним из самых ярких 2D-экшенов современности. Марио получил возможность надевать разнообразные костюмы. В костюме енота (да какой там костюм? Хвост да уши...) Марио мог немного полетать при разгоне, а в моем любимом



Сравните с сеговским Mario Bros 2. Я же говорю, со СНЕСа портировали...



Кажется, принцесса не от врагов, а от холода раза в два сжалась.

Отличилась она и сюжетом. Врагом поставили не Браузера, а некоего Варта, и действие происходило в каком-то другом мире... То ли во сне, то ли еще где... У меня до сих пор мурашки по коже, когда я ее запускаю и читаю слова с заставки, это полубредовое введение про дверь, ступеньки и... сон ли это? Сон ли это, дорогие товарищи, что мы имеем возможность играть в такую замечательную игру?

Впрочем, Нинтендо умеет держать успех! Следующее ее творение — **третья часть «Super Mario Bros»** (1989 г.). О, про нее мне тоже нужно рассказывать, сморкаясь и пуская слезы в платок... Это было нечто. Выпущенная уже много времени назад, эта игра до сих пор не перестает быть одним из самых ярких 2D-экшенов современности. Марио получил возможность надевать разнообразные костюмы. В костюме енота (да какой там костюм? Хвост да уши...) Марио мог немного полетать при разгоне, а в моем любимом



Вот она — игра в игре!

костюме лягушки он передвигался медленнее, чем обычно, но прыгал дальше и плавал лучше... Ох, золотые были времена. Я, помнится, потратил все лето на поиск секретов и прохождение и нисколько об этом не жалею... Да, секреты... Ими вся игра буквально кишела. Огромное количество уровней, почти каждый из которых отличался от остальных... Появилась глобальная карта, по которой можно было ходить, выбирая себе путь. Все это не описать. Зачем, например, создатели включили снежный уровень в травяной мир, а травяной уровень — в снежный? И, конечно же, атмосфера. Атмосфера чего-то волшебного царила в этих краях. Игра получилась на редкость длинной, идти в ней с первого уровня до последнего (без тайных «быстрых переходов») было «самое по кайфу», но... жутко УБИВИСНО. Часов... семь, восемь... двадцать пять это занимало. Зато, конечно, был рай для путешественника — тут луга, холмы, поля, подземелья, горы, места, цветущие ядовитыми цветами, и даже был особо примечательный уровень под названием «на небеса — в валенке» — всего не перечислишь! Поясню про валенок и тот самый загадочный уровень, если кто не играл. Этот пятый мир был в поднебесье, но до этого поднебесья нужно было еще добраться: на одном из уровней, которые «еще не на небесах, но уже на подходе», можно было одеть уникальный костюм — валенок во весь рост. И прыгать в нем. Было круто. Вообще,



это была, есть и будет одна из наиболее ярких, волшебных, атмосферных и душевных игр... По делу сюжета очень все интересно было, ведь не только принцессе похитили, но и королей в животных разнообразных превратили. А боссы каждого из миров — отпрыски Браузера (это он принцесс похищает и, вообще, «самый главный плохой», если кто не знал). Так, их убивая, с его семьей поближе знакомилась... И не только. Враги (обычные враги!) были настолько колоритными и узнаваемыми, что про каждого из них можно было смело делать его собственную игру. Кстати, если два игрока встречаются на «глобальной карте», то начинается «игра-в-игре» — некая упрощенная версия «Mario Bros», только на двоих игроков.

Бродилочные тенденции продолжились и на SNES. Было две такие игры, одна из которых называлась «Super Mario World» (1991 г.). О ней журнал рассказывал в далеком-далеком прошлом своем, в одном номере с первым Мортал Компотом. Как же эта игра выглядела? Опять-таки, очень живо и ярко. Это был уже не тот Марио, что мы имели счастье лицезреть на Денди, это было уже что-то неувлимо свое. Явился Йоши. Катаг Марио на спине и поедая врагов. Карта, как и в третьем Супер Марио, имела место присутствовать... Появилась возможность сохранить игру! Ну это все мелочи. Главное — это снова какой-то завораживающий стиль художников, композиторов, даже сценариста (хотя, мне кажется, его и не было почти никогда в сериале...)! Игра перестала быть такой навороченной,



как Супер Марио 3 на Денди, но... но, может быть, она такой простотой и брала? И это правильно, хотя, простота, все же, была довольно-таки относительная...

Вторым бродильным 2D-экшном про Марио на SNES стала игра «Super Mario World 2: Yoshi's Island» (1995 г.)! По-моему, это — одна из самых лучших игр этой платформы. Хорошая графика, оригинальная идея и... еще много всего. По сюжету, конечно же, это предыстория ко всем остальным частям игры, ведь там повествуют о трудном, буквально непосильном младенчестве водопроводчика. Про то, как их (Марио и его брата) в детстве драконо-динозавры Йоши спасли. Про это, а также кучу по-

лезных советов и первоклассный обзор вы можете прочитать в 24 номере «Великого Дракона».

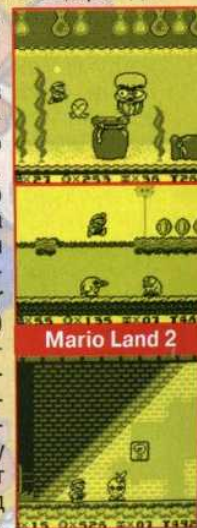
Многие могут говорить, что все 2D-экшны (да и все экшны вообще!) от Нинтендо похожи друг на друга, причем весьма и весьма. Да, конечно же, это так. Но плохо ли это? Причем, все-таки, общий настрой у игр меняется. Эта игра — живая, цветная, солнечная (в отличие от первой части, которая почти «никакая», вернее, «не такая»)... Дизайнеры всеми силами пытались создать об игре такое впечатление. Игра, как будто бы, отчасти нарисована детской рукой, карандашами — этот очень необычный и красивый прием отмечается всеми, если речь заходит об «Острове Йоши». Я тоже отметил. Марио-младенец ездит на спине у дракончика, а Йоши, значит, поедает врагов, кидается в них всем, чем можно, а также он должен следить, чтобы Марио в конце этапа оказался там же, где и в начале, то есть, на его многострадальной спине. А то некоторые его украсть мечтают.

На приставке Nintendo 64 тоже есть игрушка про Йоши, называется она «Yoshi's Story» (1998 г.). Там Йоши уже без Марио. Отметить хочется оригинальный дизайн уровней (лепили из пластилина, из папье-маше делали этапы) и не слишком большую сложность игры, вкупе с неважной продолжительностью. А так... старый дух «Острова Йоши» и сериала «Марио» вообще, вроде сохранен. Очень необычная вещь. Неоднозначная.

Что касается двухмерных бродилок, то, конечно же, были они и на Геймбое. Первая часть чисто-геймбоевской (не перенесенной ниоткуда) игры под названием «Super Mario Land» (1989 г.) чем-то похожа на первый дендевый Супер Марио. Хотя были в игре и оригинальные, не встречающиеся ни в какой другой части находки (или встречающиеся, но... очень редко). Например, в лесу водились самые колоритные персонажи — прыгающие ниндзя. Да и вообще — даже принцесса была другая. Маргаритка у нее кликуха. Игра определенно подкупала своей простотой. Что еще раз доказало, что для создания интересной игры, графика и даже сюжет не особы важны.

Вторая же часть была наиболее неоднозначной. Потому как отошла от стандартов сериала дальше всех. Правда, если вы внимательно читали, то наверняка поняли, что все игры про Марио, вообще, разные... только, чтобы понять это, нужно, в первую очередь, понять сериал вообще (хотя, мама родная, о каком понимании может идти речь, ведь это, всего лишь, 2D-экшн, в который дети играют). Во второй части («Super Mario Land 2: Six Golden Coins»; 1992 г.) появляется «потерянный брат» Марио — Варио.

Хотя бытует мнение, что это какое-то потустороннее олицетворение всех плохих сторон Марио, непонятно каким образом попавшее в мир материальный... Тьфу на эти заумности! Будем считать, что брат потерянный, и точка! Как раз подходит под рамки сказки: было три брата и так далее, двое нормальных, один — Варио и тому подобное. Этот самый Варио оккупировал замок (заметьте — ни слова про принцессу: обиделась, видать, на него, что он какую-то Маргаритку лучше ее посчитал и нагло... спаслась сама?). Нужно пройти шесть миров, собрать шесть монет, открыть ими замок и надрать негодяю шею. На мирные переговоры неумолимый Марио не идет. Может, просто брат после долгой разлуки в гости к нему зашел? И новый замок подарил, причем, сразу на дверь повесил, дабы в деле испытать. Ну это их проблемы. А наши проблемы в том, что уровни в этой игре были точно не «как в Марио». Дом гигантских размеров (играли на Денди в «Бэтмена и Флеша»?), уровень в космосе (!?)... враги «не те». «Те» есть то-





Wario Land 1

же (речь, конечно, идет о черепашках и гumbaх), но встречаются они только в «предисловии» к игре — есть там что-то похожее на тренировочный уровень. Геймплей собственно на уровнях и игровая физика (как, впрочем, и графика) напоминают третью часть Супер Марио на Денди. Но не дотягивает игра до ее уровня — как ни кру-

тись, присутствие «глобальной карты» есть почти (ключевое слово — почти) только лишь украшательство, так или иначе — ничего там делать не остается, как выбрать понравившийся уровень и начать его проходить... Однако же, «оригинально и вполне приятно играть» — чем не повод попытаться осилить гамез? Марио, кстати, был доступен всего один костюм (по сравнению с Супер Марио 3 на Денди, это... м-да...), но какой! Костюм зайца (мог летать на ушах)!

Первую часть игры «Wario Land» (1993 г.) также часто имену-



Wario Land 3



Wario Land 4

Вот так и выглядит новый Варио, переехавший на GBA. С новосельем!



Mario Land 4



ют «Mario Land 3». Вообще, именно с нее начался новый сериал, герой которого стал впоследствии неким талисманом не всего Нинтендо, но Геймбоа в частности. Речь идет о потерпевшем поражение Варио. Плунов на мечту «дать брату на орехи», он решил заняться поиском сокровищ (зачем? Видимо, на орехи...). Правда, Марио в этой игре уже нет.

«Wario Land 4» (2001 г.) вышла на уже Game Boy Advance... Конечно, по графике — это лучший из Варио... Игра изобилует «чисто вариовскими» штуками, что говорит о том, что, несмотря даже на платформу, вселенная мира Варио сумела найти себе стиль, от Марио отличный. А еще то, что с первого взгляда игрушка может показаться нарочито, вычурно детской. Со второго тоже. И с третьего.

Есть еще и «Mario Land 4» (1997 г.). Марио там стреляет в противников грибами, это шутер такой. Игра очень оригинальна и, как почти все остальные геймбоевские игры, отдает от привычной концепции мира Марио. Честь ей и халва за оригинальность...

** Спорт-спорт-спорт **

Теперь очень коротко об играх спортивных. «Коротко» — потому как особо нечего про них распинаться.

«Golf» (1985 г.) на Денди, «NES Open Tournament Golf» (1991 г.) на той же приставке, «Mario Golf» (1999 г.) на N64 и Цветном Геймбое. Это все — гольф, упрощенный, конечно же, по сравнению с оригиналом своим. Да, последняя в списке — игра очень-то неплохая. Только, правда, распинаться про нее особо нечего. Что можно про спортивный гамез сказать? Гольф... лупят клюшкой по мячам... нужно забивать в лунки... Тут такая фишка — чем позже игра выпущена, тем геймплей лучше. Видимо, постепенно Нинтендо учится и спортивные игры тоже делать.

«Mario's Tennis»

(1995 г.) стартовала вместе со своей платформой — Virtual Boy. Несколько «облегченный» теннис. С персонажами из вселенной Марио в ролях.

Есть еще версия этой игры для N64, вот там дела гораздо лучше будут. Вообще, как мне показалось, Нинтендо все хочет сделать что-нибудь спортивное и оригинальное. Однако, это — не сериал про KuniO Kun'a. Так что тут все пока серенько. Возможно... где-нибудь... как-нибудь.

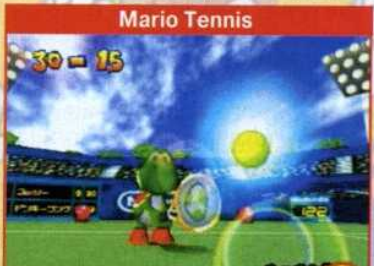
Продолжение следует... в продолжении моей статьи вы узнаете, в какой игре Марио сокрушал врагов автоматом и на протяжении какого гамеза наш персонаж носил на голове ведро, не снимая.



NES Open Tournament Golf



Mario Golf



Mario Tennis

Сергеевич Александр,
он же **Man Alex**

Окончание в следующем номере.

Harry's Legend

Кто бы мог подумать, что китайские пираты, вроде полностью занявшиеся созданием игр под MegaDrive, неожиданно вернутся к славной восьмибитке, причем найдут для этого весьма подходящий повод в лице Гарри Поттера.

Думаю, что Гарри никому представлять не требуется, поэтому перейду сразу к рассмотрению игры. На этот раз пираты изменили сами себе и не стали «хакать» первую же игру, попавшуюся им в руки, а создали нечто свое. Поиграв в это «нечто» пару дней, я пришел к выводу, что пиратам удалось создать очередную игру среднего качества. В минус можно поставить малое, даже для восьмибитки, количество цветов и некоторые несоответствия с оригинальной историей. Зато в плюсы я записал само появление игры на приставке и хорошее управление.

Игра создавалась по мотивам фильма, который шел в кинотеатрах нашей страны весной, или по книге «Гарри Поттер и философский камень» — это кому как угодно. В игре всего пять уровней, которые частично повторяют эпизоды фильма. На последнем уровне имеется возможность сыграть в некое подобие квиддиша. Это выдуманная игра, напоминающая американский футбол, но игроки в ней носятся над полем верхом на метлах. У пиратов это получилось очень похожим на «древний» теннис.



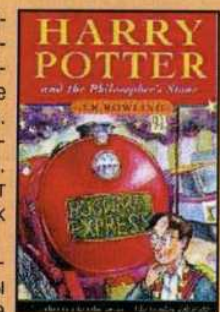
Враги, которых вы встретите в игре, копируют персонажей фильма. Но, к сожалению, видов врагов не так много, как хотелось бы. Самыми первыми вы встретите двоюродного брата Гарри и его дядю. После будут шахматные фигуры, привидения, мыши, как простые, так и летучие. В конце каждого уровня вас поджидает профессор Белка и злой волшебник Вольдеморт.

На этом сходство с фильмом прекращается и начинается непонятное. Пираты скорей всего не поняли до конца или не поняли вообще, про что фильм. Кто внимательно его смотрел, то несомненно знает, что главный герой является начинающим волшебником. Но в игре нет и намека на магию или колдовство. Более того, в игре Гарри выглядит, как матерый каратист. Он расправляется с врагами ударом ноги (кнопка B), ударом руки (↓ + A) и еще высоко прыгает (кнопка A). Хорошо, что хоть летающей метлой не машет.

В заключение можно сказать, что в Harry's Legend играть можно, но, к сожалению, недолго. Причина тому — заниженный уровень сложности и малое количество уровней.

C.J.C.

P.S. После прохождения игры никакой финальной заставки или чего-нибудь, отдаленно напоминающего ее, я не увидел.



Порой окинешь взглядом весь драконовский нон-стоп и подумаешь, мол, какие ведь разные они, эти игры! Есть плохие, есть хорошие. А есть такие, которые, вроде бы, «средние» по всем параметрам, но именно этой простотой и подкупают. А потом смотришь — и графика, вроде, симпатичная, и музыка удачно подобрана. Думаешь, нет, эта игра, все-таки, выше среднего. Но не намного. А потом, когда поиграешь несколько вечеров и увидишь продуманность уровней, удобное управление, «грамотность» игрового процесса... Тогда не исключено, что в сознании твоём игра получит ярлык «одна из любимых», а то и «одна из лучших». А так, на первый взгляд — обычная гейма, каких много. Эти слова относятся и к данной игре. Микки Маус для американцев всегда был чем-то наподобие «народно-былинного героя». Несмотря на это, однако, игрушку поручили делать японцам (а, точнее, фирме KEMCO). Вообще-то, это не только с Микки такая ситуация, ведь были же древние времена, когда янки обладали такой хорошей привычкой. Теперь они игры сами про своих героев делают. Может, зря? Ведь те творения, которые выходили в то время, были наполнены чисто джапанским колоритом. Что же такого мы видим в этой игре? «Бредовый», в хорошем смысле этого слова «авангардный», мир. Еще игровой процесс, это ведь чистый 2D-экшн (ведь японцы в таких играх собаку... да что там собаку, хозяина скушали; сейчас, кстати, еще продолжают пережевывать — тому пример, допустим, сериал Megaman X), притом умелыми руками сделанный на радость фанатам жанра. А еще... много таких «а еще». Просто... атмосфера такая, что ли? Хотя, чего говорить много. Ведь с другой стороны, Микки Маус же, блин, как к этому можно серьезно относиться?

Игра представляет собой типичный двухмерный экшн. Наблюдаем Мауса «строго сбоку», топаям по уже непривычной (ввиду строжайшего дефицита новых игр, выполненных в этом жанре) «земле-в-разрезе» и пускаем слезу. Ах, да — еще врагам не забываем надавать по мартышке. Но ностальгия ли это? Как ни странно, лично для меня... нет. Просто любовь к забытому жанру... и к хорошим играм.

У Мауса не очень обычное оружие. Это волшебные воздушные шарик. С виду — шарик как шарик, но, если ими кого-нибудь закидать, то этого бедного «кого-нибудь» взрывной волной отнесет метров на 20 и он, если выживет, на всю жизнь заикой останется. Также шариками можно открывать спрятанные бонусы. Попадешь, вроде бы, в пустое место, а оно не пустое, оказывается. Выясняется, что клубника или, вообще, жизнь там спрятана. Интересуешься, клубника что дает? А она спец-шарик предоставляет! Для бонуса. Бонус-уровни тут — как такой тир, что ли? Охотится Микки Маус на буквы, а они бегают от его прицела. Про бонус-то я вам ниже подробнее расскажу. А теперь — вернемся к нашей «шаровой теме». Их же еще можно положить на землю (присядь и жми на кнопку выстрела), а потом — воспользоваться как батутом. А можно и вверх ими пальнуть. А они вниз упадут. Также можно на шаре планировать, зажав кнопку атаки в прыжке. Вообще, я хочу отметить здоровый подход авторов к оружию. Это — не пули, летящие по прямой. И даже не какая-нибудь доска для ближнего боя. Шарик летает по параболе. Пролетит и будет на земле лежать. Его еще можно и ногой пнуть! Впрочем, удивительно, но оригинальные идеи — они вот, иногда, совсем рядом. Хотя уже и забыты, но все ж таки, эту находку так и не передрал никто... Кроме ягод и жизней, Маусу будут также встречаться рулезы с изображенным на них знаком вопроса. Конечно



Начало игры: М. Маус в ожидании Минни...



Вот она — работа колдуна.



Карта игры. Это те места, где вам предстоит побывать.



Бонуса сладкие мгновения.

же, приз нельзя предугадать заранее. Это могут быть как ягоды в твой карман, так и бессмертие. А порой случается страшная вещь — стрелки джойстика меняют свое назначение на противоположное. Это — почти всегда верная смерть, так что есть риск у тех, кто решаете прикарманить не kota в мешке, а знак вопроса в сумке... Каждый уровень, кроме второго, разбит на поход по уровню, полубосса и босса. И каждый уровень набит секретными. В основном, мелкими — секретными ягодками. Но попадется и нечто более ценное. Про самые прикольные секреты я тебе сейчас и поведаю. В общем, хватит, как говорится, говорить, начнем же действовать.

УРОВЕНЬ 1 — ЛЕС

Микки Маус начал замечать странные вещи. Мало того, что Минни не пришла в лес собирать с ним грибы (он ее под деревом 5 часов ждал!!!), так еще лесные твари решили его сильно покалечить. Поможем мышонку разобраться что к чему и устранить эти проблемы! Это — первый этап его пути. Ах, какой лес нарисовали художники, сердце радуется! Прежде, чем ты будешь биться с боссом — гигантским грифом, предстоит встреча с его правой рукой (или левым крылом?) — очень наглым ежом. Вообще, так как игра на японском, сюжет дает отличные возможности для тренировки воображения... вот и у меня... разыгралось... это я насчет того, кто у кого какая конечность. Враги на этом уровне — хамелеоны (могут делаться невидимыми и, вообще, твари редкостные), пчелы, обезьяны, пауки, хищные цветы (immortal'ные заразы!) и змеи. Кстати, о змейках: они могут поймать твои шарик и использовать их против тебя самого. Но ты тоже будь не промах — в таких, как они, нужно очередями стрелять. Тогда и убить вполне можно. До ежа ты быстро доберешься, чего уж там. Он сначала прыгает, страшно отскакивая от земли, потом — катится по прямой на тебя. Самая стандартная тактика — проходить под ним, когда он в полете, и самому прыгать, когда катится. Да и кончина у босса тоже стандартная самая. Как у всех первых врагов — очень быстрая.

Потом гляди заставку. Оказалось, что Минни заколдовал злой маг (из вредности?) и теперь Маусу придется... что же ему придется? Как я понял, поскольку мыша расколдовывается после посещения Маусом конфетной фабрики (см. уровень 5), то, следовательно... э-э-э, что бы такое придумать?.. ей нужно откусить от волшебного торта — чары — как рукой снимает. Сорри, сорри, не придумал ничего более умного. Микки отправляется в путешествие по различным перпендикулярным мирам, чтобы найти этот «сладкий мир» и принести оттуда... э-э-э... то, что надо. Но не сейчас. Сейчас — вторая часть уровня. После рекламной паузы, ой, то есть вполне нерекламного бонуса. Почему так сделали — ума не пойму.

Итак, вторая часть уровня и, как я и обещал выше — босс в виде грифа. Или орла. До него еще дойти, правда, надо. После падения в водопад, как только приземлишься на



Начало игры. Как будто бы, вместо «страшных ужасностей», намечается пикник.



Многострадальный Ёжик, его бьют даже начинающие игроки.



Обычные будни игрового персонажа.



Мостик гнилой под ногами трещит. Впереди — шершень в засаде сидит. Конец сей истории очень печален. Крылатый «бессмертием» был измочален.



Очень живописно!



Какая большая паутина.



Грязные танцы. Вот — грязь, вот — танцы.



Птица «на понтах».

землю грешную, иди направо. Ты увидишь три ямы. Если прыгнуть в первую или третью, то потеряешь одну жизнь. Так что, падай лучше во вторую. Ты попадешь в секретный подуровень. А если в этот подуровень не заходить, а, пройдя немного вперед, пострелять по полу из паутины, то можно получить жизнь. Ну и мостики, конечно, обваливаются. Куда же без этого? Не нужно на них задерживаться. А вот и босс — орел. Перья его можно отбивать, а самого орла не то чтобы можно — нужно бивать... Чистя экран от его вредоносного оперения.

БОНУСА СЛАДКИЕ МГНОВЕНИЯ

После каждого уровня есть бонус. Почему-то его еще впили в середину первого этапа. Это, как я уже говорил, тир со стрельбой по призам. Причем, по движущимся. Хочу поделиться своим опытом. Стрелять нужно, естественно, с упреждением. Дело усложняет то, что прицел может занимать только фиксированные позиции, то есть строго по центру, правее и левее, чем центр. Необходимо учитывать скорость передвижения вождя приза. Видишь две пальмы вверх? Пусть расстояние от любой из них до прицела, когда он находится в положении «стро-

го в центре», будет твоим ориентиром. А дальше уж замедляй, когда при какой скорости нужно стрелять. Либо когда бонус с пальмой уже поравнялся, когда полпути проехал, или когда четверть дороги ему до твоего прицела осталась.

Самый лучший приз — сундучок. Там либо много энергии, либо сразу несколько жизней. Правда, вот дела — будет он бегать от твоего пристального прицела. Тогда нужно прибегать к уловкам. Видишь, например, что он понизу идет, а ты держи прицел наверху и вниз опусти только тогда, когда придет время стрелять. Правда, у меня есть ощущение, что движения этого товарища в высшей степени хаотичны, а, значит, во многом приходится уповать на удачу...

УРОВЕНЬ 2 —

ТО ЛИ ЦИРК, ТО ЛИ ИГРУШЕЧНАЯ ФАБРИКА

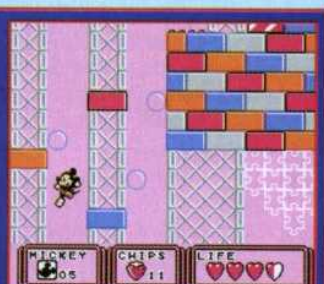
Попав сюда, следи, чтобы дрессированные (вариант: механические) обезьяны не дали тебе музыкальными тарелками по репе. К счастью, мартышки слишком ленивы и в погону не пускаются. А вот через клоунов (они то ли надувные и все время спускаются, либо же очень спортивные и делают за-



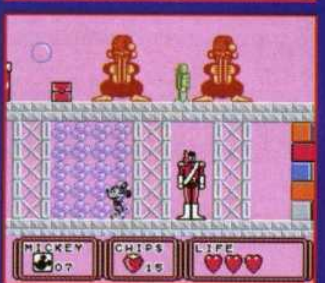
Меж двух тарелок.



Это стройка или что?



По картинке это не видно, но все сейчас стремительно движется вниз, и Маусу, похоже, не повезло-о-о-о...



Очень насыщенное местечко — и роботы, и обезьяны, и красивые пузыри.



Кто-нибудь знает, зачем эти пузыри?



«Рыба-рыба, а почему у тебя морда красная?»...



... «Сдохну, но не скажу»

рядку, упражнение «приседания») прыгать безопасно, только оттолкнувшись от шара. Не забывай также, что пули роботов всегда возвращаются к своим владельцам (у них у всех, видно, по одной пуле, зато, многоцветной). А вообще, странное это место какое-то. Розовое оно до аллергии. Клоуны всякие (с детства не любил цирк)... Но ощущение «игрушечности» всего происходящего есть. За что и хвалю.

Чтобы прыжки по батутам были выше и дольше, прыгая на них, зажми и держи кнопку «А». И до приземления на нормальную, не пружинистую, поверхность лучше тебе совсем ее не отпускать. Кстати, ты можешь сократить и упростить маршрут, намеченный программистами. Для этого, вместо того чтобы переходить мост из появляющихся и исчезающих кубиков, просто пройди по дну и выпрыгни на другой берег ямы с помощью прыжка на шарике. Кстати, в правом верхнем углу точно под «местами для кубиков» есть несколько невидимых клубничин. Я понимаю, их много где есть, но тут целый ряд, такой симпатичный... Вместо полубоссов тут — опускающиеся платформы. С ними тоже морока. Придется попрыгать с одной на другую, чтобы не разбиться. Для этого нужно думать, куда прыгать. И смотреть, как можно развивать свою прыгучую деятельность далее. Проклбасившись еще какое-то время, ты к настоящему боссу попадешь. А это у нас теперь — чудо-юдо рыба-скат. Вообще, забыть ее не то чтобы очень уж вери хард. Поначалу ты ей в кругляшок бросай шарики. Как можно чаще прыгай и бомби. Потом уже просто забомби рыбину «в тупую». От!

УРОВЕНЬ 3 — СТРАНА ЧУДЕС

Знаешь детскую сказочку «Джек (или кто там у них был, может, Вася?) и бобовый стебель»? Это про то, как в древнейшие времена пацан купил на рынке (или в подвале у барыги какого, а, может, в фирменном магазине, с гарантией... ну, в общем, купил и все тут) волшебные бобы. И закопал их на своем огороде. Ну конечно ж, он их хотел употребить в пищу, чтобы научиться путешествовать во времени, проникнуть в год этак 1997-й и дорваться-таки наконец до Final Fantasy 7... А на огороде их закопал просто по той причине, чтоб не украли. Утром просыпается и видит — растение ги-



Вредное облако и наглое насекомое — враги еще те!



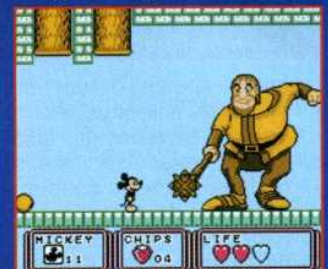
Говорили — не садись на ящик, теперь поздно за голову-то хвататься!



Микки Комбат. Взаимное анималити.



Там, где стоит Микки, место для невидимой жизни.



Страшный дядя — босс местного пошиба.



Какой смелый жест со стороны волка. Не каждый отважится так демонстративно показать зад самому Маусу!



Танцы с волками.



Это ОНИ. Те самые непонятные «снежные полосы».



«Сосулька-сосулька, сколько мне жить осталось?»



Головокружительная зубодробилка.



Тот самый снеговик-полубосс.



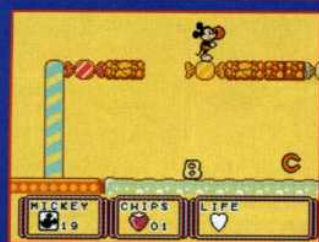
Снежные супер-жабы. Мечта директора зоопарка.



Дракошко. Он же — зеленый змий.



Да, акробат из него хороший, а вот с памятью проблемы. Забыл бедняга, что сейчас его мочат.



Люди, знакомые с персональными компьютерами, называют эту вещь так — «Caps Lock».



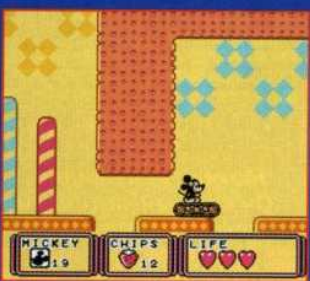
Хех, и куда только нелегкая не забросит...



Полубосс. И чего только не придумают...



Что с вами, братцы-кролики?



Вот такие пироги!



Зеленая любительница грибов.

гантское вымахало. Тут уже и пацаны с соседней деревни прибежали, тихо стручки пилят, чтобы потом продать задорого. А парень тот тоже оторопел малость, конечно... Забрался по нему наверх, а там... А там — Микки Маус. Гуляет, значит, по этим местам и спасает он этот волшебный мир от двух чудовищ. А именно — огромного кота-урода и его хозяина — великана-маньяка. Но до них еще дойти надо... А, вообще, уровень классно сделан. Зеленый весь из себя такой, с садово-огородным уклоном. Правда, он бы был намного приятнее, если б не эти злосчастные враги-насекомые... И не надо бы было высоко подниматься... Кстати, про поднимание. Иногда это можно сделать только при помощи потоков воздуха, зажав и не отпуская кнопку атаки (Микки будет держать в руках воздушный шар). В первой части этапа, если подняться на самую верхотуру и из двух дверей выбрать левую, то можно будет сократить себе путь, попав прямо на ковер к злому коту. Делать я это тебе не советую — пропадет азарт! Когда замочишь кота (кидай шарики ему в спину — спереди он лапой своей отбивает), то снова попадешь на подуровень типа «все выше, и выше, и выше». Так вот, на этом подуровне после относительно длинного полета вверх на большом потоке воздуха, рядом с окончанием этого самого потока слева находятся шипы. Еще левее, у самого левого края экрана, лежит скрытая жизнь. А еще выше, тоже у левого края, тоже левее шипов, лежит жизнь нескрытая. Боссу-великану целься в голову. Он лупит дубиной по полу, и на Мауса сверху опускается пара каких-то прессов. Впрочем, это «прессование» при достаточном проворстве можно избежать... А кто сказал, что это самый сложный босс? Хотя... впрочем, сложность есть — тесно с ним воевать как-то. Ну да где наша не пропадала!

УРОВЕНЬ 4 — СНЕЖНЫЕ ГОРЫ

Следующая битва за справедливость произойдет глубоко в горах и высоко в снегах (возможно, предложение не согласовано). Ух, брррр! Отдельный респект за музон — самая приятная мелодия в игре есть на этом этапе. И как классно она сочетается с атмосферой морозных гор. Не знаю, как вы, а я уже замерз... Тут, наверное, маг, который Минни заколдовал, постарался. Наклепал кучу живых снеговиков, пригласил волков из диснеевского мультика о трех поросятах (Микки Мауса, кстати, тоже Дисней придумал... если не знаете, то с добрым утром), нанял целую армию людоедов-лягушек (вернее, мышеедов-лягушек). Обезьяны (видимо, это те, что со второго этапа, решили взять реванш, просто э-э-э... немного похудели) научились новому трюку — бросать в Микки снежные комья. Также еще очень хорошо запоминаются «снежные полосы». Я сам слабо понял, что это



«Ё моё, шок — это по-нашему!»

такое. Но они есть и их надо бояться. Во. Зато, почти в самом начале, можно добыть жизнь. Это у самого входа в пещеру со снежными полосами. Она НЕ проектируется на пик горы на заднем плане, однако же, все равно, находится где-то неподалеку. Да и полубосс самый легкий в игре. Напрасно большой снеговик думает, что может тебя перешить. Напрасно он созывал вихри снежные... Ой, как напрасно. Если после победы над ним ты постреляешь в правую сторону пьедестала, на котором он прыгал, то откроется секретный проход с ягодами и двумя (!) жизнями. Чтобы взять вторую, нужно подпрыгнуть и выстрелить в том месте, где тебе досталась первая.

Далее следуют два весьма интересных игровых момента. Сначала у Микки под ногами будет проваливаться земля, ему придется очень быстро бежать и, не отрываясь, промчаться и по ледяным колоннам. Это так по ним прыгать нужно — а если бегом, то и без прыжков их преодолеть как раз высморкаться. Естественно, что в самом начале пути нужно взять приз бессмертия, дабы не налетать на врагов. Второй момент заключается в том, что, немного дальше, земля будет очень заснежена и ты начнешь проваливаться в снег при совершении прыжков. Выбраться оттуда раз плюнуть, конечно, но, все равно, как-то... неприятно. Да и враги не дремлют. Так что, когда прыгаешь, держи в руках воздушный шарик. Это решит все твои проблемы. Повелитель этого мира — дракошко. Нет, ни с каким драконом, а, тем более, с Великим Драконом, это существо не связано никаким боком. Так, гнусный, хотя и частичный, плагиат имиджа. И вообще, жалкий образ существования (поедает проходящих мимо путников) драконом ему называться не позволяет. Так — дракошко мелкий... Но очень высокого мнения о себе. Он может поймать первый летящий в него шарик и жонглировать им, демонстрируя свое мастерство, однако, последующие выстрелы, достигшие своей цели, заметно навредят здоровью слегка отвлекшегося монстра. Вот так ты его и забьешь. Рано или средне.

УРОВЕНЬ 5 — ФАБРИКА СЛАДОСТЕЙ (ИЛИ КОНДИТЕРСКИЙ МАГАЗИН)

Ну что сказать? Классно этап сделан! Оформлен, значит, приятно... На этом уровне полно шоколадных зайцев, тортов, халвы и всего прочего. Зайцы, кстати, вовсе не тупые статисты. Они могут ходить и кидаться в Мауса мячиками. Мячи по земле катятся. Все бы хорошо, да только высоко прыгать, порой, не позволяет вязкое желе. Потому что и ходить ты по нему будешь с трудом. Так что, если будешь с такого желе прыгать через, допустим, яму, оттолкнись лучше от шарика. Какие еще неприятности? Буквы вреда не составят. Улитки — весьма прикольные и оригинальные противники.

Ползают медленно-медленно, могут даже по потолку. Как завидят — метают в Мауса кармелль. А если же начнет казаться, что нелегкая завела тебя в тупик, посмотри, есть ли рядом... как бы такая «норка из желе», две сине-зеленые полоски, уходящие вниз от твоего взора. Если есть, встань на нее и жми «вниз» на джойстике. Ты спустишься туда, как Марио в трубу.

Долго ли, коротко ли, добредет наш мыша до полубосса этапа этого. А это — банка со жвачкой. Ездит она на странной штуке — наполовину скейт, наполовину — гусеница от танка. Очень крутой вице-главарь!.. Хотя, не очень. Когда ты его загасишь, то сам сядишь на эту штуку и едешь вперед. Она едет туда, куда повернуто лицо мыши. Присядь — так ты преодолеешь препятствие в виде ну очень низкой крыши. Потом спрыгивай с нового транспорта, а не то вместе с ним полетишь в яму. Секретная невидимая жизнь находится тут прямо у прохода к боссу, на самой короткой свечке в последней их группе. Гусеница (главарь данного этапа) нехорошая такая вообще, шарит своим хвостом да кидается шампиньонами (а при чем тут шампиньоны?... а при чем тут гусеница?). Кидай в нее шарики. В голову (остальное тело к ним не восприимчиво). Издалека. Оттуда же и сбивай грибочки. Что касается хвоста, то с ним лучше не шутить. Поаккуратней, пожалуйста...

УРОВЕНЬ 6 — ДВОРЕЦ КОЛДУНА

Расколдовал-таки Маус свою подругу. Колдун, правда, еще пуще разнаггел, понты кидать начал. Прочел он заклинание и... опа! Телепортировалась Минни в мрачные его палаты. Но тут... да, тут пришел ты, храбрый геймер! Теперь уже никто — ни громила-рыцарь, ни белки-мутанты, ни ожившая колода карт (каждая карта превратилась в такого плоского человечка с бумерангом), ни напавшая на Микки летучая мышь не спасет черного мага от верной гибели! Видишь, как ярко светят звезды над головой? Это они предвещают жаркую схватку с врагами, это предвестники близкого конца всех этих злоключений. Вперед, о, юный (вариант: не юный) видеобоец, я в тебя верю! Некоторые двери ведут к ранее пройденным боссам (к ежу, к птице, к дракошке). Убивая их, можно пополнять энергию. Упади в самую первую яму (что тебе встретится на уровне вообще) и попадешь в секретную комнату (правда, там, кроме одного сундука, больше ничего нет). Ну а в комнате с дверью, ведущей к дракошке из четвертого этапа (на том же уровне), сначала войди в правую, а потом — в левую дверь. Затем, в новой комнате, заходи в первую слева дверь на верхней платформе. При битве с магом укрывайся от его файерболов в правом углу экрана. Полубосс этапа — дракон. Не какой-то дракошко, а самый настоящий. Но злой. И позорит честное имя драконов. Надо бы его прочесть. Когда он кидает огонь «веером», банально прыгай че-



Начало последнего уровня... Скоро все решится!



Микки тут не видно. Он ведь мигает, если его враг толкнет...



А вот с ним уже шутки плохи. Кстати, зацените, как этот товарищ нарисован красиво.



Знаете ли вы, как прекрасна ночь мира кошмаров?.. Не знаете? Вам везет.



Самый главный злодей. «Ну и рожа у тебя, Шарпов!»



Белочка и сложные механизмы.



А дворец-то, дворец! Хотя сейчас в «Аладдина»!



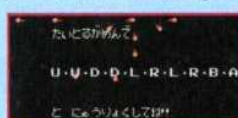
С добрым утром!



«Ну что, мыши, боитесь меня?»



Это и есть Хелпи Энд. И салют. Это, вроде как, даже красиво очень, если в действии за этим делом смотреть.



Это и есть тот самый пароль на поднятие уровня сложности. Набирать на заставке. Английские буквы обозначают направления джойстика (Left, Right, Up, Down).

рез такие снаряды — все просто. А когда пламя волочится по земле, его тоже, конечно, перепрыгивать надо. Но не сразу, он ведь еще в это время крыльями машет — погоди, пока тебя к краю экрана ветром снесет. Битва с колдуном происходит в три раунда. В первом — прячься от его выстрелов в правом углу экрана (и лучше присев — это проверенно действует, как ни странно). Во втором раунде, если враг появился у стены, то спاسайся от его выстрелов, отойдя к противоположной. Если он явился посередине, то у какой стены укрываться, значения не имеет, но, когда будешь перепрыгивать снаряды, держи в руках шарик. Все это время единственное уязвимое место босса — голова. В третьем раунде только лишь она и останется. Тут стратегии уже нет — есть банальная ловкость рук. И никакого мошенства...

Итак, колдун получил по заслугам и теперь плачет и прощения, наверное, просит. Микки его простил, на первый раз... А потом, мышенок и его подруга поднялись на башню и стали наблюдать прекрасный салют, любуясь яркими звездами. Видимо, они (мыши) тут и поселились. А замок и его окрестности переделали в первый Диснейленд в параллельном мире кошмаров... э-э-э... в Outworld'e!

Александр Сергеевич

P.S. После прохождения тебе дадут секретный код, который ты можешь набрать на заставке для перехода в более сложный режим. Он где-то на одном из скриншотов запечатлен...

Лавка Дракона

Наш телефон: (095) 209-93-47. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, ООО КАМОТО
Дорогие читатели! Дорогие читатели! Дорогие читатели! Дорогие читатели!

Специальное предложение по индивидуальному заказу электронных копий!

Действительно только до выхода 59 номера «Великого Дракона».

Комплекты электронных CD-копий журналов «Великий Дракон» по льготным ценам.

Мы сформируем Вам комплект из нужных лично Вам журналов на одном компакт-диске.

Из номеров: **25, 26, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 44, 45, 46.** Вы можете выбрать интересные Вам два, три, четыре или пять номеров журнала, а мы сформируем из них один компакт-диск и вышлем Вам по почте наложенным платежом.

Стоимость комплектов

Из **двух** номеров по Вашему выбору — **160 руб.**

Из **трех** номеров — **230 руб.**

Из **четырёх** номеров — **300 руб.**

Из **пяти** номеров — **370 руб.**

Каждый из журналов размещается на компакт-диске в двух экземплярах, что дает практически 100% гарантию надежности воспроизведения материалов номеров.

Комплекты изготавливаются на фирменных CD с логотипом и эмблемой «Великого Дракона».

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу **117454 Москва, а/я 21 ООО КАМОТО** или позвоните по тел. (095) **209-93-47** или (095) **911-07-00**. В заказе **ОБЯЗАТЕЛЬНО** укажите **СКОЛЬКО ЖУРНАЛОВ** (2, 3, 4 или 5), **КАКИЕ КОНКРЕТНО НОМЕРА** и **СТОИМОСТЬ КОМПЛЕКТА** (это для контроля, чтобы не было путаницы) Вы хотите, чтобы для Вас изготовили на одном фирменном CD. Не забудьте указать свой **ТОЧНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС**, свою **ФАМИЛИЮ, ИМЯ, ОТЧЕСТВО**. Кроме того, вы можете прислать заказ по электронной почте **w-p@yandex.ru** или заполнить бланк заказа журналов на нашем сайте **gdragon.ru**.

Оплата при получении на почте.

Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще до 10% за перевод денег. **ВНИМАНИЕ!** При заказе комплектов на CD обязательно укажите, что Вы заказываете именно электронные копии журналов.

Специальное предложение!

Действительно только до выхода 59 номера «Великого Дракона».

Комплекты журналов «Великий Дракон» по льготным ценам

Комплект №4. PlayStation

Прохождение игры «Spyro 2: Ripto's Rage». Цена за 2 журнала (номера 47 и 48) — **65 руб.**

Комплект №6. 8 бит

Прохождение игры «James Bond Jr.». Цена за 2 журнала (номера 23 и 24) — **55 руб.**

Комплект №7. Mega Drive

Прохождение игры «Light Crusader». Цена за 2 журнала (номера 27 и 28) — **55 руб.**

Комплект №9. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» (номера 48 и 49) — **65 руб.**

Комплект №12. Комикс

Mortal Kombat (№21 — начало, №24 — окончание) — **55 руб.**

Шао Кан, Правитель Запредельного мира, решил подчинить себе души всех людей. Любитель «Смертельных битв» по имени Ник стал одной из его жертв. Но, увы, не последней...

Комплект №13. Комикс

Звездные войны (№28 — начало, №29 — окончание) — **55 руб.**

Повстанцы празднуют победу, но в Галактике осталось еще Зло... Коварный план Дарта Вейдера сработал блестяще.

Комплект №19. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Jurassic Park и Jurassic Park 2 (номера 28 и 49) — **65 руб.**

Комплект №21. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Ninja Dragon Sword и Ninja Dragon Sword 2 (номера 48 и 51) — **75 руб.**

Комплект №22. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Phantasy Star и Phantasy Star 2 (номера 47, 48, 49) — **95 руб.**

Комплект №23. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Shining Force и Shining Force 2 (номера 47 и 49) — **65 руб.**

Комплект №25. Super Nintendo

Два Терминатора на одной приставке. Игры The Terminator и T2 the Arcade Game (номера 42 и 43) — **55 руб.**

Комплект №26. Super Nintendo

Вертолетный Ринг. Описание игр Urban Strike и LHX Attack Chopper и их схватка на «Ринге» (номера 27 и 28) — **55 руб.**

Комплект №27. 8-битный рай.

30 игр и 190 секретов для Dendy. 5 журналов (номера 21, 23, 24, 27, 28) — **110 руб.**

Комплект №28. Mega Drive

Игра Rings of Power (№51 — прохождение, №52 — нахождение всех колец) — **75 руб.**

Комплект №30. Комикс

Сказки про Выдумляндию (№48) и Сказки про Выдумляндию 2. Про то, как гном и два эльфа фиан чинили (№50) — **75 руб.**

Комплект №31. PlayStation

Прохождение игры Final Fantasy 8 (в трех частях, номера 47, 48 и 49) — **95 руб.**

Комплект №32. PlayStation

Прохождение игры Shaolin (номера 50 и 53 (стр.89)) — **75 руб.**

Комплект №33. PlayStation

Любителям сериалов. Игры Fear Effect и Fear Effect 3 (номера 50 и 54) — **75 руб.**

Комплект №34. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» с суперсекретами (номера 48, 49 и 54) — **100 руб.**

Комплект №35. Mega Drive

Приемы и тактика игры Primal Rage (номера 28 и 29) — **55 руб.**

Комплект №36. Mega Drive

Игра Shining Force 2. Прохождение и отыскание всех кусков мифрила (номера 49 и 53) — **75 руб.**

Комплект №37. PlayStation

Игра Threads of Fate. Описание (номера 50 и 51) — **75 руб.**

Комплект №38. PlayStation

Любителям сериалов. Игры Twisted Metal 3 и 4. Номера 42 и 48. Цена — **65 руб.**

Комплект №39. PlayStation

Игра Parasite Eve 2. Прохождение игры (номера 53 и 54) — **75 руб.**

Комплект №40. PlayStation

Об играх The Need for Speed 4 и 5. Номера 43 и 49. Цена — **65 руб.**

Комплект №41. PlayStation

Игра Gran Turismo 2 и ее Ринг с The Need for Speed 5: Porsche Unleashed (номера 47 и 49) — **65 руб.**

Комплект №42. PlayStation

«Чужие» на PSX (номера 52 и 54). Цена — **75 руб.**

Комплект № 43. PlayStation

Игра Final Fantasy IX. Прохождение, уточнения и дополнения (номера 53 и 55) — **80 руб.**

Комплект № 44. PlayStation

Любителям сериалов Syphon Filter 1 и 3 (номера 43 и 56) — **80 руб.**

Обращаем ваше внимание на то, что комплекты №№1, 2, 3, 5, 8, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 24, 29 закончились.

С содержанием имеющихся в продаже номеров «Великого Дракона» вы можете ознакомиться в №50 на стр. 92-95, а также смотрите полный Non-Stop, напечатанный в номере 54.

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу **117454 Москва, а/я 21 ООО КАМОТО** или позвоните по тел. (095) **209-93-47** или (095) **911-07-00**. В заказе **ОБЯЗАТЕЛЬНО** укажите **НОМЕР, НАЗВАНИЕ** и **СТОИМОСТЬ КОМПЛЕКТА** (это для контроля, чтобы не было путаницы). Не забудьте указать свой **ТОЧНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС**, свою **ФАМИЛИЮ, ИМЯ, ОТЧЕСТВО**. Кроме того, вы можете прислать заказ по электронной почте **w-p@yandex.ru** или заполнить бланк заказа журналов на нашем сайте **gdragon.ru**.

Оплата при получении на почте.

Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще до 10% за перевод денег.

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



8 бит

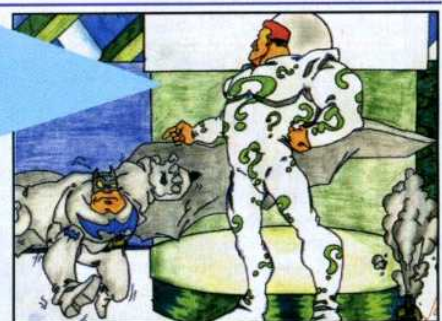
Renegade
Эти коды позволяют выбрать любой уровень (вводятся на 2-м джойстике на заставке игры):
2 ур. — ↓, ↑, →, ↑, ←, ↑;
3 ур. — ↑, ↓, ↑, ↓, →, ↓;
4 ур. — ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←;
После ввода кода нужно нажать START.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Shinobi
Выбор этапа. На титульном экране введите ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, START.
Лин Лайн, г.Великие Луки, Псковская обл.

Spy Hunter
Для того чтобы получить полное вооружение и девять жизней, нажмите A+B+→+SELECT и START.
Alex and commands Pentogame, г.Ставрополь

Mortal Kombat 3
Коронные удары: ↓, →, A; ↓, ↓, A; ↓, →, B.
Shang Tsung имеет собственный коронный удар: ↓, ←, B, A.
Steve Polubnev, г.Кливленд, США

Batman: Animated Series
В дополнение к статье Александра Сергеевича (см. №56). После последней битвы с Джокером на вновь появившемся экране нажимайте SELECT. Вы очутитесь в меню, в котором сможете «переигрывать уровни». Но имейте в виду, что пункт Stage не появится, если вы рискнете это выполнить уже с самого начала игры.
Igor Udalov, г.Москва



Nyankies (Rockin' Kats)
Очень удобный прием дан в 26-м номере. Но если к нему добавить START+SELECT+↑, то восполните все сердечки. Если же в конце комбинации нажать ↓ — жизни «обнулятся»!
Igor Udalov, г.Москва

Shoot Fighter
В последнем уровне можно запутаться в прохождении дверей. Правильный порядок: правая, левая, левая, средняя, правая.
Шутько А.М., г.Инза-2, Ульяновская обл.

Ninja Dragon Sword 2 (Ninja Ryukenden 2)
Чтобы прослушать все мелодии игры, на заставке нажмите ↖ + A + B + SELECT, затем START.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Super Spy Hunter
Чтобы начать игру с 10-ю жизнями, вместо трех, на заставке с названием игры зажмите →+SELECT, а затем нажмите START.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Street Fighter 2010
Переключение уровней. На втором джойстике нажмите ↑ — перейдете на уровень выше, а нажав ↓ — на уровень ниже. Пополнить боевую энергию — на втором джойстике нажмите B.
Alex and commands Pentogame, г.Ставрополь

Zanac
1) Трюк с оружием №6. Если одно и то же оружие взять три раза подряд, то его мощность значительно возрастет. Но с оружием N 6 все гораздо интереснее. Возьмите это оружие шесть раз подряд, не потеряв ни одной жизни. Теперь подождите, пока на экране не соберется побольше врагов, а затем выстрелите по одному из них. Все противники превратятся в жизни! Этот трюк можно повторять бесконечно, но на каждом следующем уровне его выполнять все труднее.
2) С начала 3-го уровня летите с левой стороны экрана и выбейте выстрелами фею из появившегося желтого контейнера. Если повезет — фея собственноручно замочит первого босса уровня.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Addams Family 2
Сова пройдена — 9J6MN
Снеговик пройден — FJ6MT
Дракон пройден — F-6F2
Паук пройден — 5-6CT
Колдун пройден — 6-6FX
Шар с секирами пройден — 60?5L
Ведьма на метле скончалась — 6R6MS
Alex and commands Pentogame, г.Ставрополь

Life Force
Чтобы получить 30 жизней, нажмите на заставке ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A и START.
Skull Cross Bones Dreddy Dreg, г.Красноярск

Mighty Final Fight
Хочу привлечь внимание читателей к разговору с боссом на первом этапе с вопросами и ответами, о которых только упомянул FireFox в своей статье в 55 номере. Это не пустой разговор. Если на вопросы ответить в таком порядке: правая строчка, левая, левая — боссу будет нанесено три повреждения!
Igor Udalov, г.Москва

Tom & Jerry
В последней битве с Томом, когда кот повержен, «напоритесь» на него пять раз — начнется вторая битва, причем более сложная.
Sub-Zero Jr., г.Смоленск

Palamedes
Выбор финальной сцены. На заставке, зажав → на первом джойстике и A на втором, нажмите START на первом.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.



НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



MegaDrive



Pete Sampras Tennis

Чтобы во время игры выйти в главное меню, нажмите A+B+C+START.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Mega Swiv

Вход в секретное меню: на заставке нажмите A+B+C.

G.S.M., п. Чегдомын, Хабаровский край

Super Off-Road

Как помешать сопернику облегчить свою жизнь. Если вы сильно оторвались от соперника, то остановитесь у финишной черты и «переползайте» ее прямо перед ним. Этим вы лишите соперника возможности получить на следующую гонку более легкую трассу, так как это определяется по величине отставания от лидера.

Egor C., г. Москва

Rac-Man 2: The New Adventures

Пароли:

Канализация (Sewer) — 18NSZXP;
Склад (Warehouse) — HR4S;
Завод (Plant) — J85S1VP;
Лаборатория (Lab) — HRM91XR;
Закрытая дверь (Locked Door) — J0M9ZVP;
Промзона (Industrial Area) — HNR1VR;
Склад (Dept. Store) — 98NSGD6;
Дно шахты (End of Mine) — 9M57ZDP (часть 1);
Дно шахты (End of Mine) — 9437ZBM (часть 2);
Снаружи шахты (Out of Mine) — 5RKPZBK.

Astor, г. Ростов-на-Дону

Comix Zone

1) В 23-ем номере Агент Купер написал, что вам дается только одно continue, но это верно лишь для эпизода «Добро пожаловать в храм». В «Ночи мутантов» continue вообще нет, а в эпизоде «Путем мертвых кораблей» их три.

2) Забив первого монаха на втором подуровне «Добро пожаловать в храм», не спешите прыгать вниз — выпустите Родакила (если он у вас есть) и он найдет вам знак вопроса.
Хадсон, г. Москва

James Pond: License to Gill

При включении приставки удерживайте ←+C, а когда появится титульный экран, нажмите START и отпустите все кнопки. После этого вы сможете открывать все двери, нажав A+B+C и прокрутив по кругу стрелки джойстика.

=Raven=, г. Москва

Super Smash TV

1. Включение турбо-режима. Поместите курсор на строку «One Player» и нажмите ←, →, ←, ↑, →, →. Если код сработал, услышите возглас «Bingo!»

2. Дополнительные жизни. Поместите курсор на строку «Two Players» и нажмите ←, →, ↑. Если код сработал, услышите возглас «Bingo!»

3. Семь жизней и семь продолжений. Поместите курсор на строку «One Player» и нажмите →, →, ↑, ↑, ↓, →, ←. После возгласа «Bingo!» выберите «One Player» или «Two Players» и нажмите START.

4. Убрать противников. Поместите курсор на строку «One Player» и нажмите →, →, ↑, ↑, ↓, →, ←. После возгласа «Bingo!» выберите «One Player» или «Two Players» и нажмите SELECT.

5. Тест звуков. Поместите курсор на строку «One Player» и нажмите ←, →, ←, ←, →.

6. Специальный экран. Перед появлением логотипа Acclaim зажмите ← и, когда логотип появится, нажмите V.

7. Неограниченное количество оружия и призов. Войдите в комнату и уничтожьте в ней все и вся, но один парень должен спастись. Теперь комната наполнится оружием и разнообразными призами, которые вы сможете собирать, сколько душе угодно. И не убивайте этого парня, когда перейдете на следующий уровень — он вам пригодится.

Виталий Маслаков, г. Санкт-Петербург

Street Racer

Бонус-трек. На экране опций нажмите A, B, C, A, B, C.

Nick Titoff, г. Екатеринбург

The Lost World: Jurassic Park

Пароль IMMORTAL делает вас бессмертным.

Отмена бессмертия — MORTALAA (но оставляет выбор уровней). При помощи бессмертия вы также сможете ходить по воде на уровне Egg Hunt.

Alex and commands Pentogame, г. Ставрополь

Sonic 3D Blast

1) Чтобы перейти на следующий уровень, введите код выбора уровня, поставьте игру на паузу и нажмите A.

2) Как можно без проблем получить изумруды. Введите код выбора уровней дважды. Выберите любую стадию, где есть Тейлс или Наклс. Соберите 50 колец и встретите Тейлса или Наклса. Когда начнется специальный этап игры, нажмите A+Start и вы получите изумруд.

3) Дополнительные жизни. Соберите 50 колец, войдите в специальную стадию и получите изумруд. Дайте Соникю погибнуть, затем соберите еще 50 колец и снова войдите в специальную стадию. Передайте кольца тому персонажу, которого вы использовали, когда прошли специальную стадию в первый раз. Вы будете идти по той самой стадии, где получили изумруд, но теперь, если вы ее закончите, то получите жизнь. Соберите 100 колец и получите еще жизнь. А теперь умрите и повторите операцию.

Борис «Sonic» Андреев, г. Москва





MegaDrive



Zombies Ate My Neighbours

Помимо 48 обычных уровней, игра содержит 7 секретных. Чтобы на них попасть, необходимо отыскать табличку со знаком «?» на уровнях 1, 9, 12, 17, 22 и 33. Седьмой секретный

этап становится доступным только после прохождения всей игры (или с помощью пароля, приведенного в №28).

Вовчик Лебедев (Mr. Excellent), г. Кимры, Тверская обл.

Spider-Man: Separation Anxiety

Секретная комната. В начале первого уровня пройдите в левый верхний угол и остановитесь на границе экрана так, чтобы были видны кучи мусора. Выполните удар, и вы попадете в секретный бонус, где будете драться с противниками, погибающими с одного удара. Когда вы их всех поубиваете, в комнате появится дополнительная жизнь. Пойдите с минуту, и появятся еще четыре!

Лена Тимофеева, г. Москва

Spider-man Vs Kingpin

Пароли уровней:
2. ELECTRO;
3. WALLABY;
4. GALLON66;
5. FALCON499;
6. HELPINHAND;
7. PUBLIC45;
8. KIDNEY2;
9. PENCIL6.

Лена Тимофеева, г. Москва

Universal Soldier

Пароли уровней. 1-2: CHSGM; 1-3: MKSNS; 2-1: SGGBY; 2-2: JLGPH; 2-3: JDRSD; 3-1: PKSND; 3-2: CWBPM; 3-3: SFTNP; 4-1: CMVDG; 4-2: BYTCM. Sub-Zero 3-й, г. Серпухов

Techno Clash

Пароли: 2. PP503PAL; 3. C5GG4PZT; 4. 35409YZK; 5. TCTMTP4; 6. 5YMGMPC0; 7. НКМКТZY.

Гарри Меченый, г. Саратов

Theme Park

Пароли, получаемые вами в игре, можно самостоятельно улучшать. Для этого возьмите любой пароль и вместо первого символа введите символ, стоящий на 4 позиции левее его в следующей «алфавитной» строке: ABCDEFGHJKLMNPQRSTUVWXYZ1234567890. Третий «увеличьте» на 13, четвертый на 8, пятый на 1, шестой на 8, восьмой на 1, десятый на 7, одиннадцатый на 5. Седьмой символ уменьшите на 15. Например, пароль LAUQSEB8FU преобразуется в GAP4R2YC8N1.

Cracker, г. Хабаровск

Super Thunder Blade

1. Выбор уровня. На заставке наберите A, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑. Затем, нажав START, попадете на 2 уровень; нажав дважды A — на 3 уровень; 3 раза A — на 4-й; 4 раза A — на 5 уровень.

2. Зоны безопасности. Установите сложность Hard. Когда начнете игру, станьте в правый или левый верхний угол и оттуда спокойно ведите стрельбу — огонь противника вас не достанет. Этот прием действует только на первых трех уровнях.

3. Дополнительные жизни. Используйте код выбора уровня, затем выберите Options и, зажав A + B + C, нажмите Start. Если на экране быстро появится морда панды, то лишняя жизнь у вас есть.

4. Еще один трюк с «Super Thunder Blade». Вставьте в приставку картридж с «Super Thunder Blade» и подождите, когда появится титульный экран. Затем вытащите этот картридж из приставки, не выключая питания (ПОД ВАШУ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ!). Вставьте картридж с игрой «Ghouls & Ghosts», и вы увидите, что заставка стала на японском языке.

Виталий Маслаков, г. Санкт-Петербург

Sylvester & Tweety in Cagey Capers

1) 10000 очков. На паузе нажмите C, C, C, B, C, A, A, C, B, A.

2) Дополнительное время. Сбросьте (установите на ноль) часы, поставьте игру на паузу и нажмите ↑, A, B, C, C, A, ↑, C, C, C, ↑.

3) Поправить здоровье Сильвестра. На паузе нажмите A, A, A, B, B, A, B, C.

4) Временная непобедимость. На паузе нажмите B, B, ↑, A, ←, →, ↓, →, B, B, C.

5) Пропуск третьего уровня (Mayhem Express). Нажав на этом уровне на паузу C, C, B, C, A, B, C, A, B, C, ↓, вы перейдете на следующий уровень.

6) Неограниченные продолжения. Поставьте игру на паузу и нажмите →, ←, A, A, B, ↑, C, A, B, B, C. Вы получите дополнительное continue. Повторяя эту процедуру продолжения можно сделать неограниченными.

7) Посмотреть имена разработчиков игры. На паузе нажмите ↓, →, A, B, B, C, C, B, A, A.

Jane, г. Москва



Sonic The Hedgehog

Способ выбора уровня.

Войдите в Options в Sound Test, проиграйте мелодии 19, 65, 9, 17. Нажмите Start, чтобы выйти на титульный экран, зажмите A и снова нажмите Start.

Extron 2-й, г. Москва

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих читателей:

Леликов Дмитрий (г. Красноярск), Молотков Макс (г. Москва), Шленкин Олег (пос. Голицыно), Optimus Prime (г. Нижний Новгород), Рыжук Александр (г. Заозерск), Куликов Сергей (г. Ст-Петербург), Абдуллин Нияз (г. Набережные Челны), М.О.В., Чах Юрий (г. Заозерск), неизвестный автор, Иришка (г. Ст-Петербург), Гречушкин Иван (г. Чебоксары), Тихомиров С.В. (ст. Полтавская Краснодарского края), Кошкарев Евгений (г. Пятигорск), Одинокоев Алексей (г. Наро-Фоминск), Optimus Prime (г. Нижний Новгород).



MegaDrive

X-Men

1. Как избежать встречи с Sabertooth and Juggernaut. На третьем уровне (Excalibur's Lighthouse) на каждой из сторон экрана есть две скалы. Здесь вы и должны были бы сразиться с Sabretooth. Чтобы избежать схватки, станьте на вершину первой скалы и используйте Айсмена, чтобы сделать ледяной спуск со второй скалы. Переберитесь по мосту на вторую скалу и соскользните вниз. Sabretooth не появится. На первом уровне этот трюк можно проделать с Juggernaut-ом.

2. Добавочное время. После любого уровня пройдите в «Комнату опасностей» (Danger Room). Поднимитесь на ящик с желтыми и черными полосами и прыгните с него вправо. Разбейте ящик и вы получите дополнительно от 30 сек до 1 мин 30 сек времени.

3. Пропуск уровня при игре Гамбитом.

Играя Гамбитом, вы можете пропустить первые три уровня. Внутри «Комнаты опасностей» пройдите в левый верхний угол в «Комнату управления» (Control Room) и в момент появления в ней зажмите А. Начнется игра, но вы немедленно возвращаетесь в «Комнату опасностей». Вместо первого уровня теперь начнется второй, но вы повторите трюк, и так, пока не начнется четвертый. Перед его началом у вас будет возможность пополнить энергию Гамбита или выбрать другого героя, который тоже будет полон сил.

4. Выбор уровня. Выключите приставку и отключите второй джойстик. Зажмите ↓ + А + С и включите питание. Продолжая держать эти кнопки нажатыми, дождитесь экрана «Press Start» и зажмите кнопку Start. Держите, пока не появится экран установки уровня сложности. Выберите любую сложность и персонажа и после начала игры пойдите вправо. Если вы все сделали верно, то увидите на стене восемь панелей. Встаньте перед панелью, соответствующей нужному вам этапу и нажмите С.

5. Восполнение жизней. Выполните прием выбора уровней, выберите режим для двух игроков и сделайте следующее:

— нажмите А + С + ↓ на первом джойстике;

— отсоедините первый джойстик и присоедините второй (ВСЕ ПОД ВАШУ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ!)

— нажмите дважды Start на втором джойстике.

Этот прием можно использовать в игре многократно.

Виталий Маслаков, г. Санкт-Петербург

X-Men 2. The Clone Wars

Пропуск уровня и смена персонажа: на паузе нажмите ← + С, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, →, С. Если все сделано правильно, услышите взрыв. Снимите игру с паузы и снова поставьте на паузу. Теперь: пропустить уровень — → + С; сменить персонаж — ← + С.

Виталий Маслаков, г. Санкт-Петербург

Subway (подземка) — DBZJMY;

Plane (самолет) — JHFHXKD;

Docks (доки) — KZDKFCK;

Big House (большой дом) —

JFFZHB.

Kris, г. Санкт-Петербург



X-MEN

Thunder Force 3

1. Режим для двух игроков. При наличии второго джойстика вы с партнером сможете вдвоем управлять одним и тем кораблем. Это очень удобно: один управляет полетом по прямой, другой отвечает за виражи.

2. Огонь из всех орудий. Для этого требуется турбо-джойстик. На нем вы можете закрепить кнопку С за функцией непрерывной стрельбы, оставив на В другое оружие для обычной стрельбы.

3. Все виды оружия. На паузе нажмите ↑ (10 раз), В, ↓, ↓, В. Если вы хотите включить в ваш арсенал «The Claw» («Коготь»), нажмите А.

4. Выход в дополнительные опции. На титульном экране зажмите А + В + С и нажмите Start. Появится экран, где вы сможете выбрать скорость корабля, уровень сложности и т.п.

5. Секрет финальных экранов (их два). Если во время демонстрации концовки нажать С, то один пилот помашет вам рукой, а второй подмигнет.

Кирилл Осадчий, г. Ставрополь

True Lies

Пароли уровней:

Supermarket (магазин) — QMMKNMD;

China (Китай) — JWLNDNB;

Park (парк) — FNYHHLX;

Factory (фабрика) — HYGLWYL;

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Battle Squadron

Чтобы без проблем уворачиваться от вражеских пуль, установите их скорость на 75.

ChucaPik, г. Москва

Zombies Ate My Neighbours

Если у вас нет ключей и вы не можете попасть в какой-то дом, попытайтесь найти на стене этого дома трещину или пятно. Выстрелив в такое пятно из базуки, вы откроете вход.

А. Остапенко, г. Одесса, Украина

Twin Cobra

Мгновенная заправка. На паузе нажмите ↑, ↓, ←, →, А и START.

Dr. Steel, г. Кимры Тверская обл.

Might and Magic: Gates to Another World

Как можно пополнить запасы продовольствия? Войдите в режим команд и выберите команду SHAGE, затем FOOD. Если провести эту операцию несколько раз подряд, то ваши запасы продовольствия пополнятся многократно.

=Raven=, г. Москва

Donald in Maui Mallard

Второй этап нельзя пройти без использования специальной комбинации А+В. Эта комбинация необходима для подъема наверх между двумя скалами. Она будет нужна и на следующих этапах.

DJay, г. Красноярск

Zero Tolerance

Пароль на последнюю комнату последнего уровня: WuR*2pOo!

Гончар, г. Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

MegaDrive

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Contra Hard Corps

Не знаю, как у Alex'a из Гостагая (см. №55), но у меня буква «С» вращается самопроизвольно и менять ее направление, а уж тем более масштабировать нельзя.

Skull Cross
Bonel Dreddy Dreg,
г.Красноярск

NFL Quarterback Club

Мощная команда: В А ↓ А START START.

Игра с гранатами: ↓ ↓ START ↓ ↓ START.

Робо Саня, г.Москва

The Second Samurai

Коды уровней: 2. 2AG4UNQ6; 3. BSYNBW35;
4. JATKQOXI; 5. 2VKT7YNR; 6. HFC5TUYN; 7. SLBWBR3;
8. TSS6DPGJ; 9. 6TDKM4WB; 10. R2KHOU6D;
11. USSDY6EX; 12. PME4THQN; 13. KL4IHLB6;
14. LAZSDQMJ; 15. RVKF2ULD.

Jaguar г.Солнечногорск, Московская обл.

Dreamcast

Mat Hofman's Pro BMX

На паузе зажмите L и введите:

X → ↑ → — идеальное равновесие;

← ↓ Y B ↑ ← Y X — неограниченные спецприемы;

4 раза ↑ — увеличить высоту прыжка;

↓ B B ↓ — гигантские шины;

↑ X A A ↓ B — доступ к Granny.

Silver Blade, г.Москва

NBA 2K

На экране ввода кодов наберите:

BIGFOOT — здоровенные ноги;

MONSTER — большие игроки;

LITLEGUY — маленькие игроки;

FATHEAD — большие головы.

Mashin Andrew «Dark»,

г.Лиски, Воронежская обл.

Worms World Party

Чтобы автоматически выиграть, введите в качестве имени своей команды WINNER.

Silver Blade, г.Москва



Star Wars: Jedi Power Battles

Как запустить в свое распоряжение радар. Поставьте игру на паузу и нажмите ↑ ↓ ↑ R L. Йода засмеется, и у вас появится радар, показывающий врагов и союзников.

Режим Jedi Power — играя вдвоем, нажмите одновременно R, A, B, X, Y. На экране появится фраза «JEDI POWER BATTLES ON», и вам будет предоставлена возможность сразиться друг с другом.

Silver Blade, г.Москва

Demolition Racer: No Exit!

10 правил, соблюдение которых позволяет стать супер-гонщиком и завоевать титул чемпиона мира:

1) перед заездом на трамплин постарайтесь набрать скорость не меньше 130 км/ч., так как если вы не сделаете это, на вас смогут напасть соперники и получить 500(!) очков. Впрочем, то же самое вы можете проделать с вашими врагами;

2) чтобы сделать прием «Кровавая кость», вам нужно на всей скорости врезаться в соперника сбоку, когда его жизнь висит на волоске от гибели. За это вы получите 200 очков;

3) чтобы сделать прием «Ловушка», вам необходимо толкнуть противника на коробку с изображением взрывающейся машины. По выполнению получите 95 очков;

4) во время игры вам будут попадаться золотые монетки с изображением злобного бульдога. Вам НЕОБХОДИМО их собирать для усовершенствования вашего автомоби-

ля. Иногда они спрятаны. Цена всех усовершенствований — 3 монетки;

5) постарайтесь долбить одни и те же тачки, желательны самые медленные, т.е. последние до второго круга, а затем догоняйте остальных. Таким образом вы получите наибольшее количество очков и приедете (возможно) первым;

6) долбите коробки со знаком «+» — получите бонус, но не разбивайте коробки со знаком «-» — получите штрафные очки;

7) почаще долбите зеленые коробки — это ремонт автомобиля;

8) никогда не бойтесь врага, но не забывайте о шкале жизни;

9) почаще сохраняйтесь, так как собранные вами монетки будут все время сохраняться и вы будете получать большое их количество;

10) это, пожалуй, самое важное правило: вы просто обязаны не психовать и не терять веру в победу. Соблюдайте его, и у вас получится выполнить остальные девять.

Cheat Man, г.Москва

Toy Commander

Ремонт вашей игрушки. На паузе зажмите L и наберите A, X, B, Y, A, Y.

Mashin Andrew «Dark», г.Лиски,
Воронежская обл.

Resident Evil Code: Veronica

Режим битвы. Успешно пройдите игру на любом уровне сложности. Затем сохраните игру, зайдите в главное меню, и вам будет доступен режим битвы (battle mode).

Сделать доступным Steve в Battle Game. Для того чтобы открыть Steve в Battle Game, вам нужно решить головоломку в основной игре. В подземной Save Room при игре за Криса решите головоломку со шкафом в углу. Возьмите Gold Luger и станет доступен Mr. Burnside.

HoG, г.Хабаровск

Trickstyle

Чтобы стать абсолютным победителем, в опциях введите CITYBEACONS.

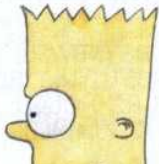
Mashin Andrew «Dark», г.Лиски,
Воронежская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



PlayStation

BART



SIMPSON

Ace Combat 2

Если разыграть все миссии снова и закончить их в режимах Easy, Normal и Hard, то получите в награду две премиальные миссии, которых нет в нормальной игре и которые доступны в режиме Free Mission.

Shizo, г. Волгоград

M&M Shell Shocked

Ищите в коричневых ящиках кусочки фантика с логотипом игры. Если вы его сумеете собрать и склеить полностью, то по завершении раунда получите возможность сыграть на «дополнительном» уровне.

Igor Udalov, г. Москва



CRASH

Spyro 3: Year of the Dragon

На паузе наберите ↑ ← ↓ → ↑ □ R1 R2 L1 L2 ↑ → ↓ ← ↑. Затем нажмите:

- △ — зеленый Спайро;
- ⌘ — синий Спайро;
- — красный Спайро;
- — пурпурный Спайро;
- ↑ — желтый Спайро;
- ↓ — черный Спайро.

Sweet Tooth, г. Люберцы, Московская обл.

Simpsons Wrestling

Доступ к бонус-матчам. На титульном экране нажмите: ○ ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →.

Sweet Tooth, г. Люберцы, Московская обл.

Crime Crackers

Супер-пароль: на экране паролей введите △ (x4), ⌘, △ (x4), □, ⌘, △, ○, △ (x3), ○, □, △, ⌘ (x4).

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Echo Night

Прием, опубликованный в №55, нужен — не то слово. Но вот еще один полезный секрет. Осмотрите пол за столом рулетки (справа) и найдите там билет. Тут же отдайте билет менеджеру, стоящему у двери. Теперь у вас в кармане 20 монет вместо пяти начальных.

Igor Udalov, г. Москва

Duke Nukem 3D: Total Meltdown

Секретная комната. В уровне Plug and Pray, в самом начале пройдите до моста и осторожно сойдите с него (не прыгайте, а то разобьетесь). Внизу увидите стенку, за которой возьмете аптечки, а затем на лифте поднимитесь обратно наверх.

Арзамасова А., г. Москва

Ranma 1/2: Battle Renaissance

Чтобы сыграть за финального босса в Versus Mode, сделайте следующее:

- 1) для игрока 1 — подсветите Ranma и нажмите → → → ↓ ← ← ← ↑, затем нажмите любую кнопку;
- 2) для игрока 2 — подсветите Ranma's Friends и нажмите ← ← ← ↑ → → → ↓, затем — любую кнопку.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Crash Team Racing

На экране главного меню зажмите L1+R1 и нажмите:

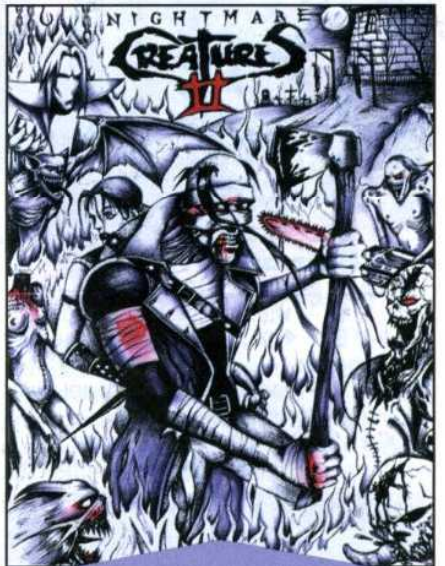
- ↑ ↑ ↓ → ← → △ → — газетные вырезки;
- △ → ↓ → ↑ △ ← — бомбы;
- игра за Рару Рару — ← △ → ↓ → ○ ← ← ↓;
- игра за Komodo Joe — ↓ ○ ← ← △ → ↓;
- игра за Pinstripe — ← → △ → ↓ ↓;
- игра за Ripper Roo — → ○ ↓ ↑ ↑;
- игра за N. Trophy — ↓ ← → ↑ ↓ → →.

Grey Fox, г. Москва

Exhumed

Войдите на экран карты мира и нажмите на втором джойстике ○ ⌘ △ □ → ↓ ↑ ←. Теперь вы увидите расположение всех предметов и можно отправиться на любой уровень. Для этого на экране карты просто нажмите направление желаемого уровня.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.



Nightmare Creatures 2

С помощью секрета, приведенного в номере 52, вы не только сможете проходить сквозь стены (уже в игре зажав L2), но и переместиться в любую точку городов.

Igor Udalov, г. Москва

The Mummy

На паузе выберите Quit, на следующем экране — нажмите Replay Level и Bonus Game Modes. Затем наберите: ○, ○, △, ○, ⌘, □, □, ⌘ — бесконечные жизни;

△, ⌘, ○, ○, □, ⌘, △, □ — неуязвимость.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Rainbow Six

Хочу поправить =Ex=, который написал в статье в 47 номере, что в этой игре нет стрейфа. Это не так. Если у вас Dual Shock, то за стрейф отвечает левая аналоговая ручка. Хотя пользы от него мало — это вам не Quake II.

Морской Змей, с. Долгий Мост, Красноярский край

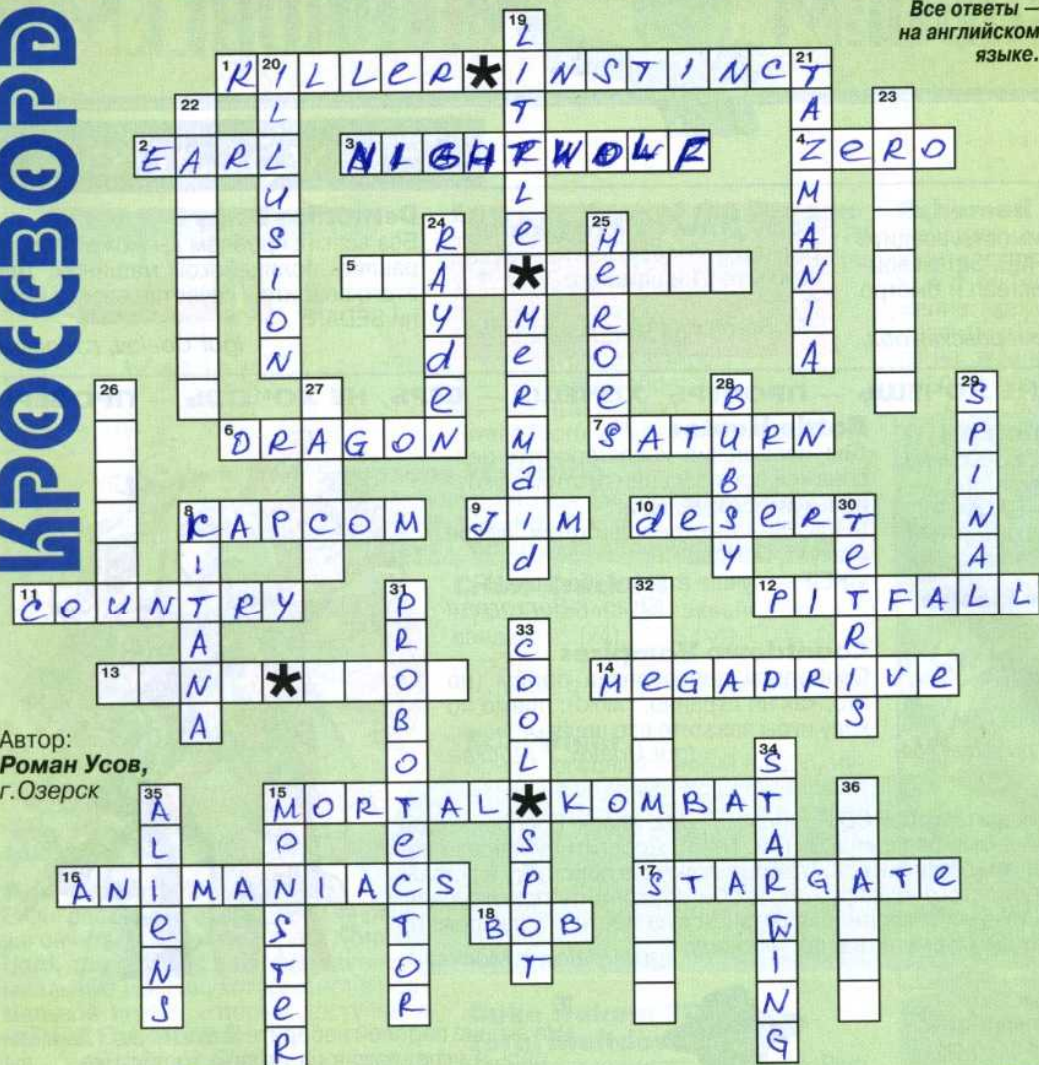
Wacky Races

Коды вводятся в опции Cheats и, после ввода кода, включаются на экране Code Collection.

- CHIMPGIVEAWAY — все трассы.
- MONKEYSPOILERS — все машины.
- GADGETDEAROUT — все устройства.
- THOSEWACKYKIDS — детский режим.

Shizo, г. Волгоград

КРОССВОРД



Все ответы —
на английском
языке.

Автор:
Роман Усов,
г. Озерск

По горизонтали: 1. Игра на SNES, одна из лучших игр-поединков (BD №25 и 33). 2. Tiejam & ... (игра на MD, см. BD №32). 3. Боец-индеец из МК3 (см. BD №26). 4. Имя белки-камикадзе (см. BD №24). 5. Боевик-леталка для Dendy. 6. Прозвище Брюса Ли, давнее название игры. 7. 32-битная приставка от Sega. 8. Одна из крупнейших фирм — производителей игр, выпустившая игры Contra, Batman, Castlevania и др. 9. Имя червяка, завоевавшего сердца всех владельцев MD и SNES (см. BD №25). 10. Место «нанесения» одного из «Strike-ов» фирмы Electronic Arts. 11. Donkey Kong ... (см. BD №21). 12. Игра про приключения в джунглях майя. 13. Популярная игра по мультфильмам Стивена Спилберга. 14. Популярнейшая в России 16-битная видеоприставка. 15. Серия величайших файтингов всех времен и народов (см. BD №№ 26, 27, 35, 39, 50). 16. «Мультиманьяки» фирмы Konami (см. BD №40). 17. Игра о том, как некий Джек О'Нил потерялся на просторах планеты Абидос (см. BD №24). 18. Игра про муравья, потерпевшего крушение в космосе.

По вертикали: 19. Кем была Ариель? 20. Land of ..., World of ..., Castle of ... 21. Игра про тасманийского тигра. 22. Пародия фирмы Konami на свои же игры. 23. Игра с разбиванием кирпичей. 24. Бог грома из Mortal Kombat. 25. Marvel ... 26. Игра про журналиста — спасателя (см. BD №23). 27. Боец из МК3, под маской которого скрывается «лицо смерти». 28. Игра, главная героиня которой не то рысь, не то кошка, а может, и заяц. Но игра веселая. 29. Имя самого старого бойца из Killer Instinct. 8. Одна из женщин-бойцов в МК2. 30. Популярнейшая игра, положившая начало целому направлению компьютерных игр. 31. Герой 16-битной «Контры». 32. Самая умная игра. 33. «Клевый парень». 34. Игра про звездных лис (см. BD №23). 35. Чужие (см. BD №21). 15. ... in my Pocket. 36. Дедушка Данки Конга.

**Ответы на
кроссворд
№57.**

- По горизонтали**
1. ACCLAIM
 4. GARUDA
 5. DOMARK
 8. SUMO
 9. ECCO
 10. AKUMA
 14. MARIO
 15. COMIX
 16. EAGLE
 18. OOZE
 20. HOAR
 21. BISON
 22. ERMAC
- По вертикали**
2. CARDINAL
 3. IMMORTAL
 6. AERO
 7. RISE
 11. UNCHARTED
 12. LEMMING
 13. SCOOTER
 17. TROG
 19. DOOM

Привет всем! Если вы любите аниме, мангу, RPG и FF8, то пишите мне. Я — Tifa Loveheart, жду, когда истинный воин напишет мне письмо. Отвечу 100%, а если ты еще и крутой парень, то — 200%. Мой адрес: 390046 г.Рязань, ул.Яхонтова, д.17, к.1, кв.66. Tifa Loveheart (Клауд, где же ты?!)

Ищем хороших друзей, а также проводим набор в команду Утены. Присылайте письмо с рассказом о себе и желательно фото. Будем рады всем! 109428 г.Москва, ул. 3-я Институтская, д.1, кв.22. Shiori Takatsukau Nememia Anci.

Привет всем любителям аниме! Зовут нас Anigma и Kid. Нам по 15 лет. Мы очень прикольные и общительные и ищем новых друзей по переписке. Обожаем японскую мультипликацию и «Мир Аниме». Пишите все, кому не лень. В письме желательно фото и рассказать о себе. Наш адрес: 180020 г.Псков, ул. Лео-на Поземского, д.126, кв.13.

 Меняю на PlayStation: Game Boy + блок + 9 картриджей + Mega Drive 2 с джойстиком, со всеми шнурами, включая блок питания, + 45 картриджей на все вкусы (такие известные игры, как Beyond Oasis, Pirates! Gold!, МК3, Dune 2 и многое другое) + 2 книги секретов для Sega MD2. Могу рассмотреть другие варианты обмена. Куплю игры для Sega MD2: Phantasy Star 3 и 4, Shining Force II с работающим сейвом. Адрес: 141070 Московская обл., г.Королев, ул.Горького, д.16а, кв.87. Олег. Тел. (095) 519-36-14. Сергей.

 Я хотел бы передать кучу приветов: KroX'e (Крохе), Hannibal'у aka Divine, RioNIMAtor'y, RazdolBai'ю aka MID@\$'y, RapeMan'y, PyX'y Dolphin'y. Отдельные приветы: Mr.Excellent'y (г.Кимры), Киплесу Андрею, AlexMan'y. А главный привет — всем «рульным» девчонкам Красноярска. Skull Cross BoNes Dreggy DReG, г.Красноярск

 Продается Sony PlayStation с двумя джойстиком, картой памяти и просто-таки кучей дисков любых жанров (не менее 10 в комплекте) + сейвы интересующих игр. Все в отличном состоянии. Цена договорная, однако обещаю приятный сюрприз, согласившемуся на 3700 руб. Звонить с 16 до 23 по тел. (095) 110-67-92. Олег. Тем, кто хочет просто приобрести какую-нибудь игру для своего железа, тоже с радостью отвечу.

 Ищу друзей по переписке. Люблю журнал «Великий Дракон» и обожаю группу Backstreet Boys. Пишите, ребята, отвечу всем. 303466 Орловская обл., Троснянский р-н, Никольский п.о, д.Березовка. Гусейнов Руслан (18 лет).

 Куплю игры для PSX «Darkstalker 3» и «Marvel vs Capcom» (в хорошем состоянии). Тел. (095) 369-22-47. Александр.

 Konnichi wa, minna! Если вы увлекаетесь косплеем, рисованием манги, культурой Японии, оружием и любите японскую анимацию во всех ее проявлениях или просто ищите хорошего друга, вы попали по адресу! Пишите все: 129626 Москва, пр-т Мира, д.108, кв.280. Sacura. Привет Крису, Мидори и Асане!

 Привет всем фанатам Mortal Kombat и видеоигр в целом! если хотите найти друга — пишите! Отвечу всем — 500%. 188230 Ленинградская обл., г.Луга, ул.Миккели, д.1/2, кв.82. Scorpion.

 Konichiwa всем анимешникам! Я так хочу познакомиться с теми, кто и правда хорошо (отлично) рисует. Спасите от одиночества! А если вы и к «Властелину колец» равнодушны — kawaii! Пишите, не ленитесь! Вот мои координаты: 121471 Москва, ул. Красных Зорь, д.45, кв.54. Sign'y.

КРОССВОРД

Автор:
Роман Усов,
г. Озерск

По горизонтали: 1. Игра на SNES, одна из лучших игр-поединков (BD №25 и 33). 2. ToeJam & ... (игра на MD, см. BD №32). 3. Боец-индеец из МК3 (см. BD №26). 4. Имя белки-камикадзе (см. BD №24). 5. Боевик-леталка для Dendy. 6. Прозвище Брюса Ли, давнее название игры. 7. 32-битная приставка от Sega. 8. Одна из крупнейших фирм — производителей игр, выпустившая игры Contra, Batman, Castlevania и др. 9. Имя червяка, завоевавшего сердца всех владельцев MD и SNES (см. BD №25). 10. Место «нанесения» одного из «Strike-ов» фирмы Electronic Arts. 11. Donkey Kong ... (см. BD №21). 12. Игра про приключения в джунглях майя. 13. Популярная игра по мультфильмам Стивена Спилберга. 14. Популярнейшая в России 16-битная видеоприставка. 15. Серия величайших файтингов всех времен и народов (см. BD №№ 26, 27, 35, 39, 50). 16. «Мультиманьяки» фирмы Komati (см. BD №40). 17. Игра о том, как некий Джек О'Нил потерялся на просторах планеты Абидос (см. BD №24). 18. Игра про муравья, потерпевшего крушение в космосе.

По вертикали: 19. Кем была Ариель? 20. Land of ..., World of ..., Castle of ... 21. Игра про тасманийского тигра. 22. Пародия фирмы Komati на свои же игры. 23. Игра с разбиванием кирпичей. 24. Бог грома из Mortal Kombat. 25. Marvel ... 26. Игра про журналиста — спасателя (см. BD №23). 27. Боец из МК3, под маской которого скрывается «лицо смерти». 28. Игра, главная героиня которой не то рысь, не то кошка, а может, и заяц. Но игра веселая. 29. Имя самого старого бойца из Killer Instinct. 30. Одна из женщин-бойцов в МК2. 31. Популярнейшая игра, положившая начало целому направлению компьютерных игр. 32. Герой 16-битной «Контры». 33. Самая умная игра. 34. «Клевый парень». 35. Игра про Звездных лис (см. BD №23). 36. Чужие (см. BD №21). 15. ... in my Pocket. 36. Дедушка Дэнки Конга.

Ответы на кроссворд №57.

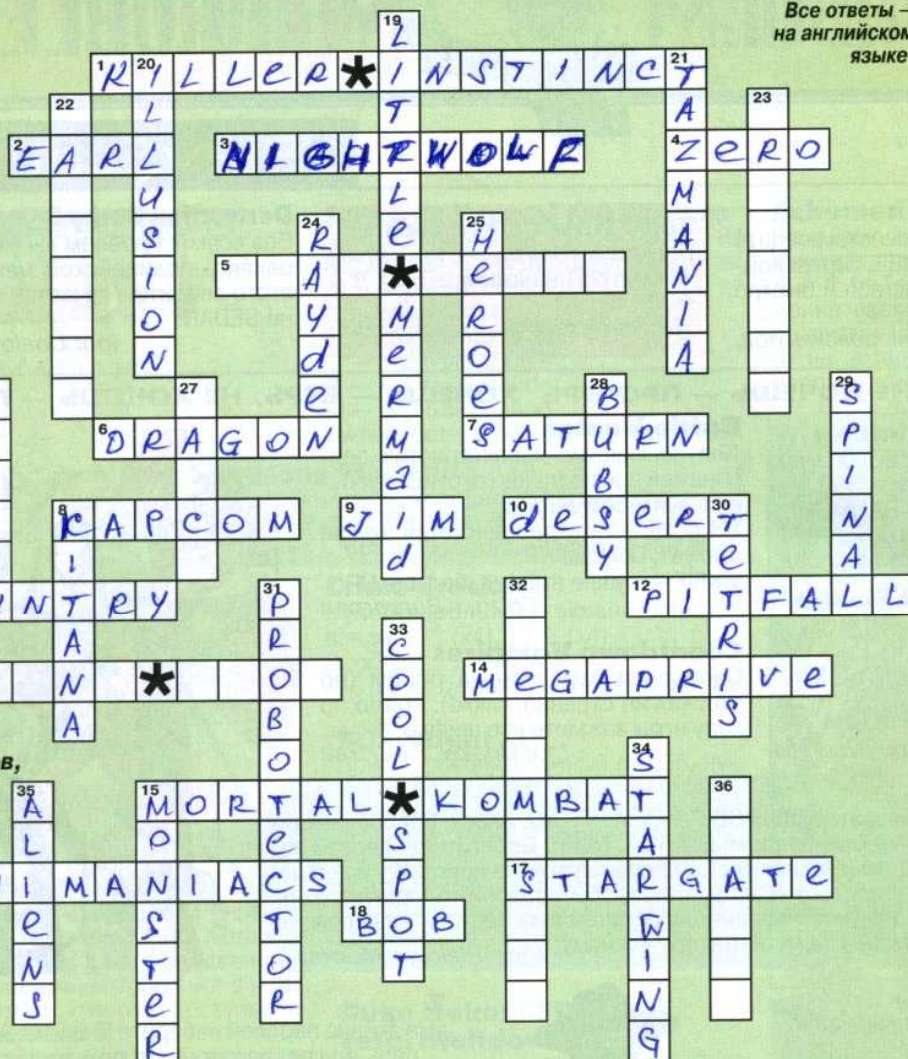
По горизонтали

1. ACCLAIM
4. GARUDA
5. DOMARK
8. SUMO
9. ECCO
10. AKUMA
14. MARIO
15. COMIX
16. EAGLE
18. OOZE
20. HOAR
21. BISON
22. ERMAC

По вертикали

2. CARDINAL
3. IMMORTAL
6. AERO
7. RISE
11. UNCHARTED
12. LEMMING
13. SCOOTER
17. TROG
19. DOOM

Все ответы —
на английском
языке.



Поменяю на PlayStation: Game Boy + блок + 9 картриджей + Mega Drive 2 с джойстиком, со всеми шнурами, включая блок питания, + 45 картриджей на все вкусы (такие известные игры, как Beyond Oasis, Pirates! Gold!, MK3, Dune 2 и многое другое) + 2 книги секретов для Sega MD2. Могу рассмотреть другие варианты обмена. Куплю игры для Sega MD2: Phantasy Star 3 и 4, Shining Force II с работающим сейвом. Адрес: 141070 Московская обл., г. Королев, ул. Горького, д. 16а, кв. 87. Олег. Тел. (095) 519-36-14. Сергей.

Я хотел бы передать кучу приветов: KroX'e (Крохе), Hannibal'y aka Divine, RioNIMaTo'R'y, RazdolBaI'ю aka MiD@S'y, RapeMan'y, PyX'y Dolphin'y. Отдельные приветы: Mr. Excellent'y (г. Кимры), Киплесу Андрею, AlexMan'y. А главный привет — всем «рульным» девчонкам Красноярска. Skull Cross BoNES Dreggy DReG, г. Красноярск

Продается Sony PlayStation с двумя джойстиком, картой памяти и просто-таки кучей дисков любых жанров (не менее 10 в комплекте) + сейвы интересующих игр. Все в отличном состоянии. Цена договорная, однако обещаю приятный сюрприз, согласившемуся на 3700 руб. Звонить с 16 до 23 по тел. (095) 110-67-92. Олег. Тем, кто хочет просто приобрести какую-нибудь игру для своего железа, тоже с радостью отвечу.

Ищу друзей по переписке. Люблю журнал «Великий Дракон» и обожаю группу Backstreet Boys. Пишите, ребята, отвечу всем. 303466 Орловская обл., Троснянский р-н, Никольский п.о., д. Березовка. Гусейнов Руслан (18 лет).

Привет всем! Если вы любите аниме, мангу, RPG и FF8, то пишите мне. Я — Tifa Loveheart, жду, когда истинный воин напишет мне письмо. Отвечу 100%, а если ты еще и крутой парень, то — 200%. Мой адрес: 390046 г. Рязань, ул. Яхонтова, д. 17, к. 1, кв. 66. Tifa Loveheart (Клауд, где же ты?!)

Ищем хороших друзей, а также проводим набор в команду Утены. Присылайте письмо с рассказом о себе и желательно фото. Будем рады всем! 109428 г. Москва, ул. 3-я Институтская, д. 1, кв. 22. Shiori Takatsukau Nememia Anci.

Привет всем любителям аниме! Зовут нас Anigma и Kid. Нам по 15 лет. Мы очень прикольные и общительные и ищем новых друзей по переписке. Обожаем японскую мультипликацию и «Мир Аниме». Пишите все, кому не лень. В письме желательно фото и рассказать о себе. Наш адрес: 180020 г. Псков, ул. Леонова Поземского, д. 126, кв. 13.

Куплю игры для PSX «Darkstalker 3» и «Marvel vs Capcom» (в хорошем состоянии). Тел. (095) 369-22-47. Александр.

Konnicchi wa, minna! Если вы увлекаетесь кослепом, рисованием манги, культурой Японии, оружием и любите японскую анимацию во всех ее проявлениях или просто ищите хорошего друга, вы попали по адресу! Пишите все: 129626 Москва, пр-т Мира, д. 108, кв. 280. Sacura. Привет Крису, Мидори и Асане!

Привет всем фанатам Mortal Kombat и видеоигр в целом! если хотите найти друга — пишите! Отвечу всем — 500%. 188230 Ленинградская обл., г. Луга, ул. Миккели, д. 1/2, кв. 82. Scorpion.

Konnicchiwa всем анимешникам! Я так хочу познакомиться с теми, кто и правда хорошо (отлично) рисует. Спасите от одиночества! А если вы и к «Властелину колец» равнодушны — kawaii! Пишите, не ленитесь! Вот мои координаты: 121471 Москва, ул. Красных Зорь, д. 45, кв. 54. Sion'y.

Симпатичнейший bishonen хочет переписываться (или просто познакомиться) с любителями аниме, желательно яоя. Мне 19 лет. Пишите. Буду ждать. 192239 г. Санкт-Петербург, а/я 18. Хидака Кэн.

Куплю игры Tomb Raider 1-й, Dino Crisis 2-й. Недорого. Тел. (095) 193-68-84 (по будням с 4 до 9 вечера). Кирилл.

Привет жителям города Королева (Московской области) и близлежащих областей! К вам обращается группа энтузиастов, пытающаяся найти и объединить людей, интересующихся аниме. Если вы хотите наслаждаться плодами творчества японских художников и режиссеров в ХОРОШЕМ качестве и обсуждать вопросы аниместроения с себе подобными, то напишите по следующим адресам: г. Королев, пр. Космонавтов, д. 22, кв. 39 или darkshade@yandex.ru Рунов Игорь; г. Королев, пр. Космонавтов, д. 46, кв. 51 или entushka@narod.ru Ковалев Николай.

Кто-нибудь, спасите меня! Скажите, что делать в игре Persona 2, когда попадаешь в здания с бомбоубежищем? Напишите мне, возможно материальное вознаграждение.

Анимешники всех времен и народов, любители RPG, стратегий и просто хороших игр! Пишите мне, без ответа не оставлю. 680028 г. Хабаровск, ул. Калинина, д. 110, кв. 34. Broken Angel.

Продаю три картриджа для Dendy: Disneyland, Darkwing Duck, F1. Тел. (095) 184-31-88. Звонить из Москвы с 18 до 20 час. Вован.

Привет всем! Я — Utena-sensei, мне 15 лет. Я большая поклонница аниме и манги. Буду очень рада дружить со всеми, кто разделяет мои увлечения. Если вы любите аниме и ищите друга, пишите мне. Обещаю, что обязательно отвечу. 344004 г. Ростов-на-Дону, пер. Силикатный, д. 3.

Продаю два картриджа и четырехигровку: MK, Battletech и Robocop 3, F-1, Karaoke III, Sunset Riders. Тел. (095) 184-22-61. Звонить из Москвы с 13 до 22 час. Леха.

Коппичи-ва всем, кому нравится аниме Сейлор-мун, кто любит RE и игры от Square! Всем, кому нужна информация об аниме, манге, хентае и секреты RE, пишите по адресу: 456780 г. Озерск, ул. Гайдара, д. 16, кв. 124. Ей (Игорь).

Наши ряды поредели. Мы долго терпели издевательства, угнетение, проигрыши и неудачи. Так давайте затопчем, сметем Добро! Соберем силы воедино! Просьба анимешникам, которые считают Сейлор-мун убогим фильмом, тоже подать голос. 117049 Москва ул. Донская, д. 5, кв. 27. (Подпись разобрать не удалось — ред.)

Куплю диски для PSX (не в сборниках и не русские версии): Tekken 2, Evil Zone. Цена договорная. Тел. (095) 251-12-40 с 19 до 23. Дима.

Продаю Мегадрайв 2 в хорошем состоянии со всеми принадлежностями (один джойстик) + картриджи (Jurassic Park 2, MK2, Earthworm Jim 2, Bare Knuckle, Sonic 3D Blast).

Продаю диски на PC по 65 руб. (всего 10 штук). Среди них: «Морские титаны», Driver, антология Tomb Raider. Адрес: 680030 г. Хабаровск, а/я 105/26.

Ищу людей, которые пожелали бы помочь большому фэну фэнтези освоить новый для него жанр аниме. Пишите! 194021 г. Санкт-Петербург пр. Пархоменко, д. 47, кв. 27. Уцусями.

Хочу переписываться с пацанами и девочками, играющими на PSX. Мне 12 лет. 660079 г. Красноярск, ул. 50 лет Октября, д. 62, кв. 23. King.

Mortal Kombat is cool!!! Пишите все, кто со мной единогласен! 680015 г. Хабаровск, ул. Архангельская, д. 27, кв. 273. Hinnak.

1. Меняю Mega Drive 2 (в среднем состоянии) со всеми шнурами и адаптером + 5 картриджей + один джойстик на Game Boy Color или на Game Boy Pocket (обязательно с несколькими картриджами). Также могу поменять на Game Gear (обязательно несколько картриджей). Могу рассмотреть другие предложения.
2. Продаю несколько дисков на Dreamcast (80-85 руб.). В подарок дам коды к этим играм.

3. Куплю Game Boy Advance (обязательно в отличном состоянии, с документами) за 3600 руб. Возможен торг. Адрес простой: 680030, г. Хабаровск, а/я 105/26. НоГ (Андронов Илья).

Скучно познавать японский отшельником... Спорю, мало кому из «анимешников» удастся разбирать «слоги» иероглифов! Буду рад помочь каждому познающему. Мой тел. (095) 123-66-07. Igor Udalov (18 лет).

Продаю картриджи для Sega по 100 руб. Тел. в Волгограде (8442) 97-25-65. Звонить после 18 час. Миша.

Привет моему ненаглядному «Великому Дракону» и всем, всем, всем! Меня зовут Madoka и я просто обожаю, нет... не просто обожаю, а жизни не могу представить без аниме и всякого такого. Если есть где-нибудь такие же «сумасшедшие», как и я, то пишите. Думаю, отвечу точно и всем. Sayonara! Пишите по адресу: 107150 Москва, 5-й проезд Подбельского, д. 4а, к. 1, кв. 11.

Люди, помогите!!! Срочно нужен картридж на MD Ucharted Waters с сейвом. Куплю или поменяю на какую-нибудь RPG. Вот адрес: 360024 г. Нальчик, ул. Кабардинская, д. 208, кв. 201. Тел. 6-37-19. Jocker.

Хотим переписываться со всеми, играющими на Game Boy. Отвечу всем! 140007 Московская обл., г. Люберцы, ул. 8 Марта, д. 57, кв. 83. Ф/к «Game Boy Forever!»

Привет всем любителям (особенно любительницам) RPG-шек, таких как серия Final Fantasy, Legend of Dragoon, Vagrant Story и т.д. Нас двое, но мы одни. Не бросайте нас на произвол судьбы, пишите. 142784 Московская обл., п. Московский, д. 20, кв. 117 (Lloyd) и д. 39, кв. 128 (Cloud). Ждем с нетерпением. Для особо привередливых сообщаем, что нам по 17 лет.

1. Куплю «Mega CD II» для Мегадрайва. Недорого.

2. Меняю Мегадрайв II (в нормальном состоянии) + все шнуры и блок питания + 5 картриджей + 1 джойстик на Game Boy Color.

3. Куплю Sailor Moon на PSX (желательно на английском языке) и на MD.

4. Продам диски от Dreamcast и от PC (60-80 руб.).

Все, кто тащится от мультика Sailor Moon, играет на приставках, черкните пару строк погибающему от скуки геймеру. Я — начинающий анимешник, начал изучать английский язык, а в свободное время (у меня его много) режусь на MD и на Dreamcast-е. Мой адрес: 680030 Хабаровск, а/я 105/26. Ной (14 лет).

Дорого (до 800 руб.) куплю Game Boy с не менее чем 5 картриджами. Тел. в г. Юхнове (236) 2-32-61. Звонить после 14 час. Макс.

Мечтаю переписываться с теми, у кого Sega MD 2, или PSX, или Game Boy, кому не меньше 13 лет (мне 15 лет). Подскажу секреты игр для этих приставок. 249910 Калужская обл., г. Юхнов, ул. Монастырская, д. 7, кв. 2. Меркулов Макс.

Привет! Меня зовут Виктор, мне 14 лет. Кто любит стратегии и бродилки, пишите мне, я отвечу. Мой адрес: 140007 Московская обл., г. Люберцы, ул. 8 Марта, д. 63, к. 4, кв. 4. Додонов Виктор.

Продаю приставку PSX с AV-кабелем, адаптером, с двумя джойстиком (один — Dual Shock) + 100 дисков + мышка + множество книжек с кодами и секретами + 2 Game Guru. Звонить по тел. (095) 245-55-33. Леша.

Всем борцам за Тьму и всем сторонникам Света! Анимешники и фантезисты, RPGшники и альтернативщики, короче, те, уже давно сорвало черепицу — мы ждем ваших писем! Без ответа не останется никто и ничто! Адрес: 103617 г. Зеленоград (без улицы), корп. 1409, кв. 145. Chibi Aerith & Chibi Yuffie. Привет клубам Ghost и FATE.

Hello, геймеры и геймерши, любящие FF8, X-com, Driver 2 и т.д. Пишите по адресу: 141200 Московская обл., г. Пушкино, м-р Серебрянка, д. 22, кв. 25. Mr. Oler Lionheart Сидоренко.

Привет всем поклонникам Юной Революционерки! Если вы молоды, энергичны и ничто Утенское вам не чуждо — вступайте в наш клуб «Печать Розы»! Будем рады всем! 129626 Москва, пр-т Мира, д. 108, кв. 290.

Продаю PSX + 4 джойстика (Dual Shock и 3 обычных) + Взломщик кодов 9000 (версия 3.3) + карта памяти в футляре + Game Guru Gold I + книга с прохождениями и секретами + Demo disc + 50 игр (66 дисков). Все в хорошем состоянии. Стоимость 5500 руб. Тел. (095) 477-45-41 (с 16 до 22 час). Денис.

Продаю Dreamcast + 2 джойстика + Memory card 2X + 10 дисков за 6200 руб. Продаю PlayStation + Dual Shock + Memory card (180 блоков) + 30 дисков + джойстик Turbo за 3800 руб.

Звонить по будням с 16 до 20 час, по выходным с 10 до 21 час. Тел. (095) 154-97-71. Руслан.

Привет всем фанатам аниме и манги! Это опять я, ваш единомышленник и большой фанат рисования в стиле аниме и манги. Хочу передать привет тем, с кем уже переписываюсь, благодаря «Великому Дракону»! И хочу сказать, что я вас всех очень люблю! Паштет. N.Crow! Когда ты ответишь на мое письмо? Мой адрес: 170032 г. Тверь, пос. Химинститута, д. 50, кв. 36.

Hello! Вас приветствует клуб любителей Dendy «Покергеймер». Кто хочет вступить в наш клуб, должен сделать следующее: 1. Написать письмо со всеми своими данными (и о приставке) 2. Написать свой секрет к какой-нибудь игре. Писать по адресу: 184230 Мурманская обл., г. Полярные Зори, ул. Ломоносова, д. 2, кв. 67. Nicogar.

Konnichiwa всем любителям аниме и Sailor Moon! Пишите, ответ гарантирую. 115582 Москва, Шипиловский проезд, д. 53/2, кв. 182. Киска.

Тем, кто любит игры на PC и MD, кто любит тяжелую альтернативу и экстремальные виды спорта! Пишите!! Буду рад переписываться с вами! Мой адрес: 141342 Московская обл., Сергиево-Посадский р-н, пос. Богородское, д. 17а, кв. 41. Tick.



58 ДРАКОН

ЗАБОР

NEW GAMES

FUN-CLUB

95

NON STOP! Играем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 55-57

(O) — описание, решение; (A) — анонс, новость; (HP) — публикация в рубрике «Нет проблем»; ред — сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior

8 Eyes
№56 с.86 (HP) Лин Лайн, г.Великие Луки, Псковская обл.

Abadox
№55 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

The Addams Family
№56 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

The Adventures of Lolo 3
№56 с.87 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Aladdin
№57 с.86 (HP) Steve Polubnev, г.Кливленд, США

Arthur Robin
№56 с.86 (HP) Влад Старухин, г.Москва

Bart vs the Space Mutants
№55 с.86 (HP) Igor Udalov, г.Москва

Batman Returns
№56 с.86 (HP) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Batman Returns
№56 с.86 (HP) Алексей Николаев, г.Москва

Battletoads Double Dragon
№55 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Best of the Best
№56 с.86 (HP) Master Corrector, г.Москва

Best of the Best
№57 с.86 (HP) Igor Udalov, г.Москва

The Bugs Bunny Crazy Castle
№56 с.86 (HP) Velocaptor, г.Анапа

Conquest of the Crystal Palace
№56 с.86 (HP) Лин Лайн, г.Великие Луки, Псковская обл.

Darwin Duck
№55 с.86 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск

Dig Dug 2
№55 с.87 (HP) T-1000, г.Москва

Digger
№56 с.86 (HP) Crash, г.Новороссийск

Dodge Ball
№56 с.87 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск

Dragon Warrior
№55 с.80 (O) Andy Jr., ред.

Ferrari
№56 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Fester's Quest
№57 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Final Fantasy III
№56 с.82 (O) Дедушка Учен

Final Fight (Battle Road, Fighting Road)
№55 с.84 (O) FireFox, ред.

Final Mission
№57 с.86 (HP) Dr.Алексей Steel Малышев, г.Кимры, Тверская обл.

Fire'n Ice
№55 с.87 (HP) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Fist of the North Star
№56 с.86 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Flying Dragon
№56 с.86 (HP) Сергей Гальшев, г.Миклуль, респ. Коми

Frankenstein
№56 с.87 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Gargoyle's Quest 2
№55 с.86 (HP) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Getaway
№55 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Godzilla
№55 с.86 (HP) Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.

Golgo 13
№57 с.86 (HP) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблякино, Орловская обл.

The Goonies
№57 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Hydlide
№57 с.87 (HP) Лин Лайн, г.Великие Луки, Псковская обл.

Ice Challenge (Heroes Hockey)
№56 с.86 (HP) Лин Лайн, г.Великие Луки, Псковская обл.

Ikar Warriors 2
№57 с.86 (HP) Лин Лайн, г.Великие Луки, Псковская обл.

Indiana Jones
№56 с.86 (HP) Master Corrector, г.Москва

Ironsword
№55 с.87 (HP) Санек Снар, п.Лиман, Астраханская обл.

Kage
№55 с.86 (HP) Fire Wolf, г.Москва

Karate Kid
№57 с.86 (HP) Igor Udalov, г.Москва

Kickle Cubicle
№57 с.87 (HP) Владимир «Excellent» Лебедев, г.Кимры, Тверская обл.

Kick Master
№55 с.86 (HP) Igor Udalov, г.Москва

Knight Rider
№55 с.86 (HP) T-1000, г.Москва

The Kron Conquest
№56 с.87 (HP) Crash, г.Новороссийск

Layla
№57 с.87 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Legacy of the Wizard
№57 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Legends of the Diamonds
№55 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Lode Runner 2
№55 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Mechanized Attack
№55 с.87 (HP) Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.

Mega Man 3
№57 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Metal Gear
№57 с.87 (HP) Antiscram, п.гт Забайкальск, Читинская обл.

Mickey's Adventures in Numberland
№56 с.87 (HP) Igor Udalov, г.Москва

Mighty Final Fight
№55 с.84 (O) FireFox, ред.

Mighty Morphin Power Rangers 3
№57 с.86 (HP) Igor Udalov, г.Москва

Mike Tyson's Punch Out
№55 с.86 (HP) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Milo's Secret Castle
№57 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Mortal Kombat
№57 с.87 (HP) Steve Polubnev, г.Кливленд, США

Mortal Kombat 2
№57 с.86 (HP) Steve Polubnev, г.Кливленд, США

New Contra
№55 с.86 (HP) Лин Лайн, г.Великие Луки, Псковская обл.

Ninja Dragon Sword 4 (Ninja Ryukenden 4)
№55 с.87 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск

Ninja Turtles 3
№56 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

North & South
№55 с.87 (HP) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Nyankees (Rockin' Kats)
№56 с.86 (HP) Dr. Intellekt, г.Туймазы, Башкортостан

Othello
№55 с.87 (HP) T-1000, г.Москва

Over Horizon
№55 с.86 (HP) Alex from Gostagai

Panic Restaurant
№57 с.86 (HP) Igor Udalov, г.Москва

Pocahontas 2
№56 с.86 (HP) Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.

Power Blade 2
№57 с.68 (O) Molotov

Rambo 2
№57 с.87 (HP) Udalov Igor, г.Москва

RBI Baseball 2
№56 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Robocop 2
№56 с.87 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск

Shadow of the Ninja
№57 с.86 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Star Trek. The Next Generation
№56 с.87 (HP) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Vizian Hockey
№57 с.67 (O) FireFox, ред.

Wurm
№56 с.86 (HP) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

The Addams Family
№55 с.88 (HP) Udalov Igor, г.Москва

The Adventures of Batman & Robin
№55 с.90 (HP) Сергей Федоров, г.Москва

Aero the Acro-Bat 2
№57 с.88 (HP) Vital, г.Железногорск, Красноярский край

After Burner 2
№55 с.88 (HP) Bill, г.С-Петербург

Air Battle (G-Log Air Battle)
№55 с.89 (HP) Phantom, г.Валуйки, Белгородская обл.

Alien 3
№55 с.88 (HP) Евгений Д., г.Нижний Новгород

Alien Storm
№55 с.88 (HP) Wator, г.Москва

Asterix and the Power of Gods
№56 с.91 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск

Back to the Future 3
№56 с.73 (O) Alex Pentagame, г.Ставрополь

Ball Z: The Battle of the Balls
№57 с.88 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Batman
№55 с.88 (HP) Vatbov, г.Саратов

Beavis and Butt-Head
№55 с.90 (HP) Гиви Амирашвили, г.Тбилиси, Грузия

Beyond Oasis (The Story of Thor)
№55 с.70 (O) Фантом, г.Валуйки, Белгородская обл.

Blade
№55 с.89 (HP) Вукон Stephen (Stinger), г.Тверь

Bonanza Bros.
№56 с.81 (HP) Bulwinkla, г.Лерм

Bonanza Bros.
№57 с.88 (HP) G.S.M., г.Чегдомыны, Хабаровский край

Boogerman. A Pick and Flick Adventure
№55 с.89 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Caesar's Palace
№57 с.89 (HP) Ленька Палтавский, г.Одесса, Украина

Captain Planet and the Planetoids
№55 с.88 (HP) Егор Осевев, г.Красноярск

Cheese Cat Astrope. St. Speedy Gonzales
№57 с.88 (HP) Дмитрий Маркин, г.Лудино, Московская обл.

Columns
№55 с.88 (HP) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Contra Hard Corps
№55 с.88 (HP) Alex from Gostagai

Cutthroat Island
№57 с.82 (O) Евгений Севостьянов, г.Красноярск

Darius 2 (Sagaia)
№57 с.90 (HP) Mr. Death и Геймер Мlха, г.Хабаровск

Dinoland
№57 с.90 (HP) Dr.Алексей Steel Малышев, г.Кимры, Тверская обл.

Donkey Kong 99 (Super)
№57 с.90 (HP) Сергей Грустнев, г.Назарово

Double Dragon 3
№57 с.89 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Dragon's Fury (Devil Crash)
№57 с.90 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Dune 2. The Battle for Arrakis
№55 с.89 (HP) Mr. Death и Геймер Мlха, г.Хабаровск

Earth Worm Jim
№55 с.89 (HP) Дмитрий «Джикоти» Кошелев, г.Камаринбург

Ecco the Dolphin
№55 с.89 (HP) Владик, г.Москва

El Viento
№57 с.88 (HP) Лина Инверс, ред.

ESPN National Hockey Night
№55 с.89 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Ex-Mutants
№55 с.91 (HP) Алексей Т., г.Ростов-на-Дону

F-1 Hero
№56 с.89 (HP) Senna, г.Вологда

F-22 Interceptor
№55 с.89 (HP) Stinger, г.Санкт-Петербург

Fantasia
№55 с.90 (HP) Жорж, г.Москва

FIFA Soccer 96
№55 с.89 (HP) Вукон Stephen (Stinger), г.Тверь

FIFA Soccer 97
№55 с.89 (HP) Вукон Stephen (Stinger), г.Тверь

Gargoyles
№55 с.88 (HP) Вепрь Ы, г.Москва

Gemfire
№55 с.90 (HP) Rv gasha, г.Москва

Genghis Khan 2: Clan of the Gray Wolf
№57 с.88 (HP) Alex, г.Кострома

Gods
№56 с.70 (O) Золотой Дракон

Golden Axe 3
№55 с.88 (HP) Alex Pentagame, г.Ставрополь

Grenada
№56 с.88 (HP) Олег Беликов, г.Екатеринбург

Green Dog
№56 с.89 (HP) Maddog, г.Москва

Hard Drivin'
№56 с.89 (HP) Сергей К., г.Волгоград

Heavy Barrel
№56 с.91 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Herzog Zwei
№55 с.90 (HP) Фантом, г.Валуйки, Белгородская обл.

Might and Magic: Gates to Another World
№57 с.89 (HP) Dr. Алексей Steel Малышев, г.Кимры, Тверская обл.

Mortal Kombat
№55 с.90 (HP) Gameza Group, г.Чита

Mortal Kombat 2
№56 с.90 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск

Mortal Kombat 3
№57 с.91 (HP) Дима Колырин, г.Ус-Кюля, респ. Саха (Якутия)

Mutant League Football
№55 с.91 (HP) Вован, п.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.

NBA JAM
№55 с.88 (HP) Вован, п.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.

NFL Quarterback Club
№57 с.91 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

NHL '97
№56 с.89 (HP) Андрей Malakhof, г.Санкт-Петербург

Langrissor
№56 с.89 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Lethal Enforcers 2. Gun Fighters
№57 с.89 (HP) Alex Pentagame, г.Ставрополь

LHX Attack Chopper
№56 с.88 (HP) AirAce, г.Москва

The Lost World: Jurassic Park
№57 с.58 (O) Molotov

Lotus II: the Ultimate Challenge
№55 с.90 (HP) «Крик» (Dron)

Mega-Lo-Mania
№55 с.88 (HP) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Mega Man 2
№57 с.89 (HP) Вадим Крылов, г.Волгоград

Michael Jackson's Moonwalker
№55 с.88 (HP) Вовчик Лебедев (Mr. Excellent), г.Кимры, Тверская обл.

Micro Machines 2. Turbo Tournament
№55 с.90 (HP) Вукон Stephen (Stinger), г.Тверь

Might and Magic: Gates to Another World
№57 с.89 (HP) Dr. Алексей Steel Малышев, г.Кимры, Тверская обл.

Mortal Kombat
№55 с.90 (HP) Gameza Group, г.Чита

Mortal Kombat 2
№56 с.90 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск

Mortal Kombat 3
№57 с.91 (HP) Дима Колырин, г.Ус-Кюля, респ. Саха (Якутия)

Mutant League Football
№55 с.91 (HP) Вован, п.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.

NBA JAM
№55 с.88 (HP) Вован, п.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.

NFL Quarterback Club
№57 с.91 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

NHL '97
№56 с.89 (HP) Андрей Malakhof, г.Санкт-Петербург

NHL '98
№55 с.89 (HP) Bruce, г.Москва

Onslaught
№55 с.89 (HP) Hunter M., г.Москва

Operation Europe
№55 с.91 (HP) Alex Pentagame, г.Ставрополь

Out Run 2019
№57 с.89 (HP) Джек, г.Красноярск

Pac-Man 2. The New Adventures
№57 с.90 (HP) Т.Кислярова, г.Москва

Phantasy Star II
№56 с.90 (HP) Sub-Zero Jr., г.Смоленск

Pirates! Gold!
№55 с.91 (HP) Skull, г.Красноярск

Pitfall
№57 с.90 (HP) Зденек, г.Краков, Польша

Pokemon 2
№57 с.64 (O) Александр Сергеевич aka Alex MAN, ред.

Power Ball
№57 с.91 (HP) Leon Kennedy, г.Москва

Power Drive
№57 с.90 (HP) Просто Витя, г.Москва

Power Rangers. The Movie
№57 с.88 (HP) Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.

Punisher
№55 с.88 (HP) Skull, г.Красноярск

Quack Shot
№57 с.91 (HP) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Revenge of Shinobi
№57 с.91 (HP) В.Павлов, г.Хабаровск

Rings of Power
№55 с.89 (HP) Роман Свиридин, г.Москва

Road Rash 2
№55 с.91 (HP) Sanya, г.Красноярск

Robocop vs Terminator
№57 с.88 (HP) Голубев А.О., г.Самара

Rock'n'Roll Racing
№57 с.91 (HP) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Rolo to the Rescue
№55 с.72 (O) Золотой Дракон, ред.

Saint Sword
№57 с.89 (HP) Shadow Knight, г.Киров

Shadow Blasters
№56 с.89 (HP) Skull, г.Красноярск

Shadowrun
№56 с.89 (HP) Skull, г.Красноярск

Shining Force
№57 с.91 (HP) Squall Leonheart, г.Москва

Shining Force 2
№56 с.90 (HP) Alex-King, п.Теллозерское, Хабаровский край

The Simpsons. Bart vs Space Mutants
№55 с.91 (HP) Sanya, г.Красноярск

Skitchin'
№57 с.89 (HP) Неуловимый, г.Тамбов

Smurfs
№57 с.90 (HP) Артем Белкин, г.Санкт-Петербург

Snakes Rattle'n'Roll
№56 с.89 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Sol-Deace
№56 с.90 (HP) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Sonic 2
№56 с.91 (HP) А.Остапенко, г.Одесса, Украина

Sonic 3
№56 с.90 (HP) IMPuctus aka Below, г.Москва

Sonic & Knuckles
№55 с.91 (HP) Alex from Gostagai

Spider-Man: Separation Anxiety
№56 с.88 (HP) Вовчик, г.Волгоград

Streets of Rage 2 (Bare Knuckle 2)
№57 с.90 (HP) Геймер Том, г.Нижний Новгород

Super Hang On
№57 с.90 (HP) Sanya, г.Красноярск

Super Hydride
№56 с.89 (HP) Skull, г.Красноярск

Super Mario Bros. 2
№55 с.91 (HP) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Super Monaco GP
№57 с.89 (HP) Шумаер-фон, г.Москва

Super Monaco GP 2
№55 с.88 (HP) Mr. Death и Геймер Мlха, г.Хабаровск

Syd of Valis
№56 с.91 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Tale Spin
№56 с.90 (HP) Skull, г.Красноярск

Tekken Special
№57 с.90 (HP) Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.

The Terminator
№56 с.90 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Theme Park
№56 с.89 (HP) Alex Pentagame, г.Ставрополь

Thunder Force 4
№56 с.90 (HP) Mega-Dark Hunter, г.Рига, Латвия

Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure
№56 с.88 (HP) Бизон, г.Краснодар

Toejam & Earl in Panic on Funkotron
№56 с.90 (HP) Mr. Death и Геймер Мlха, г.Хабаровск

Tonque of the Fatman (Mondu's Fighting Palace)
№56 с.89 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Top Gear 2
№55 с.91 (HP) Leon Kennedy, г.Москва

True Lies
№57 с.90 (HP) Alex Pentagame, г.Ставрополь

Truxton
№57 с.91 (HP) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Warriors of Rome 2
№55 с.90 (HP) Фантом, г.Валуйки, Белгородская обл.

World Championship Soccer II
№57 с.91 (HP) Фантом, г.Валуйки, Белгородская обл.

World of Illusion
№57 с.89 (HP) Сергей Грустнев, г.Назарово

Worms
№55 с.91 (HP) Below aka IMPactus, г.Москва

WWF Raw
№57 с.74 (O) Gason, г.Вологда

Zero Tolerance
№56 с.91 (HP) Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.

Раздел 3. Игры для Super Nintendo

Metal Combat.
№55 с.87 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Spawn
№55 с.87 (HP) Mad-Max, г.Новокузнецк, Кемеровская обл.

True Lies
№55 с.87 (HP) Александр Кокунин, г.Москва

World Heroes 2
№55 с.87 (HP) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Раздел 4. Игры для Game Boy и Game Boy Advance (GBA)

Advance Wars (GBA)
№57 с.74 (A) Wren, ред.

Alien Wars
№56 с.87 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Army Men: Sarge's Heroes 2
№56 с.87 (HP) Андрей Рогов, г.Москва

Batman. The Animated Series
№56 с.78 (O) Александр Сергеевич, ред.

Bell and Ted's Excellent Adventure
№55 с.87 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Blades of Steel
№55 с.87 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Раздел 5. Игры для Game Boy и Game Boy Advance (GBA)

Blast Master Boy
№55 с.87 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Cap Trap
№55 с.87 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Creators (GBA)
№57 с.74 (A) Wren, ред.

Dragon Quest Monsters
№57 с.70 (O) Александр Сергеевич, ред.

Felix the Cat
№57 с.87 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Go! Go! Tank
№55 с.87 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Раздел 6. Игры для Game Boy и Game Boy Advance (GBA)

Golden Sun (GBA)
№57 с.75 (A) Wren, ред.

Guilty Gear X Advance Edition (GBA)
№57 с.77 (A) Omega, ред.

Lady Sia (GBA)
№57 с.75 (A) Wren, ред.

Love Hina Advance (GBA)
№57 с.74 (A) Wren, ред.

Mortal Kombat 3
№56 с.87 (HP) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

The Pagemaster
№56 с.87 (HP) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Pokemon
№55 с.75 (O) Александр Сергеевич, ред.

Раздел 7. Игры для Game Boy и Game Boy Advance (GBA)

Real Ghost Busters
№55 с.87 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Shining Soul (GBA)
№57 с.75 (A) Wren, ред.

Snow Bros. Jr.
№55 с.87 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Street Fighter Alpha 3 (GBA)
№57 с.75 (A) Wren, ред.

Taz-Mania
№56 с.87 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Tekken Advance (GBA)
№57 с.74 (A) Wren, ред.

Toy Story
№57 с.87 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Раздел 8. Игры для Game Boy и Game Boy Advance (GBA)

Turok: Battle of the Bionosaurs
№57 с.87 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Turok 3: Shadow of Oblivion
№56 с.87 (HP) Black John, г.Москва

V-Rally
№56 с.87 (HP) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

V-Rally 3 (GBA)
№57 с.7 (A) Mac Fank, ред.

World Cup Soccer
№55 с.87 (HP) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

3 Xtreme
№57 с.93 (НП) Predator, г.Москва

40 Winks
№56 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Ace Combat 3
№55 с.93 (НП) Shizo, г.Волгоград

Action Man 2: Destruction X
№55 с.30 (O) Tomba, ред.

Alone In The Dark 4: The New Nightmare
№56 с.60 (O) Ted Strife, ред.
№56 с.58 (O) (начало) FireFox, ред.
№57 с.36 (O) (окончание) FireFox, ред.

Apocalypse
№57 с.93 (НП) Трон, г.Баку, Азербайджан

Arc the Lad Collection
№55 с.33 (O) Wren, ред.

Army Men: Sarge's Heroes
№56 с.93 (НП) Сергей Охотников, г.Осинники, Кемеровская обл.

Army Men: Sarge's Heroes 2
№56 с.92 (НП) Сергей Охотников, г.Осинники, Кемеровская обл.

Army Men: Team Assault
№57 с.53 (O) Tomba, ред.

Army Men: World War
№57 с.93 (НП) Mr. Онух, п. Мыс Шмидта, Чукотский АО

Asterix
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Asteroids
№55 с.92 (НП) Agent Wilmor, г.Саратов

Backyard Soccer
№57 с.46 (O) NTB aka Eler Cant, ред.

Battle Arena Toshinden 4
№56 с.93 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

The Blade
№55 с.34 (O) Tomba, ред.
№56 с.93 (НП) Cool Fighter Viv, г.Москва

Blood Omen: the Legacy of Kain
№57 с.93 (НП) Igor Udalov, г.Москва

A Bug's Life
№57 с.93 (НП) Solid Snake (Никита), г.Южно-Сахалинск

Civilization II
№57 с.93 (НП) Antiscram, пгт Забайкальск, Читинская обл.

Clock Tower 2: The Struggle Within
№56 с.93 (НП) Igor Udalov и Helloween, г.Москва

Colin McRae Rally 2.0
№55 с.92 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Colony Wars 3: Red Sun
№56 с.91 (НП) Alien 3, г.Талилин, Эстония

Command & Conquer
№56 с.93 (НП) Igor Udalov, г.Москва
№57 с.93 (НП) Igor Udalov, г.Москва

Countdown Vampires
№55 с.93 (НП) Ильяс Садыков и Просто Валера, п.Правдинский, Московская обл.

Covert Ops. Nuclear Down
№55 с.52 (O) FireFox, ред.

Crash Bandicoot 3: Warped
№55 с.93 (НП) Александр Рудницкий, г.Харьков, Украина

Crash Team Racing
№56 с.93 (НП) Павел Ткачев, г.Татарно, Ростовская обл.

Danger Girl
№55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Dark Stone
№55 с.92 (НП) Mr. Vomicina, г.Москва

Dave Mirra Freestyle BMX
№56 с.93 (НП) Dr. Алексей Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Diablo
№55 с.92 (НП) Alex from Gostagai

Digimon Card Battle
№57 с.92 (НП) Alien 3, г.Талилин, Эстония

Digimon World
№57 с.92 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Dracula X (Castlevania 4: Symphony of the Night)
№56 с.92 (НП) FireFox, ред.

Dragon Tales: Dragon Seek
№56 с.62 (O) Лина Инверс, ред.

Driver 2
№56 с.92 (НП) Сергей Охотников, г.Осинники, Кемеровская обл.

Dune 2000
№55 с.93 (НП) Ильяс Садыков и Просто Валера, лос. Правдинский, Московская обл.

Eagle One: Harrier Attack
№55 с.93 (НП) Spartan 3, г.Одиноцово, Московская обл.

Echo Night
№55 с.93 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Eagle One: Harrier Attack
№57 с.92 (НП) Solid Snake (Никита), г.Южно-Сахалинск

Evil Dead: Hail to the King
№57 с.92 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Fear Effect 2
№57 с.93 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Final Fantasy VII
№57 с.93 (НП) Алексей Андохин, г.Нерюнгри, Саха (Якутия)

Final Fantasy IX
№55 с.55 (O) С.Д.С., ред.
№56 с.91 (НП) Трон, г.Баку, Азербайджан

Fisherman's Bait: A Bass Challenge
№55 с.94 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Ghost in the Shell
№56 с.92 (НП) Leon Kennedy, г.Москва

Global Domination
№56 с.92 (НП) Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край

Global Domination 2
№56 с.92 (НП) Cool Fighter Viv, г.Москва

Glover
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Grand Theft Auto
№56 с.93 (НП) Igor Udalov, г.Москва

Grind Session
№56 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Guilty Gear
№57 с.77 (A) Omega, ред.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone
№57 с.38 (O) Fazz id, г.Москва

Harvest Moon: Back to Nature
№57 с.56 (O) Shinji Ikari, ред.

Iron and Blood: Warriors of Ravenloft
№56 с.93 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

The Italian Job
№57 с.32 (O) Tomba, ред.

Jackie Chan's Stuntmaster
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

James Bond: Tomorrow Never Dies
№55 с.38 (O) Александр Мотин, ред.

Kensei: Sacred Fist
№57 с.92 (НП) Dr. Алексей Steel, Мальшево, г.Кимры, Тверская обл.

Klonoa. Door to Phantomile
№55 с.94 (НП) Roo, г.Луга, Ленинградская обл.

Kula World
№55 с.93 (НП) Андрей «Voivod» Сазонов, Макс «Kreator» Рыбин, г.Курск

The Legend of Dragoon
№55 с.62 (O) Wong Fei-Hung, г.Волгоград

Legend of Mana
№55 с.93 (НП) Виталий Ермаченко, г.Королево

Legend of Mana
№57 с.92 (НП) Dr. Алексей Steel Мальшево, г.Кимры, Тверская обл.

LeMans 24 Hours
№57 с.92 (НП) Antiscram, пгт Забайкальск, Читинская обл.

Lode Runner
№56 с.93 (НП) Валерий Добросокин, г.Рига, Латвия

Lucky Luke
№55 с.46 (O) Tomba, ред.

Mat Hoffman's Pro BMX
№56 с.91 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

MDK
№55 с.93 (НП) Ex.Venom

Medal of Honor
№55 с.92 (НП) Дима Ефимов, г.Москва

Medal of Honor 2: Underground
№55 с.92 (НП) Alien 3, г.Талилин, Эстония

Megaman X 5
№56 с.50 (O) Alex Man, ред.

Metal Gear Solid
№56 с.93 (НП) Константин Свирун, п.Левовидский, Читинская обл.
№57 с.93 (НП) KIS, п.Октябрьский, Камчатская обл.

Metal Slug X
№55 с.64 (O) С.Д.С., ред.

Mortal Kombat 4
№57 с.93 (НП) Steve Polubnev, г.Кливленд, США

Motor Cross Championship 2001
№57 с.93 (НП) Igor Udalov и Andrey Sharov, г.Москва

Muppet Race Mania
№55 с.92 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

The Need for Speed 3
№55 с.93 (НП) Bullwinkle, г.Пермь
№57 с.92 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край

The Need for Speed 5: Porsche Unleashed
№55 с.94 (НП) Alex from Gostagai

NHL Open Ice Challenge
№57 с.92 (НП) Виталий Новичков, г.Перелазы-Залесский, Эстония

Nightmare Creatures 2
№55 с.92 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Ninja: Shadow of Darkness
№56 с.93 (НП) Dr. Алексей Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Oddworld: Abe's Exxodus
№55 с.92 (НП) G.Funk, ред.

Panzer Front Bis
№56 с.63 (O) Сентиментальный мянык, ред.

Parasite Eve
№55 с.93 (НП) Slam Jam, г.Москва

Parasite Eve 2
№56 с.92 (НП) FireFox, ред.

PuLiRuLa
№55 с.50 (O) Лина Инверс, ред.

Power Rangers Lightspeed Rescue
№56 с.92 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Quake II
№56 с.92 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Ray Crisis
№55 с.37 (A) Raptor (Павлов Дмитрий), ред.

Ready to Rumble Boxing 2
№56 с.93 (НП) Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край

Resident Evil: Directors Cut
№57 с.92 (НП) Fire Wolf, г.Москва

Re-Volt
№55 с.93 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
№55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
№56 с.92 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Rhapsody: A Musical Adventure
№56 с.56 (O) Лина Инверс, ред.

Rhapsody 2: A Musical Adventure. Little Princess
№56 с.57 (O) Лина Инверс, ред.

Ridge Racer Type 4
№55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Robotron X
№56 с.92 (НП) Илья Лизин и Виктор Додонов, г.Люберцы, Московская обл.

Rockman: Battle and Chase
№55 с.48 (O) Alexman, ред.

Roland Garros 2001
№56 с.36 (O) Дмитрий Павлов, ред.

Rollcage: Stage 2
№57 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Rosco McQueen
№56 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

R-Type Delta
№56 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.
№55 с.92 (НП) Alien 3, г.Талилин, Эстония

Saiyuki
№57 с.40 (O) Tomba, ред.

Scooby-Doo and the Cyber Chase
№56 с.44 (O) NTB aka Eler Cant, ред.

Shadow Gunner
№55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Shaolin
№55 с.94 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Silhouette Mirage
№55 с.92 (НП) Никита Н., г.Москва
№56 с.42 (O) Real Shinji (Фам), г.Москва

The Simpsons Wrestling
№55 с.26 (O) Raptor, ред.
№57 с.92 (НП) Solid Snake (Никита), г.Южно-Сахалинск

Smurfs
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

South Park
№56 с.92 (НП) Dark Angel, г.Тула

Soviet Strike
№55 с.92 (НП) Николай Колосов, г.Москва

Space Invaders
№55 с.94 (НП) Undertaker, г.Москва

Spec Ops Ranger Elite
№55 с.39 (O) Андрей Егоров, ред.
№56 с.93 (НП) SBV, г.Елец, Липецкая обл.

Speedster
№56 с.93 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Spider-Man 2 Enter: Electro
№57 с.42 (O) Mac Fank, ред.

Spot Goes To Hollywood
№55 с.40 (O) Mac Fank, ред.

Spyro the Dragon 3
№57 с.92 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Striker Pro 2000
№56 с.93 (НП) Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край

Submarine Commander
№55 с.56 (O) Raptor, ред.

Sydney 2000
№55 с.94 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Syndicate Wars
№56 с.93 (НП) Leon Kennedy, г.Москва

Syphon Filter 3
№56 с.38 (O) Tomba, ред.

Tales of Destiny 2
№55 с.28 (O) Ted Strife, ред.

Tenchu 2: Birth of Stealth Assassins
№55 с.94 (НП) Skull, г.Красноярск

Terracon
№55 с.94 (НП) Сергей Пожарский, г.Красноярск

Test Drive 5
№56 с.93 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Лижини Новгород

Test Drive Off-Road 2
№57 с.92 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Лижини Новгород

Tomb Raider
№57 с.92 (НП) Fred, г.Москва

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft
№55 с.94 (НП) Kombat, г.Омск

Tomb Raider 4: The Last Revelation
№55 с.93 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Tomorrow Never Dies
№56 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Tony Hawk's Pro Skater
№57 с.92 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Twisted Metal Small Brawl (Twisted Metal Kids)
№57 с.35 (O) Mac Fank, ред.

Valkyrie Profile
№57 с.44 (O) Виталий Жуков aka Link

Vanguard Bandits
№56 с.48 (O) Andy Jr., г.Москва
№57 с.92 (НП) Andy Jr., г.Москва

Vigilante 8: Second Offense
№55 с.92 (НП) Archangel and Omega Weapon, Москва

VMX Racing
№57 с.92 (НП) Dr. X-Ray и Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

V-Rally 2: Championship Edition
№57 с.92 (НП) Ганев, г.Назарь

Warzone 2100
№56 с.92 (НП) Санек, г.Торжок, Тверская обл.

WCW vs NWO Thunder
№55 с.92 (НП) Alien 3, г.Талилин, Эстония

Wing Commander IV
№57 с.93 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Wing Over
№55 с.94 (НП) Snoy Boy, г.Набережные Челны

World's Scariest Police Chases
№56 с.54 (O) Mac Fank, ред.
№56 с.93 (НП) Duke Dron, г.Зеленоград

Wu-Tang: Shaolin Style
№55 с.94 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

WWF Smack Down 2
№55 с.92 (НП) Mr. Vomicina, г.Москва

Xena: Warrior Princess
№57 с.93 (НП) Ганев, г.Назарь

Xevious 3D/G+
№55 с.58 (O) Napolitic Theodor, г.Чита

Раздел 6. Игры для Sony PlayStation 2

4x4 Evolution
№57 с.10 (A) Tomba, ред.

Arcyth Thunder
№57 с.11 (A) Tomba, ред.

ATV Offroad Fury
№57 с.11 (A) Tomba, ред.

Batman Vengeance
№55 с.11 (A) Mac Fank, ред.
№56 с.12 (O) Wren, ред.

Burnout
№57 с.11 (A) Tomba, ред.

CART Fury
№57 с.12 (A) Tomba, ред.

Crash Bandicoot 4
№56 с.13 (O) Wren, ред.

Driven
№57 с.13 (A) Tomba, ред.

Driving Emotion Type-S
№57 с.15 (A) Tomba, ред.

Extreme-G 3
№57 с.15 (A) Tomba, ред.

F1 2001
№57 с.10 (A) Tomba, ред.

Final Fantasy XI
№57 с.9 (A) Mac Fank, ред.

Gadget Racers
№57 с.12 (A) Tomba, ред.

Gallon Racer 2001
№57 с.16 (A) Tomba, ред.

Grand Theft Auto 3
№56 с.14 (O) Wren, ред.

Gran Turismo 3 A-Spec
№57 с.15 (A) Tomba, ред.

Guilty Gear X
№57 с.76 (O) Omega, ред.

Jeremy McGrath Supercross World
№57 с.10 (A) Tomba, ред.

Kinetica
№57 с.15 (A) Tomba, ред.

Le Mans 24 Hours
№57 с.14 (A) Tomba, ред.

Medal of Honor: Frontline
№56 с.8 (A) Mac Fank, ред.

Mortal Kombat 5
№57 с.80 (O) Артем Шорохов aka Crazy GOD, г.Новосибирск

MXRider
№57 с.14 (A) Tomba, ред.

NASCAR Heat 2002
№57 с.14 (A) Tomba, ред.

NASCAR Thunder 2002
№57 с.16 (A) Tomba, ред.

Paris-Dakar Rally
№57 с.13 (A) Tomba, ред.

RC Revenge Pro
№57 с.13 (A) Tomba, ред.

Rumble Racing
№57 с.11 (A) Tomba, ред.

Silent Hill 2
№55 с.16 (O) Ted Strife, ред.

Simpsons Road Rage
№57 с.16 (A) Tomba, ред.

Smuggler's Run 2: Hostile Territory
№55 с.13 (A) Mac Fank, ред.
№57 с.13 (A) Tomba, ред.

Spider-Man: The Movie
№57 с.17 (O) Mac Fank, ред.

Splashdown
№57 с.12 (A) Tomba, ред.

Spy Hunter
№57 с.14 (A) Tomba, ред.

Xenosaga
№55 с.14 (O) Wren, ред.

Информация для тех, к кому доставка идет только авиапочтой

К сожалению, мы вынуждены отменить подписку для тех наших читателей, которые живут в населенных пунктах, куда идет только авиадоставка. Теперь заказы в такие места будут приниматься только по телефону (095) 209-93-47 или по E-mail w-p@yandex.ru и editor@gdragon.ru. При приеме заказа мы будем с заказчиком индивидуально согласовывать цену журнала или комплекта. По письмам такие заказы не принимаются.

Раздел 7. Игры для Dreamcast

Aerowings 2: Airstrike
№56 с.91 (НП) Green Screen, г.Москва

Bust A Move 4
№57 с.22 (O) Tomba, ред.

Crazy Taxi 2
№57 с.91 (НП) McMonстр, г.Зеленоград, Москва

Daytona 2001
№57 с.91 (НП) Ренат, п.Февральск, Амурская обл.

Dead or Alive 2
№57 с.91 (НП) Ренат, п.Февральск, Амурская обл.

Demolition Racer No Exit
№55 с.21 (O) Tomba, ред.

Fatal Fury: Mark of the Wolves
№57 с.18 (O) Артем Шорохов aka Crazy GOD, г.Новосибирск

Fighting Force 2
№56 с.91 (НП) Сергей Шилово, г.Москва

Godzilla Generations
№55 с.91 (НП) Napolitic Theodor, г.Чита

Headhunter
№56 с.18 (O) Tomba, ред.

Heavy Metal Geomatrix
№56 с.26 (O) Tomba, ред.

Kao the Kangaroo
№56 с.91 (НП) Eclectic, г.Москва

Mat Hoffman's Pro BMX
№56 с.22 (O) Tomba, ред.

Millenium Soldier: Expendable
№55 с.91 (НП) Napolitic Theodor, г.Чита

NFL 2K
№55 с.91 (НП) Napolitic Theodor, г.Чита

Rayman 2: The Great Escape
№56 с.91 (НП) Денис Бортников, г.Москва

Resident Evil Code: Veronica
№55 с.24 (O) Mac Fank, ред.

Re-Volt
№57 с.20 (O) Tomba, ред.

Sega Rally 2
№55 с.91 (НП) Napolitic Theodor, г.Чита

Speed Devils
№55 с.91 (НП) Napolitic Theodor, г.Чита

Street Fighter III: Double Impact
№56 с.16 (O) Wren, ред.

Sword of the Berserk: Guts Rage
№56 с.24 (O) Wren, ред.

Test Drive The Mans
№57 с.91 (НП) Michael K., г.Хабаровск

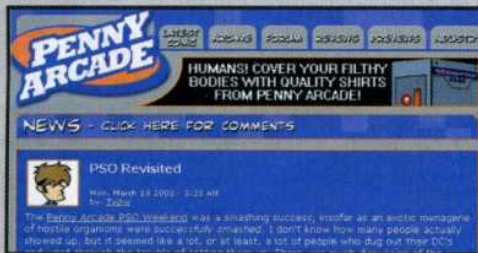
UEFA Dream Soccer
№55 с.18 (O) Tomba, ред.

Zero Gunner 2
№57 с.24 (O) Tomba, ред.

Хотя ранее вышедшие номера журналов по-прежнему имеют тенденцию заканчиваться (см. последнюю обложку), мы не только увеличиваем выпуск электронных копий журналов, но теперь делаем их на фирменных компакт-дисках (CD) с эмблемой и логотипом «Великого Дракона». Цена на электронную копию на фирменном CD любого одного номера журнала остается прежней — 90 руб.

НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТЕ

Рубрику ведет Грильяжный Ёжик.



<http://www.penny-arcade.com/>

Два великовозрастных балбеса, Гейб и Тихо, уже пятый год ведут то ли авторскую колонку, то ли веб-сайт, то ли вообще не пойми что — главное, об играх. Сначала они играют, потом честно, без обиняков, высказывают всю правду о том, во что сыграли, а Гейб еще и время от времени (пару раз в неделю) раздражается комиксом «по мотивам». Безбашенный стиль текстов и до ужаса смешные рисунки ежедневно привлекают на Penny Arcade тысячи постоянных читателей/зрителей, шутки Тихо давно вошли в геймерский фольклор, а комиксы Гейба успешно издаются отдельными альбомами.

<http://www.otaku.ru/>

Лицевая страница сервиса Otaku.Ru временно превращена в информационный ресурс аниме-фестиваля в Воронеже. Рецензии на фильмы, расписание киносеансов и сопутствующих им мероприятий, список требований к участвующим в конкурсе косплея — в общем, тут вся справочная информация, которая наверняка пригодится участникам и зрителям. Здесь же вы сможете прочитать отчеты о фестивале после его завершения.



Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы

Учредители:

ООО «Издательство АСТ»
и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор
Леонид Потапов
Управляющий делами
Наталья Бантле
Главный редактор
Валерий Поляков
Зам. главного редактора
Вадим Захарьин
Зам. главного редактора
Степан Чечулин

Авторский коллектив редакции:
Александр Бухаров *Дмитрий Никонов*
Константин Говорун *Дмитрий Павлов*
Роман Ерохин *Сергей Пономаренко*
Александр Казанцев *Андрей Попович*
Андрей Коновалов *Кирилл Сидоров*
Валерий Корнеев *Владимир Суслов*
Максим Костюков *Артем Шорохов*
Александр Лапшев *Алексей Яремчук*
Александр Мотин

Компьютерная верстка «КАМОТО»
Зав. компьютерным бюро
Алексей Филатов

По вопросам рекламы
обращаться: (095) 216-0110,
216-0148, 215-5292 (факс)
Адрес для писем:
117454 Москва а/я 21
Отдел писем: (т.209-9347)

Наталья Куликова,
Сергей Константинов

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

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.

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак,
принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 58
Формат 60x90/8, печать офсетная, цена
свободная, подписано к печати 21.03.2002 г.

Макет номера, цветоделение
«КАМОТО» Москва
Тираж 15000 экз.

Отпечатано в типографии Fratelli
Spada S.P.A., Италия

Редакция «ВЕЛИКОГО ДРАКОНА» поль-
зуется услугами интернет-провайдера
компании «МТУ-ИНТЕЛ»

© «Издательство АСТ»
© «КАМОТО»



<http://www.gp32.com/>

Нинтендовский Game Boy Advance расходуется многомиллионными тиражами несмотря на ограниченную функциональность и мутноватый, бликующий дисплей. Какое же будущее ждет уникальную портативную приставку Game Park 32, сделанную в Корее, если она: 1) имеет больший контрастный экран, 2) подсоединяется к компьютеру, 3) позволяет читать электронные книги и просматривать картинки, 4) проигрывает музыку в формате mp3?! Дело за поддержкой крупных игровых компаний, и Sansom уже заявила о трансляции своих хитов на набирающую обороты платформу.

мобильному телефону и цифровой фотокамере, 3) позволяет читать электронные книги и просматривать картинки, 4) проигрывает музыку в формате mp3?! Дело за поддержкой крупных игровых компаний, и Sansom уже заявила о трансляции своих хитов на набирающую обороты платформу.

Иллюстрация на первой
странице обложки (Юна, Лулу
и Рикку из Final Fantasy X)
выполнена специально
для «Дракона» художниками
арт-группы LAMP
(www.lamp.otaku.ru).



<http://www.game-skins.com/>

Не подумайте плохого, это никакая не организация геймеров-неонацистов. Отнюдь! Это американский магазинчик, торгующий футболками с изображениями на игровую тематику. И не просто какими-нибудь портретами Рю в трех цветах, линияющими при первой стирке — а действительно классными дизайнами. Наша любимая футболка здесь та, на которой по-японски написано «хадокен», а чуть выше изображены стрелочки джойстика и кнопка, с помощью которых выполняется атака: ↓ ↘ → + Р. Жутко стильная вещичка! Заказать что-нибудь с GameSkins можно по кредитной карточке или через российскую службу www.pregard.net. Лето ведь на носу, пора щеголять в геймерских обновках!

В ПРОДАЖЕ

Коллекция «Крутого Геймера» №8

В «Коллекцию» вошли 382 игры — практически все лучшие игры для видеоприставки Sega Mega Drive.

Статьи, по большей части, построены по следующей схеме:

- картинка с обложки картриджа с игрой;
- название игры (английское и русское);
- жанр и число игроков;
- фирма-разработчик (изготовитель) и рейтинг игры;
- советы по прохождению;
- управление;
- секреты.



В конце «Коллекции» приведены:

- дополнительные непроверенные секреты («Хочешь — верь, не хочешь — проверь») к играм, описания которых вошли в статьи;
- список альтернативных названий игр со ссылкой на основные названия в «Коллекции»;
- перечень игр «Коллекции» в алфавитном порядке следования русских и английских названий.

Объем «Коллекции» — 500 черно-белых страниц формата 16x24 см., обложка — цветная.

Стоимость «Коллекции», включая стоимость пересылки — 80 руб. Оплата при получении «Коллекции» на почте. (Учтите, что на почте с Вас могут взять еще до 10 руб. за перевод денег).

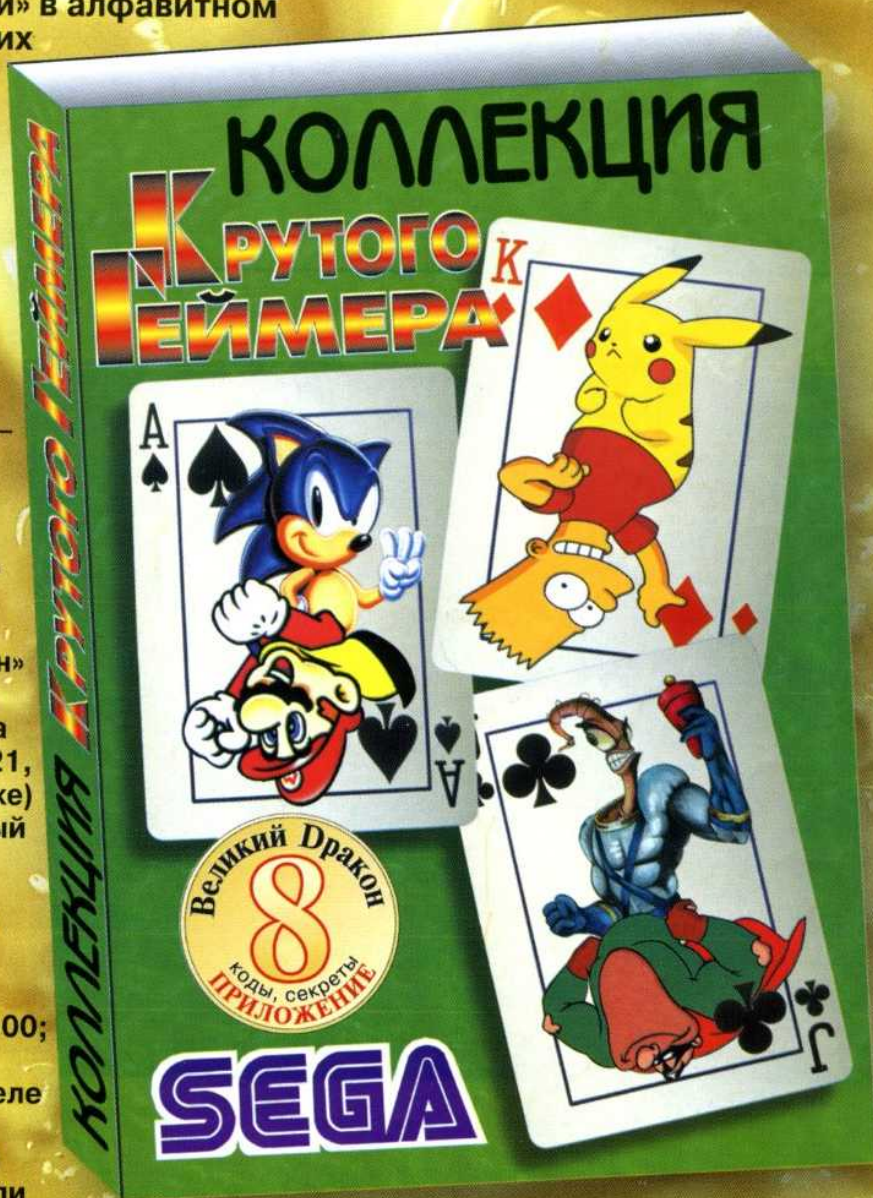
Заказать «Коллекцию» можно тем же способом, что и любой номер журнала «Великий Дракон»

■ прислав письмо или открытку (лучше — открытку) с заказом на наш адрес: 117454 Москва а/я 21, ООО КАМОТО. В письме (открытке) обязательно укажите свой точный и полный домашний адрес и фамилию, имя и отчества получателя (получатель должен иметь паспорт);

■ позвонив по телефонам (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00;

■ сделав заказ в Интернете на нашем сайте gdragon.ru (в разделе «Заказ журнала»);

■ прислав заказ по электронной почте на адрес w-p@yandex.ru или editor@gdragon.ru.



Великий Дракон – почтой!

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



БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!

Высылаем по почте номера:

21, 23, 24, 27, 28, 29, 42, 43, 47 –

по **45** руб. за номер;

с 48 по 57 – по **50** руб. за номер.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:

209-93-47 и 911-07-00

по ним вы можете сделать ваш заказ



Уважаемые читатели!

Остальные номера (22, 25, 26, с 30 по 41, 44, 45, 46) высылаются в виде электронных копий на CD для персонального компьютера по цене 90 руб. за номер (подробности на стр.85)

Высылаем по почте КОЛЛЕКЦИЮ КРУТОГО ГЕЙМЕРА №8 (382 игры для SEGA). Стоимость 80 руб.



382 игры!
500 страниц!
Всего за 80 руб.

Внимание!
"крутой геймер"
№6 и №7 –
закончились!