

№ 22
1996

ВИДЕО-АСС

ВЕЛИКИИ

Дракон



ECCO JUNIOR
ROAD RASH 2

CYBERNATOR
SUPER METROID

ARTHUR ROBIN

BOAT DUEL

DRAGON UNIT

RETURN OF THE JEDI

TETRISTORY

MORTAL 3 KOMBAT

РИНГ-WRESTLEMANIA:
все на одного, и каждый за себя.

Обучающие игры

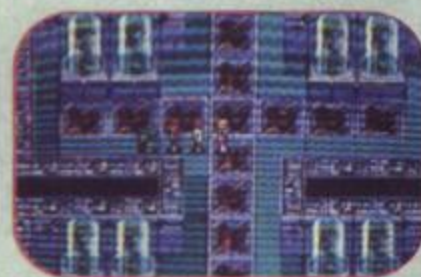
DUNE 2

ЧТО ЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ...

Phantasy star IV

Mégadrive

Sega



Tekken

PlayStation

Sony



Castlevania vampire kiss

SuperNintendo

Konami



Parodius

PlayStation &

Saturn

Konami



Int. Superstar soccer deluxe

SuperNintendo

Konami



Krazy Ivan

PlayStation

Psygnosis



Safari

Encyclopedia

PC 486, 4 mb RAM, Windows 3.1.



Дорогие друзья!

Торжественно объявляем, что срок посылки «уголочков»-билетов конкурса-лотереи «Инвайт» (ищите журнал «Видео Асс» Великий D, номер 20) продлен до 15 февраля 1996 года!

Лотерея будет разыграна позже — следите за выпусками журнала! И не забывайте, что это наша с вами большая тайна, поэтому Великому Дракону звонить не надо, да и бессмысленно — к трубке телефона его никто не пустит из соображений пожарной безопасности линии связи.



Желаем вам в новом году с помощью супержурнала «Видео-Асс» Великий D с честью выпутаться из всех лабиринтов бродилок, выиграть со счетом 100:0 во всех спортивных играх и пересуперударить всех врагов в файтингах!

Редакция



ОДЕРЖЖАНИЕ

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

14 Русские народные мотивы в сюжетах читателей.

Редакция подбрасывает фантазерам идею (стр.15).

Обучающие игры

16 Учитель с джойстиком или глюки игромана

На радость родителям открываем новую рубрику.

8 бит

17 Читательский хит-парад для приставок Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid

Толстый Флинтстон неожиданно согнал с верхней ветки, то бишь, ступеньки пьедестала почета всеми любимого Маугли. Но не далеко: ловкач зацепился за следующую ветку.

18 Elf Land

Фирма Top Top решила не баловать игроков восьмибитных приставок красивой графикой и разнообразием уровней в игре «Страна эльфов», но зато поставила ее в ряд труднопроходимых игр. Маленькому эльфу и его подружке нужно освободить страну от жителей темных подземелий, которые опустошили ресурсы Эльфландии.

20 Arthur Robin

До чего же скрытны японские девочки: только обойдя полмира и совершив кучу подвигов, узнаешь, что она по птичке тосковала.

24 Eliminator Boat Duel

Любителей водного спорта приглашаем на девятые элитные гонки «Разящие лодки». Впервые в этих боевых соревнованиях участвует Джон Смитович, потомок одесских эмигрантов. Удастся ли ему выдержать натиск Дона Ужастера и других Дуэлянтов?

28 Dragon Unit

Украдена и разделена на части реликвия королевства, в течение сотен лет успешно защищавшая его от происков злобных драконов. Храбрый юноша, чья отвага возрастает благодаря поддержке магических сил, пускается на поиски талисмана. Награда за подвиги — стандартная — очередная принцесса.

16 бит. Мегадрайв™

33 Читательский хит-парад для приставок Megadrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken

Впервые с момента рождения «Aladdin» не попал в хит-парад.

34 Dune 2. The Battle for Arrakis

Три Великих Дома пришли бороться за право обладать самой богатой планетой во Вселенной — третьей планетой в созвездии Канопуса. Планета звалась Арракис, но из-за нескончаемых песков, покрывающих ее, за ней укрепилось прозвище Дюна...

42 Ecco Junior

Оказывается, склонность к приключениям развилась в Экко еще в юном возрасте. Но лишь теперь маститый дельфин решил поделиться с читателями своими воспоминаниями.

Новости, новинки

5 На экране — «Mortal Kombat»!



8 Словарь проходимца игр.
Предложение группы «независимых экспертов» из города Нарва (Эстония)

9 TMNT Tournament Fighters

Ответ Великого Дракона на письма поклонников черепаших поединков.

ЗНАКОМЬТЕСЬ

4 Журнал «Техника-молодежи»

10 Издательство АСТ

31 Фирма-разработчик компьютерных и видеоигр Infogrames Entertainment.

32 Издательство Future Publishing

АНОНСЫ

12 Говорят, что производство 8-битных игр уменьшается, но на прилавках появляются все новые и новые. Парадокс!

48-49 **Mortal Kombat 3**

Удары, супер приемы и морды всех персонажей.

47 и 50 «Утиные истории»

в рисунке Александра Данилова из Уфы.

51 **Road Rash 2**

Железный «конь» и железный кулак покоряют трассы от Аляски до Гавайев. Правильно, хватит давить автотранспортом российское бездорожье, пора заняться Западным полушарием.

56 Картинная галерея

16 бит. Супер Нинтендо™

58 Читательский хит-парад для приставки Super Nintendo™

Данки Конг — на все времена?

59 **Super Return of the Jedi**

Вот и закончились «Звездные войны». Мы к ним так привыкли, что даже жаль с ними расставаться. Но не стоит расстраиваться — любимый картридж при вас, да и журнал «Великий Дракон» от вас никуда не денется.

67 **Super Metroid**

Героиня игры космичес-

кая охотница по имени Самус — наш человек! Сама создала себе трудности и теперь героически их преодолевает.

72 **Cybernator**

Авторы этой игры не исключают возможности третьей мировой войны. Но, все-таки, они оптимисты: военные действия отодвинуты в весьма отдаленное будущее и, в основном, перенесены в космос, куда-то в район Луны.

Игра на разных компьютерах

78 **Tetristory**

Тетрис — российская игра, покорившая весь мир, заслуживает сложения саг, баллад, од, тропарей. Мы сложили, что смогли — 26 Тетрисов вместе!

РИНГ

83 «WWF Wrestlemania», «WWF King of the Ring» и «WWF Wrestlemania Challenge»: все на одного, и каждый за себя.



86 Что написано с другой стороны забора?

Нет проблем

88 Секреты 82 игр и, конечно, Данки Конга.

95 КРОССВОРД

Тимура Мусина из Уфы

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

95 Ваша реклама заглянет во все уголки страны!

«MORTAL KOMBAT»
в «Великом Драконе»
раскройте центральный разворот!
фильм «MORTAL KOMBAT 3» —
смотрите стр. 5!

КУПИТЕ СЧАСТЬЯ ВАШИМ ДЕТЯМ!

Франция, Лазурный берег Средиземного моря — самое, без преувеличения, лучшее место на земном шаре.

На этих берегах взросло не одно поколение русских. В XIX и начале XX века состоятельные сословия присылали на

Лазурный берег своих отпрысков, и здесь они становились взрослыми, умными и здоровыми. Они возвращались в Россию, чтобы делать ее историю и славу.

Родители всегда хотят, чтобы их дети были здоровыми и умными. Чтобы они росли в условиях экологической и личной безопасности, чтобы их хорошо подготовили к поступлению в университет и научили правилам поведения в обществе. Все это: образование и воспитание, здоровый образ жизни и приятное окружение — будет обеспечено здесь ученикам.

Расположенная в элитарном регионе близ Ниццы международная школа в контакте с российскими педагогами и воспитателями впервые имеет возможность принять детей из России.

Вы хотите, чтобы именно здесь росли и воспитывались ваши дочери и сыновья? Звоните нам — мы вместе сделаем жизнь наших детей праздником!

Возраст учеников — 10-16 лет.

Наш телефон: 279-69-88

ЖУРНАЛ

Техника молодежи

Основные рубрики :

- * Сенсации науки и техники
- * Открытия и патенты
- * История. Оружие
- * Аудио-, видеотехника, компьютеры
- * Автомобили, моделизм
- * Антология таинственных случаев
- * Загадки забытых цивилизаций
- * Феномены
- * Фантастика

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ по каталогу Роспечати:

70973 — УЛУЧШЕННОЕ полиграфическое исполнение для индивидуальных подписчиков;

72998 — то же для предприятий;

72098 — общедоступных выпуск для НЕБОГАТЫХ.

125015, Москва, Новодмитровская ул., 5а. Тел./факс: (095) 285-16-87

В издательском доме

Техника молодежи

выпускается

ИЛЛЮСТРИРОВАННАЯ

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ТЕХНИКИ

ПОДПИСНОЙ ТАЛОН



Серия 1. Стрелковое оружие

- Т. 1.1. Пистолеты и револьверы
- 1.2. Винтовки и автоматы
- 1.3. Спецоружие
- 1.4. Охотничье оружие



Серия 2. Авиация:

- Т. 2.1. Самолеты МИГ
- 2.2. История вертолета
- 2.3. Японские истребители II мировой войны
- 2.4. Самолет По-2
- 2.5. Современные истребители



Серия 3. Бронетанковая техника

- Т. 3.1. История танка
- 3.2. Бронеавтомобили Русской армии 1914 — 1918 гг.
- 3.3. Бронепоезда Русской армии 1914 — 1918 гг.



Серия 4. Артиллерия

- Т. 4.1. История артиллерии
- 4.2 Советская и германская железнодорожная артиллерия II мировой войны



Серия 5. Флот

- Т. 5.1. Броненосцы типа "Полтава"
- 5.2. Линкор "Джулио Чезаре" ("Новороссийск")

5.3. Парусники мира (т.1)

5.4. Авианосцы

5.5. Броненосцы Российского флота

5.6. Боевые катера



Серия 6. Автомоботехника, городской транспорт

- Т. 6.1. История легкового автомобиля
- 6.2. Джипы II мировой войны
- 6.3. Транспорт наших городов



Серия 7. История войн, сражений, боевого искусства

- Т. 7.1. Армия Петра Великого
- 7.2. История пиратства
- 7.3. Униформа Красной Армии и Вермахта
- 7.4. Оружие. Коллекция Петра I
- 7.5. Из истории русского рукопашного боя

Ф.И.О. _____

Индекс и адрес _____

Сумма и дата отправки залога _____

Для оформления подписки Вам необходимо:



- отметить в приводимом списке галочкой (V) нужные Вам книги;
- сделать денежный перевод в рублях (эквивалентный 5 долл. США по курсу Центрального Банка России на день оплаты) почтой на счет, указанный ниже;
- выслать квитанцию о переводе денег вместе с подписным талоном **или его копией** в редакцию по адресу: 125015, Москва, Новодмитровская ул., 5а. «Техника — молодежи». Под этот залог Вам вышлют один из томов энциклопедии с указанием его стоимости. Оплатите ее по нашему счету и вышлите квитанцию в редакцию с пометкой, за что платите. И Вам отправят следующий том.

Наши расчетные счета:

► для платежей из Москвы и Московской обл. — р/с 13345520 в АКБ «Бизнес», г.Москва, МФО 44583478, уч. 74;

Телефоны: (095) 285-63-71, 285-89-07.

► для платежей из других мест России и зарубежья — р/с 13345520 в АКБ «Бизнес», г.Москва, МФО 201638, уч. 83, к/с 478161600 в РКЦ ГУ ЦБ РФ.

Факс (095) 285-16-87, 285-20-18

С ЯНВАРЯ-96
ежеквартально
выходят ТРИ
ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЕ
приложения к журналу «Техника — молодежи».

- **АВИАМАСТЕР**
- **ТАНКОМАСТЕР**
- **ФЛОТОМАСТЕР**

В них:
* Модели
* История техники
* Униформа

Заказы в редакции

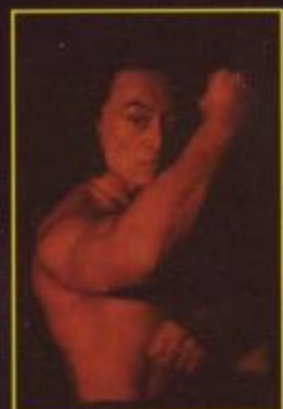
Тел./факсы: (095) 285-16-87, 285-20-18

НОВОС НОВИНКИ

На экране —
«Mortal Kombat»!



Очаровательная
Соня Блейд
в поединке, исход
которого — смерть!

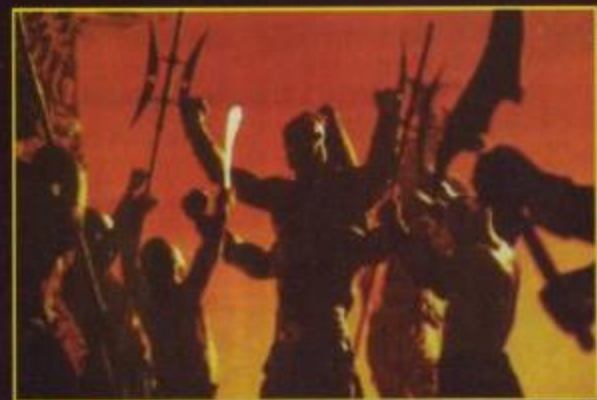


Шанг Цунг —
маг и
чародей,
устроитель
турнира.

Прекрасная
принцесса
Китана.



Четырехрукий принц Горо —
получеловек — получудовище.



Лю Канг
готовится к
схватке с
Саб Зиро.



Не так давно, в 14 номере «Видео-Асс» Dendy®, рассказывая о создании игры «Mortal Kombat», мы писали об актерах, «оживлявших» ее персонажи. Теперь «оживление» героев этого супер боевика достигло своей вершины. «Смертельная схватка» стала еще одной игрой, на основе которой снят художественный фильм. И хотя, по-прежнему, игры, сделанные по фильмам, появляются значительно чаще, чем фильмы, для которых первоисточником явилась игра, процесс, начатый «Супер братьями Марио», идет все более активно.

Как и в игре, злой колдун Шанг Цунг из Потустороннего мира и четырехрукий злодей Горо объединяются с целью одержать десятую победу в турнире «Смертельная схватка», дающую власть на планетой. Богу грома Райдену эта идея не слишком нравится, и он с помощью

трех людей (Лю Канга, Джонни Кейджа и Сони Блейд) пытается расстроить коварные захватнические замыслы.

Понимая, что такой, мягко сказать, примитивный сценарий не сможет удержать зрителей у экранов так, как он увлекает игроков, **непосредственно** участвующих в поединках, а не просто их созерцающих, авторы фильма во всю использовали спецэффекты. Особо им удалась «змея», вылезая из руки Скорпиона и вытягивающаяся до бесконечности с целью достать-таки соперника. Однако, поединки оставляют ощущение театральности: бьются, бьются — и ни одной царапины! Так бы и в жизни!

Но что ни говори, «Mortal Kombat» это «Mortal Kombat», и при такой сумасшедшей популярности игры успех фильму заведомо обеспечен.

Действующие лица



ГОРО
(Хаким Олстон)



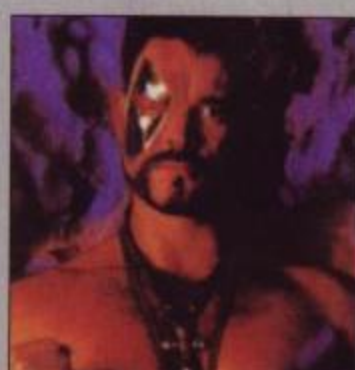
Принц планеты Куэтан, неоднократный победитель турниров «Смертельная схватка».



ДЖОННИ КЕЙДЖ
(Линден Эшби)



Голливудский актер и прекрасный каратист. Участие в турнире рассматривает как возможность продемонстрировать свои бойцовские качества.



КАНО
(Тревор Годдар)



Член преступной группировки «Черный Дракон», отъявленный преступник и убийца. Надеется, в случае победы получить огромную власть и кучу денег.



ЛЮ КАНГ
(Роберт Шоу)



Молодой китаец решает отомстить за младшего брата, жестоко убитого Шанг Цунгом. Но шаолиньское воспитание заставляет его мстить в честном бою, лишь открыто бросив вызов убийце.

а также:

КИТАНА
(Талиса Сото)

После того, как ее отца свергли с трона Потустороннего королевства, воспитывалась Шао Каном. Тем не менее, сохранила определенные человеческие качества.





И ИСПОЛНИТЕЛИ:



РАЙДЕН
(Кристофер Ламберт)



СКОРПИОН
(Крис Казамасса)



СОНЯ БЛЕЙД
(Бриджит Вилсон)



САБ ЗИРО
(Франсуа Пети)



Бог грома, обладающий сверхъестественной силой. Однако, чтобы победить Шанг Цунга, специально тренирует трех своих протеже — Джонни, Лю и Соню.



Мерзкое змеиное существо, выходящее из его руки — страшное оружие! Мало кому удастся уйти от близкого знакомства с ним.



Лейтенант американского спецназа, очень не любящая Кано. В турнире участвует по принуждению, но дерется славно.



Непобедимый ниндзя, способный превратить противника в глыбу льда, а потом расколоть ее на мелкие кусочки.

РЕПТИЛИЯ

Личный телохранитель Шанг Цунга, чудовище-невидимка, приставленный следить за Китаной.

ШАНГ ЦУНГ (Кери-Хироюки Тагава)

Колдун на службе Шао Кана. Супер боец. Забирает души побежденных противников, отчего становится еще могущественнее. Задался целью покорить Землю.

FUN CLUB

Предложение всем геймерам России делает «группа независимых экспертов» из города Нарва (Эстония).

«Во избежание несчастных случаев во время дебатов на тему создавшейся в игре ситуации E.Nigma, Snooper и Candyman предлагают создать **СЛОВАРЬ ПРОХОДИМЦА ИГР.**

«Эксперты» сообщают, что словарь прошел многоступенчатую проверку и одобрен родительским комитетом.

СЛОВАРЬ ПРОХОДИМЦА ИГР

Встрял — проиграл
Вынес — убил
ГамOVER — конец игры
Гэ — плохая игра
Дал струю — сделал что-то сложное
Децел — минимум энергии, патронов и т.п.
Достал — надоел
Дядька — вражеский элемент
Естик — джойстик
Йес! — ура!
Жаба — жизнь
Згнил — умер
Запарился — не сделал элементарного
Запарка — сложность при прохождении уровня

Запорол — испортил
Кабан! — высшая степень оценки мастерства
Кабабум — королевский удар
Компютер — компьютер
Кончился — см. Згнил
Крутись! — делай Кабабум! (см.)
Лось — легкий босс
Лохнесс — см. Лось
Морщить — бить
Нюхай! — получай!
Отвали — не мешай
Попснинка — неделимая часть энергии
Порос — см. Кончился
Прикол — смешной момент

Проходимец — геймер с коэффициентом прохождения игр >66,6%
Реще! — быстрее!
Съели — убили
Ташиться — быть в восторге от игры
Хавка — предмет, пополняющий энергию
Хилый дядя! — ничего себе, враг!
Шит — см. Гэ
Я дед! — я умер!

Для тренировки предлагаем перевести фразу: **«Не хила я вчера дал струю! Последнего дядьку с одной попснинки вынес!»**

От редакции.

1. Эксперты редакции не согласны с переводом некоторых терминов на человеческий и предлагают свой вариант:

Встрял — вмешался
Йес! — получилось!, сделано!, годится! (более широкое эмоциональное использование, нежели «ура»)

Нехилый дядя! — ничего себе, враг!

2. Публикуя этот словарь, редакция рекомендует геймерам не забывать о существовании русского, английского, японского и других языков, словари которых также опубликованы.



Несмотря на возраст (мне 32 года) я с удовольствием ухожу в прекрасный компьютерный мир и получаю от этого моральное удовлетворение, скидываю с себя стрессы сегодняшних непростых дней. В выборе игр мне прекрасно помогает Ваш журнал, которому я весьма благодарен.

Владимир Леонидович Плешивенко,
п.Никель, Мурманская обл.



Про ваш журнал могу сказать только одно. Это сплошная крутизна, фанатство. Из всех журналов этот в тысячу раз лучше остальных. Единственное, что я ему желаю, это стать толще.

Дмитрий Е., г.Москва



Мне очень нравится ваш журнал. В нашем городе он самый популярный среди подростков и вообще.

Aladdin г.Элиста



У вас очень крутой журнал, который очень многим нравится (лично я прочитываю журнал от корки до корки). Продолжайте в том же духе!

Александр Шибанов,
г. Коломна

TMNT Tournament Fighters

Ответ Великого Дракона поклонникам черепаших поединков

Племени драконов прибыло. Из редакции мне доставили письмо от Wise Dragon (Мудрого Дракона) и Alien (Чужого). По случаю такого приятного события я даже устроил небольшой фейерверк с огнем и дымом. Так что следующей весной, когда отрастут новые когти, снова придется скоблить закоптившийся потолок. Немного порезвившись, я приступил к чтению.

«...Я хотел бы немного отругать G. Dragon'a за его детские ошибки при описании игры TMNT Tournament Fighters. Во-первых, кнопки «А» и «Turbo А» — удар ногой, а кнопки «В» и «Turbo В» — удар рукой. Во-вторых, я не знаю, что у вас за тупой Шреддер, лично у нас после того, как Леонардо делает подкат, злодей его хватает и швыряет через весь экран. В-третьих, с первого раза черепахи не могут кидать. В-четвертых, Раф не дурак, после того, как Лео сделает подкат, Раф ввалит ему суперударом. В-пятых, как только Лео в начале раунда прыгнет, Майк ввалит ему суперударом. Ну ладно, хватит... Надеюсь вы понимаете, половина того, что написал G. Dragon — абсурд...»

Ну что ж. Судя по содержанию письма, коллега Wise

Dragon находится в том юном возрасте, когда мы, драконы ну оч-чень горячи и нетерпеливы. Но раз уж вопросы поставлены, я готов ответить. Мудрый Дракон и Чужой правильно заметили, что в статье были перепутаны кнопки. Ведь я там сказал, что, по сравнению со «Street Fighter 2», в «TMNT Tournament Fighters» кнопки действуют наоборот, а ведь это именно в «Street Fighter 2» «А» — удар кулаком, а «В» — ногой. Досадно, видимо закончился срок действия гербалайфа, пора повторить курс. Но, увы, из всего письма это единственное справедливое замечание. Остальное же вызывает лишь недоумение. Я, конечно, не видел, как многоуважаемые Wise Dragon и Alien следовали рекомендациям, и точно указать, что они упустили из виду, не могу. Поэтому просто подтверждаю, что у меня получаются все рекомендованные приемы. Попытаюсь их уточнить. Итак, Лео во время поединка со Шреддером, проведя подножку и бросок, должен быстро подходить к поднимающемуся на ноги противнику и немедленно повторять атаку, иначе враг успеет сообразить что к чему и контратакует броском или подножкой. При достаточном навыке, раунд можно выиграть без единой царапины. Но и нарвавшись на контратаку, паниковать не стоит — ваш боец вполне может выдержать пару-тройку бросков. А поднявшись на ноги, немного подождите, прыгая через сгустки энергии, и Шреддер сам прибежит в ваши лапы.

Я не совсем понял, что означает фраза из письма «с первого раза черепахи не могут кидать». Если это означает, что ваш боец не может выполнить бросок, не вмазав предварительно кулаком, то это неправильно. Попробуйте, бегая за отступающим Доном, его не перепрыгивать, а перебрасывать. Не бойтесь подойти вплотную — противник не будет контратаковать до тех пор, пока не доберется до края ринга.

Я также не знаю, что за лихой Раф у моего коллеги. У меня этому противнику перед выполнением суперудара требуется секундная пауза, а какая уж тут пауза, если я провожу подножку и сразу же бросок? Что касается обычных бросков Рафа, то тут просто приходится выбирать подходящее для атаки время. Про Майка мне добавить нечего, поэтому повторяю. Перед началом раунда нажмите вверх-вправо и, когда ваш боец окажется над противником, нужно ударить рукой. Такой прием можно проводить не только в начале поединка.

Раз уж я вернулся к этой игре, постараюсь ответить и на вопросы других читателей. Во-первых, хоть мегатурнир я проводил между парами управляемых компьютером бойцов, те результаты, которые получились у меня, не обязательно получатся у вас. Например, Кейси Джонс иногда уступает Дону. Во-вторых, после победы над Шреддером на уровне сложности HARD, игра показывает те же заставки, что и на уровне NORMAL, но последняя заставочная картинка вскоре исчезает, а по экрану ползут титры. Ни одна из моих голов не решилась назвать титры картинкой, да и хвастаться ими как-то неудобно.

Жду новых писем.

G. Dragon



ЗНАКОМЬТЕСЬ:

ИЗДАТЕЛЬСТВО АСТ

АСТ — МАСТЕР НАСТРОЕНИЯ!



Д. Симмонс «Гиперион»

Сотни миров вовлечены в межзвездную войну, от исхода которой зависит судьба человечества.

На планете Гиперион, играющей ключевую роль в этой войне, начинают открываться Гробницы Времени — гигантские сооружения, движущиеся из будущего в прошлое. Семеро паломников, судьбы которых неразрывно связаны с Гробницами и их жестоким Божеством —

Шрайком, отправляются в путешествие к ним. Чем закончится их паломничество?

Критика и читатели единодушны: «Гиперион» — лучший научно-фантастический роман последнего десятилетия!

Г. Тертлдав «Земная хватка»

Увлекательный роман о похождениях космических торговцев, попадающих в силу своей профессии в самые невероятные переделки.



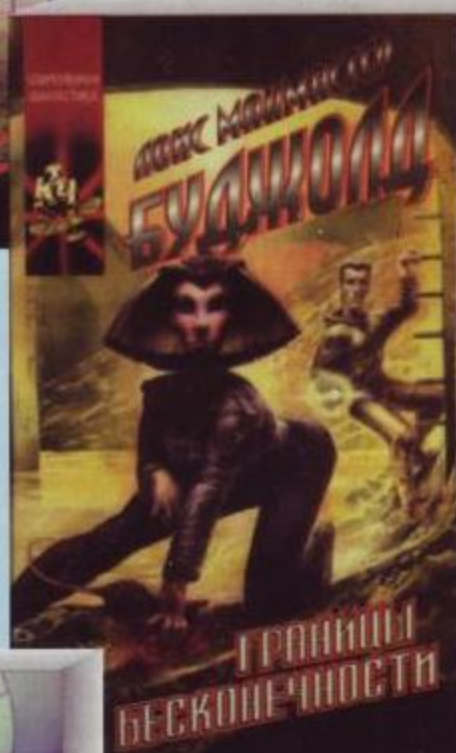
«Первое правило волшебника» —

самая продаваемая книга за все время существования жанра фэнтези. Благодаря своему герою — смелому, справедливому и обаятельному искателю истины — роман стал культовым произведением Америки в 1994 году. «Первое правило волшебника» открывает цикл «Меч истины», в котором автор,

Терри Гудкайнд,

обещает сформулировать для волшебников еще «три правила».



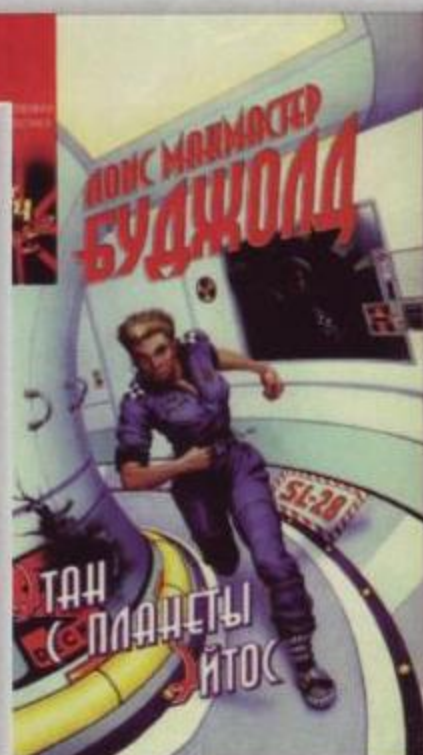
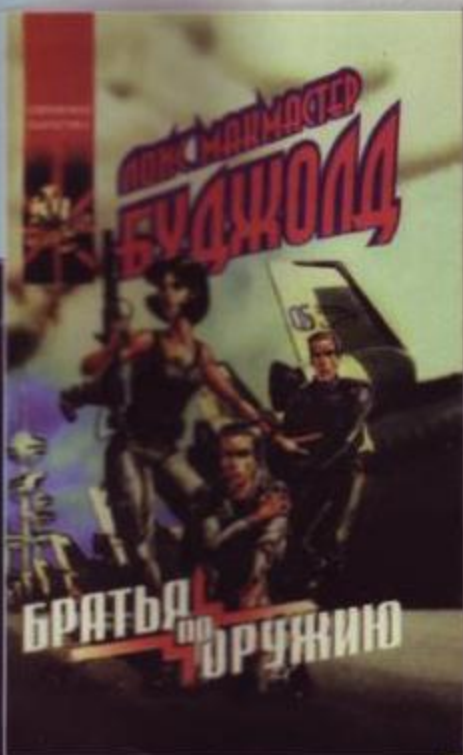


Также в серии:

П.Андерсон «Патруль времени»
и «Щит времени»,
Л.Уот-Эванс «Киборг и чародеи»,
Б.Шоу «Корабли странников»,
Дж. Макдевит «Военный талант»,
Э.Аркасон «Кольцо мечей»
и другие.

Впервые на русском языке — сага о приключениях Майкла Форкосигана, одного из самых известных героев американской фантастики 80-90-х годов, представлена романами Лойс Макмастер Буджолд «Ученик война», «Осколки чести», «Игра форов», «Границы бесконечности» и др. Историями походов Майкла Форкосигана зачитываются миллионы читателей во всем мире.

**Книги Л.М.Буджолд —
Ваш Верный
Курс!**



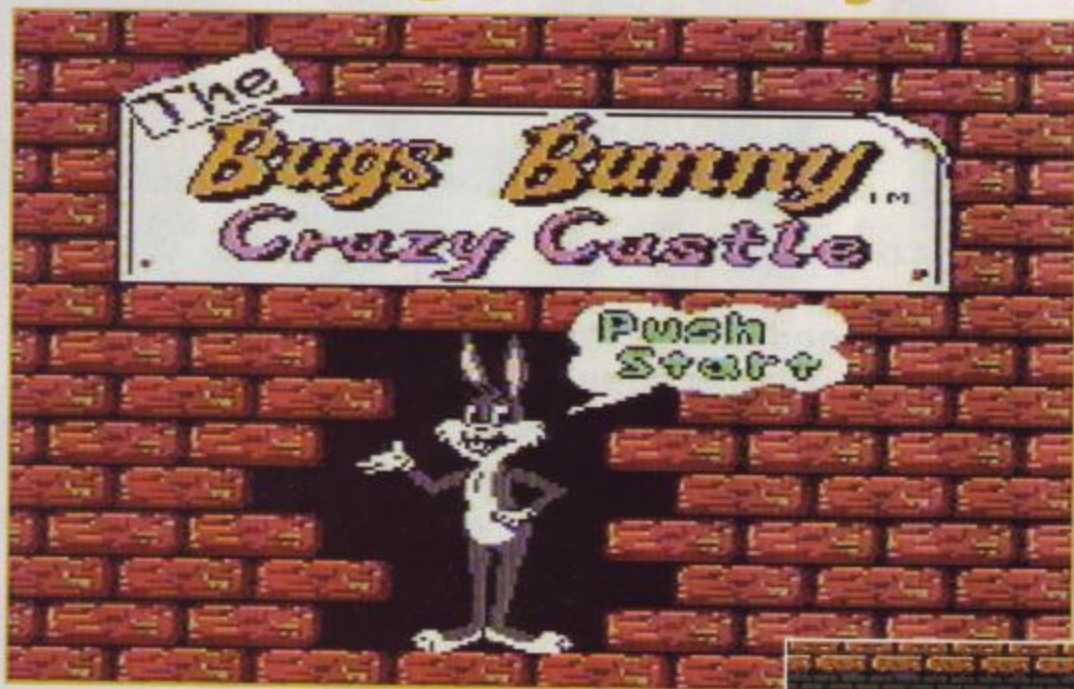
Издательство АСТ
По вопросам
оптового
приобретения книг
обращаться по
адресу: Москва,
Звездный бульвар,
д.21, 7 этаж.
Тел. 215-16-01,
215-01-01.
Желающие могут
подписаться на
серию «Координаты
чудес» по адресу:
123459, Москва,
Книги по почте.

«КООРДИНАТЫ ЧУДЕС» — Ваш компас в океане фантастики!



Недавно на прилавках магазинов появились сразу три игры фирмы «КЕМСО» для 8-битных приставок: лабиринт для одинокого кролика «The Bugs Bunny Crazy Castle», спортивные состязания собак «Snoopy» и похождения бесстрашного журналиста «Superman». Эта «фирменная» атака напоминает штурм, предпринятый пару лет назад компанией «Culture Brain» (когда по прилавкам триумфально прошествовали «Little Ninja Brothers» и «Flying Warriors»), но тогда упор был сделан только на любителей рукопашных поединков, а сейчас в выигрыше оказались почти все поклонники видеоигр.

The Bugs Bunny Crazy Castle



Утенок Даффи, Койот и остальные друзья Багза Банни вновь выходят на тропу войны. Они полны решимости отыграться за провал предыдущей попытки сорвать празднование юбилея неунывающего кролика (см. «Видео-Асс» Dendy №9). Друзья украли подружку Багза и запрятали ее аж на 60-й этап хитроумного замка (не считая четырех призовых этапов). На этот раз отважному герою придется быстро шевелить мозгами, а ведь он привык думать лишь тогда, когда молоток уже опущен на голову противника...



«Здравствуй, дорогая редакция! Каждый номер вашего журнала содержит много нового и интересного. Игры описываются очень конкретно, а благодаря фотографиям можно легко определить, где происходит игра. В восхищение приводит рубрика «Нет проблем». Ведь у каждого игрока возникают определенные проблемы в какой-нибудь игре. С первого взгляда они кажутся неразрешимыми, но благодаря этой рубрике их легко можно преодолеть. Можно открыть что-то новое в какой-нибудь игре. Вообще, ваш журнал приводит в восхищение! Он стал нашим любимым журналом, и мы очень хотели бы, чтобы он выходил почаще!»

Саша, Юра, г. Москва



Желаю вашему журналу всего лучшего. Ведь для молодежи почти нет развлекательной печати. Только вы. Я знаю, что в наше время очень много трудностей. Желаю вам ни одной из них никогда не встречать!

**Владимир Тубольцев,
г. Лобня Московской обл.**

SNOOPY



COPYRIGHT © 1989 UNITED
FEATURE SYNDICATE, INC.
PROGRAMMING 1989 KEMCO

Вы никогда не замечали, куда смотрят ваши домашние животные, когда вы заняты видеоигрой? А то вот собака Снупи посмотрела у себя в Соединенных Штатах всяких там «Barcelona'92» с «Gold Medal Challenge», а потом возьми да и улети в Италию, на собачий чемпи-



онат. Программа состязаний включает прыжки в мешках, метание башмаков, рукопашные схватки посреди реки Тибр и прочие исконно собачьи виды спорта. Не у всякого человека хватит выдержки пройти все круги этого чемпионата.



SUPERMAN

START
CONTINUE
KEMCO



TM © DC COMICS INC. 1988
UNDER LICENSE
FIRST STAR SOFTWARE INC.
LICENSED BY NINTENDO
OF AMERICA INC.

Темные межгалактические силы вновь покушаются на суверенитет нашей планеты. В качестве плацдарма злой генерал Зод облюбовал город Метрополис, поразительно напоминающий Нью-Йорк. Учитывая, что до сих пор все попытки инопланетных агрессоров захватить нашу планету при помощи грубой силы, оставались безуспешными, бандиты генерала решили действовать тайком и прибегли



SUPERMAN!
LISTEN
CAREFULLY!



к услугам мафии. В борьбу с организованной преступностью вступает репортер газеты «Дейли Плэнет» Кларк Кент (он же, по совместительству, Супермен). Шаг за шагом Кларк отважно распутывает клубок зловещих преступлений. Удастся ли ему в одиночку отстоять целый город?

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

ТРИ БОГАТЫРЯ

«Несмотря на то, что мне в этом году стукнет 22 года, я увлекаюсь видеоиграми, — пишет **Дмитрий из Москвы**. — Неоднократно порывался написать в ваш журнал, но все, как-то, руки не доходили. А теперь решил — пора! Тем более, что нашелся повод: конкурс на лучший сюжет игры».

Первый этап. На деревню славян нападает отряд печенегов. Разбив ворота, кочевники приступают к грабежу. Но тут из дома выходит здоровенного сложения мужик (или с другом, при игре вдвоем). Теперь задача играющих — освободить жителей деревни и перебить всех печенегов, не дав им уйти за ворота. Кроме мощных рук, оружием богатырям служат камни, бочки и все остальное, что подворачивается под руку. Но с предводителем печенегов надо драться честно, то есть голыми руками.

Второй этап. Герои отправляются в Киев, чтобы поступить в дружину. Их путь лежит через дремучие леса, населенные разной нечистью, борьба с которой отнимает немало сил. Однако, вырвав из земли куст или разбив пень, богатырям удается восполнить жизненные силы. Особенно полезна для здоровья скатерть-самобранка. Герои подходят к избушке на куриных ножках, где им баба-яга предлагает на выбор мечи, палицы, топоры, шлемы, кольчуги, щиты. Но «доброта» старухи далеко не бескорыстна: за амуницию она требует, чтобы богатыри расправились со змеем Горынычем. Это змей занят охраной дуба, на котором висит хрустальный ларец и на который зарится завистливая бабка.

Третий этап. Не успели воины отдохнуть после утомительного путешествия в Киев, как их тут же записывают в регулярную дружину и направляют на охрану северных рубежей тогдашней Руси. Нужно отбить наступление немецких рыцарей, уже захвативших приграничный город. Битва сначала проходит на улицах, а затем переносится за его пределы в бескрайние российские поля и луга. Здесь, на просторах, лучшим оружием являются стрелы, однако магистр рыцарского ордена можно победить только в схватке на двуручных мечах.

Четвертый этап. С победой возвращаются богатыри в Киев. Но надо же было им на обратном пути натолкнуться на замок Кощея Бессмертного. Придется вновь вступать в бой, на этот раз за освобождение пленных, наловленных Кощеем за его тысячелетнюю биографию.

Пятый этап. Вернувшихся в Киев героев тут же бросают на борьбу с татаро-монгольскими захватчиками. Тех, ну очень, много. Поэтому, объединив под знаменем дееспособных ратников, богатыри решают не заниматься бесконечно-безнадежным убиванием врагов, а сразу прорваться к шатру хана ордынцев. В нем и происходит решающая битва.



ДЕД МОРОЗ

31 декабря в 23 часа 00 минут случилась неприятность: злые силы украли у Деда Мороза подарки и растащили их по всему сказочному королевству. У Деда Мороза всего один час, чтобы отыскать игрушки, отнять их у демонов и в полночь вручить детям. Не простая задача, но Дед силен не по годам. В его арсенале заморозка, метательные снаряды — сосульки, а главное, магия, позволяющая отыскивать тайники с подарками. Расправив шубу, Дед Мороз способен парить в воздухе, обзвывая окрестности и сокращая путь. Найденные игрушки он складывает в оленью упряжку, которая миглом домчит его к с нетерпением ожидающим подарков детям.

Т.Хайруллин, Тюменская обл.



Б Р Ы І Э Г И Ф О Н Т А Н А

Редакция подбрасывает фантазерам идею:

создать игры по песням Владимира Высоцкого. Вспомните разнообразные циклы этого великого барда: сказки, спортивные песни, шуточные песни (как, например, насчет того, чтобы сделать «Шахматного бойца», или, если вам так привычнее, «Chess Fighter» — игру, в которой вы в трудные минуты партии могли бы изменять ситуацию, лично вступая в контакт с фигурами противника и им самим?). Любители шпионских походов, боевиков, приключений, путешествий тоже найдут в творчестве поэта темы, которые могут лечь в основу сюжетов компьютерных и видеоигр.

Анастасия Музыченко

из Москвы резонно считает, что пора сделать игру на тему весьма популярных ныне «гонок на выживание». «Они всегда манят самых крутых байкеров», — пишет Анастасия.

А вот еще одна ее идея — создать игру на базе «традиционных австралийских видов спорта». К ним, оказывается, по мнению Анастасии относятся: виндсерфинг, стрельба по пивным банкам, вылетающим из окна бара и поединки с кенгуру!

Редакция, со своей стороны, хотела бы внести в это австралийское многоборье метание бумерангов через Большой Барьерный риф.

Я хочу, чтобы была создана игра, связанная с Библией. В этой игре человек погрузится в древнюю историю и будет творить чудеса. Игра даст человеку много хорошего и научит поступать правильно, обратит его внимание на святые истины, заставит задуматься над многими вопросами. Для чего я живу? Правильно ли я поступаю?

Сергей Кузнецов
г.Белев,
Тульская обл.

Москвич Дмитрий Митяев

предупреждает всех профессоров химии об опасности их опытов. В том числе для самих профессоров. В сюжете Дмитрия «Мутант поневоле» один такой экспериментатор случайно поскользнулся и попал в химикаты. Теперь ему предстоит долгий и опасный путь в поисках противоядия, помешающего превращению незадачливого профессора в мутанта.

«Вы оказываетесь в роли сосиски в штанах», — так начинается рассказ Саши Макарова из Москвы, названный им «Человек — сосиска». Эта самая сосиска путешествует по ресторану, пока не добирается до космического корабля — сардельки, на котором улетает в Сарделандию.

Сергей Трегубов и Андрей Липасты из Сергиева Посада Московской области предлагают сделать игру на основе их варианта эволюции человека. Оказывается, начало роду людскому положил микроб, который путем активного поглощения кислорода превратился в червяка. Червяк, поедая яблочную мякоть, становится крысой. Та — котом, который занимается разбоем в курятнике. Покончив с курами, кот превращается в пса, занятого поиском костей. Затем следует горилла, которая, наконец, превращается в человека. А теперь — обратно и гораздо быстрее: достигнув высот прогресса, беззаботный человек взрывает атомную электростанцию. Без энергии начинается деградация, человек вновь возвращается в исходное состояние. Природа облегченно вздыхает...

МИНИКОНКУРС!!!

Исключительно для любителей фантазировать, редакция объявляет мини КОНКУРС: требуется сочинить сюжет игры на тему: «Путешествие по журналу «Великий D». Лучшие сочинения будут опубликованы, а авторы трех лучших сюжетов получают в качестве призов по 6 (шесть) номеров журналов «Видео-Асс» Великий D («Видео-Асс» Dendy®) по их выбору. Итоги миниконкурса будут подведены, как и итоги конкурса на лучшее описание игры, в журнале «Великий D» № 24.

На конверте укажите: Миниконкурс «Великий D»

УЧИТЕЛЬ С ДЖОЙСТИКОМ ИЛИ ГЛЮКИ ИГРОМАНА

«Можно отрицать... право, красоту, истину, добро, дух, Бога...
Игру — нельзя»

Йохан Хейзинга «Homo Ludens»

Ненавижу!

Ненавижу немецкий язык, ненавижу географию, ненавижу...

Это мои одни из наиболее ярких воспоминаний о школе. Любой читатель «Великого Дракона» наверняка сможет существенно расширить и «углубить» этот список антипатий. Думаю, что даже большинство учителей в глубине души понимают праведный гнев своих подопечных против занудства домашних заданий, необходимости зубрежа параграфов про деепричастия или заучивания бен-



золовых цепей, конец которых уходит за горизонт. Если бы все можно было выучить, играючи! Справедливости ради надо сказать, что игровые методы обучения существуют уже о-о-очень давно, но на практике они применяются все больше в детских садах, а в школах и вузах все никак не выйдут за рамки экспериментальных курсов. Между тем, совмещать приятное с полезным — лучшее времяпрепровождение. Кто с этим не согласен — пусть бросит в меня камень.

Казалось, что с появлением персональных компьютеров и, особенно, компьютерных игр, решение само идет в руки: новые возможности (особенно мультимедийные) позволяют облечь обучение в увлекательную игровую форму (или же, наоборот, встроить в игру обучающие моменты). Прошел пару уровней — бац, теорема Пифагора у тебя в голове, прошел все до конца — и неевклидова геометрия отпечаталась на подкорке. Здорово! Однако на практике этого почему-то не происходит. Школьные обучающие компьютерные программы нередко не уступают по занудству и назидательности параграфам типовых учебников (хотя есть и весьма симпатичные, и увлекательные «обучалки»), а сами «дети», пробравшись в неурочное время в компьютерный класс, играют все больше в «Мортал Комбат» да в «Уфо». Отчасти это происходит потому, что в школах



ЗАСТАВЛЯЮТ играть в обучающие игры, убивая тем самым один из главных атрибутов игры (сформулированных вышеупомянутым Йоханом Хейзингой) — ее добровольность. Представьте себе зареванного пятиклассника и грозного родителя, тянущего из брюк ремень со словами: «Как, ты еще не прошел третий уровень «Принца»?! А ну, марш за компьютер!». Да... С другой стороны, нередко игровой дух здорово гасится самими разработчиками, которые слишком рьяно следуют методическим указаниям чиновников различных образовательных министерств и ведомств. В результате такая, с позволения сказать, «игра» слишком сложна и наукообразна, либо же наоборот, чересчур примитивна и поражает полным отсутствием какой-либо графики, не говоря уже о звуке. И это в эпоху мультимедиа! Хотя есть стариннейшая уже игра «Parole» (обучение английскому) — один из счастливых примеров другого рода — разработанная фирмой «AF Computers» для Российского Координационного Центра информационных технологий в образовании, и другие замечательные «обучалки». Ныне, увы, об «AF Computers» ни слуху ни духу, хотя разработчики игры здравствуют и поныне. Куда более «играбельные» и веселые (нежели заказные) «обучалки» выходят из под пера «независимых» (если можно так выразиться) команд, которые ориентируются в своих разработках в основном на детское восприятие, а не на чьи-то дидактические указания. Игры компании «Никита» стали уже хрестоматийными, и скоро на них вырастет целое поколение. Неплохой старт взяла компания «Нап-Тандем» (см. рассказ о ней и о ее «Игровой энциклопедии» в 19 номере «Великого D»). Из далекой Перми не погасшим еще лучом знаний пытается дотянуться до нас творческое объединение программистов «Ижица». Есть немало и других талантливых команд, о которых мы пока просто не знаем (хроническая нищета не дает им пробиться на поверхность).

Это все была присказка, а сказка — сами знаете где. Совершенно верно — в следующих номерах «Великого Дракона» (а также в «Короне»).

Публикацией этой небольшой статьи мы открываем новую рубрику под условным (пока) названием «Обучающие игры», в которой подробно будем рассказывать о том, чему можно научиться, играя; кто, зачем и для кого обучающие игры делает; какие трудности преодолевают эти люди; и вообще — с чем все это едят.

С уважением к Великому и Ужасному, чьему перу (или когтю) принадлежат описания столь редких на приставках обучающих игр «Mickey's Safari in Letterland» и «Mickey's Adventures In Numberland» («Великий D» №№ 19 и 20),

Николай Абрамов

ХИТ-ПАРАД

8-битные приставки

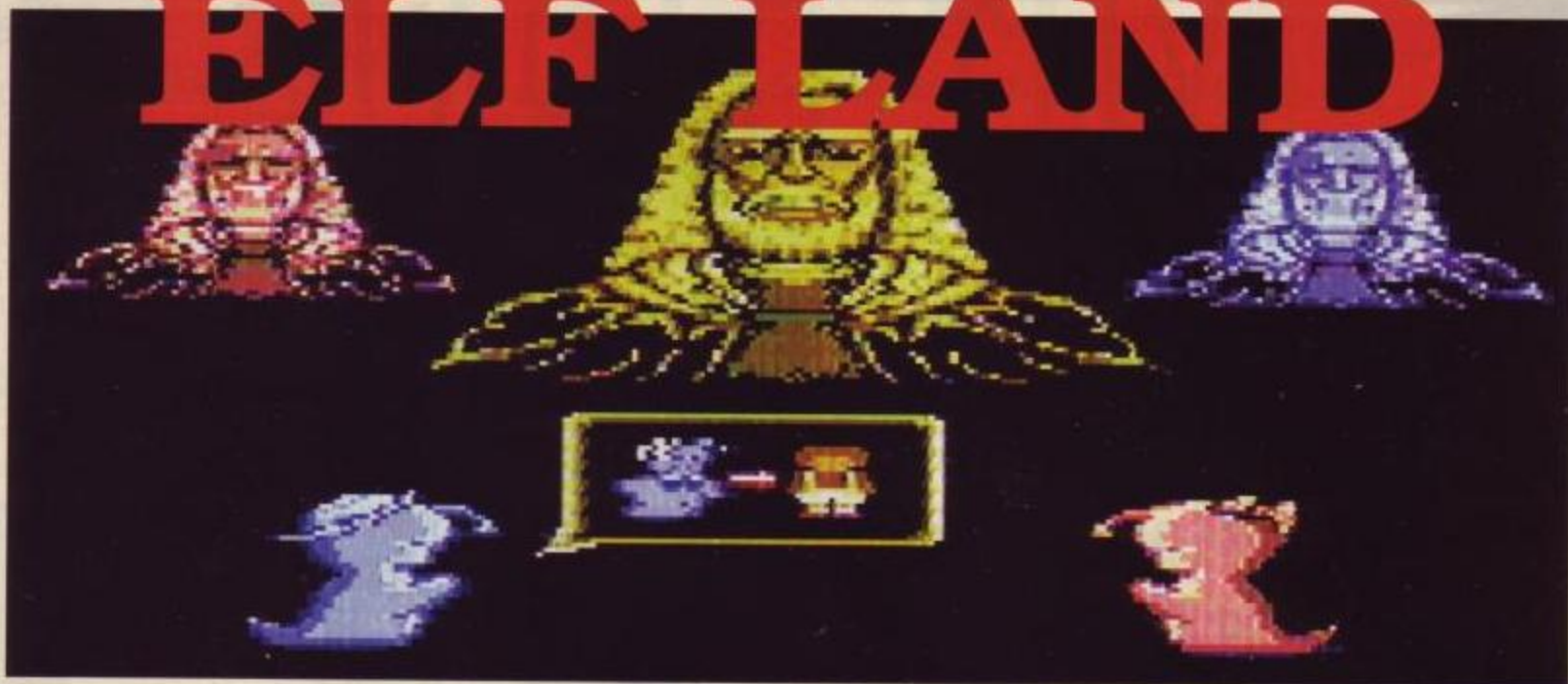
(типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid и других)

- | | | | |
|---|---|----|-----------------------------|
| 1 | Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy (-) | 7 | The Young Indiana Jones (4) |
| 2 | Jungle Book (1) | 8 | Ultimate Stuntman (-) |
| 3 | Battletoads Double Dragon (10) | 9 | Castlevania 2 (-) |
| 4 | Duck Tales 2 (-) | 10 | Bucky O'Hare (5) |
| 5 | Jurassic Park (-) | | |
| 6 | Felix the Cat (-) | | |



Читательский ХИТ-ПАРАД

ELF LAND



В одном удивительно красивом королевстве жили-были, никогда не тужили добрые и беззащитные эльфы. Целыми днями они

ухаживали в своей стране за лесом, цветами и фруктовыми деревьями, потому и питались они в отличие от нас нектаром и стопроцентными соками собственного производства. Воздух здесь был кристально чистым, и были веселые эльфы прозрачные как облачка, рядом с ними мы казались бы серыми и унылыми, а из ушей валил бы черный дым в соответствии с экологической обстановкой.

Страна эльфов была очень богата. Золото, алмазы и бриллианты украшали и без того красивые домики волшебных человечков. По вечерам после трудного рабочего дня они влюблялись, вместе с друзьями пели песни и были очень счастливы. Природа одарила их землю многими прекрасными растениями, но символом страны стал цветок жизни. Эльфы были очень добрые, и когда сталкивались с проявлением зла, у них терялось настроение, они становились грустными, их прозрачные тела и небесно-голубые глаза темнели, на душе становилось тоскливо и многие умирали. Лишь целебные ванны из цветка жизни возвращали летающим человечкам здоровье и веру в добро.

По соседству с эльфами жили волшебники-астрономы. И вот однажды, когда они смотрели в свои телескопы, то

увидели, что звезда предсказаний направила свои лучи к земле, из которой вылезали злые существа. Вы хотите узнать, что было дальше? Тогда попросите

(Страна эльфов)

у друзей игру «Страна эльфов», которая чаще встречается в сборниках среди других игр, чем на отдельных картриджах, и вы

окажетесь в сказке, где рядом присутствуют силы добра и зла, взаимовыручка эльфов и коварство жителей темных подземелий. Эту игру фирма TIP TOP выпустила в 1992 году.

После того, как вы вставили картридж и включили приставку, на заставке увидите, как три седовласых старца просят двух эльфов встать на защиту Эльфландии. Нажмите на «Start», и теперь вы можете сделать выбор: играть вам одному (пункт 1 PLAYER) или в режиме для двух игроков (пункт 2 PLAYER) взять в помощники брата или друга. Тогда один из вас будет играть усатым эльфом, мужчиной в самом расцвете сил, а второй его подружкой. Нажмите еще раз на «Start», и теперь вы можете выбрать сложность игры. EASY — вначале хороша для всех игроков, так как здесь вы научитесь управлять эльфом. От того, как успешно вы будете это делать, зависит, дойдете ли вы до конца. И хотя игра не слишком впечатляет графикой и разнообразием, но и для тех, кто считает себя асом, даже уровень сложности EASY окажется крепким орешком. NORMAL — очередная вершина в этой игре, но не для тех, кто ее уже прошел в «облегченном варианте». А вот HARD настолько сложен и наворочен, что лучше оставить его до лучших времен. Если вы еще не поняли, как эльф уничтожает своих врагов, перед тем как играть, посмотрите





рите демонстрационный ролик, который приоткрывает этот секрет. В очередной раз нажимаем на «Start», и вот игра началась. Могу вас сразу обрадовать:

сложность игры вам скрасит спокойная и приятная музыка, пять жизней и бесконечное количество продолжений. Нажмите на паузу и осмотритесь. Перед вами три яруса, на каждом ярусе стоят трубы, нет, это не секретные проходы, и в них нет монет, как в играх про Марио — в этих трубах находится волшебная жидкость, в которой заключается сила цветка жизни. С первого по шестой уровень вам предстоит уничтожать земляные комья и вредных гно-



мов, размахивающих своими загребущими руками, попутно выбивая из них драгоценности Эльфландии. Самое трудное в этой игре — управление.

Эльф — это не герой боевика, стреляющий из автомата и владеющий всеми видами боевых единоборств, и даже не Марио, прыгающий на своих врагов сверху, для эльфа неправильный, неловкий прыжок в сторону врага и близкое соприкосновение с ним чревато потерей жизни. Для того, чтобы ваши пять жизней не улетучились со скоростью света, вам нужно применять следующую тактику. Классический удар для этой игры: прыжок сбоку на врага. Делайте прыжок тогда, когда вы стоите не вплотную к нему, а чуть издалека. Если вы находитесь на нижнем ярусе, а гном или земляной комок на верхнем, выполняйте прыжок по этой же схеме. Если все же произошла неудача, и эльф потемнел, не ждите, когда он совсем станет черным и потеряет жизнь, а окунайтесь в трубу с волшебной жидкостью, и ваш маленький друг сразу посветлеет и восстановит здоровье. Когда нет прохода к трубе, становитесь на ярус выше ее, жмите джойстик вниз плюс кнопка «А» и сразу окажетесь там.



Различные призы, которые вы увидите в этой игре, эльф берет после того, как разделается с врагом, и из того вылетит душа в виде ангелочка с крыльями.

Ударьте по ней и вам достанется приз. Вам может попасться бутылка, которая восстановит здоровье эльфа, если он потемнел; золото, алмазы и другие драгоценности дают дополнительные очки; если вы найдете три сердечка, они дадут вам дополнительную жизнь; остроконечный бриллиант останавливает время, заворачивает врагов и дает вам возможность уничтожить их как можно больше, а чтобы перейти на следующий уровень, нужно



найти волшебную лампу, ну прямо как в Аладдине. С 7 по 12 уровень вам встретятся маленькие гномы, которые могут маскироваться под цветы, с 13 по 24

уровень к ним на подмогу придут хомяки, превращающиеся в подушки, и призраки, с 25 по 30 уровень вам будут мешать на пути к освобождению Эльфландии шуты гороховые (наверное, дружки Кваги из «Черного Плаща») и прыгающие шары. Ну, а на 31 уровне вы узнаете, что под обликом земляных комьев из первых шести уровней прятались ваши главные враги — земляные тролли, которых и нужно уничтожить, чтобы освободить Страну эльфов и вернуть награбленные сокровища.

Эта игра не станет для вас открытием, но когда у вас появится Megadrive™ или Super Nintendo™, возвращаясь к тем временам, когда вы сидели за восьмидесятибитной приставкой, обязательно среди ваших любимых игр вы вспомните и «Страну эльфов», которая стала для вас очередной победой в нескончаемой телеборьбе за справедливость.



Константин Носырев



Arthur Robin

Первое, что я увидел, вставив картридж, это как маленькая девочка с грустным и обреченным взглядом рассказывает нам про свою беду на японском языке (ха-ха, для меня он стал почти родным). Подождав немного и посмотрев демонстрационный ролик, я узнал, какие мне предстоит преодолеть уровни, но причин столь великой японской скорби так и не увидел. Ну что ж, придется снаряжаться в дорогу и самому разведывать дебри этой игры.

В начале нас знакомят со сделавшей эту игру доселе мне неизвестной фирмой «COCOT LTD». Кроме родного «Старта», на экране вверху мы видим очки (SCORE), которые, как и полагается перед началом игры, равны нулю, и высшие результаты (HI SCORE), уже равные почему-то пяти тысячам очков. Хотя с началом, цапнувшим эти очки, нас не знакомят.

Жмем «START», и вот перед нами три героя, одного из которых мы можем с вами выбрать. А для того, чтобы выбор был осмысленным, приведу их боевые характеристики.

Начнем сверху. Парня, который нам улыбается в надежде, что выберут именно его, зовут Артур Робин. Его пистолет весьма ущербное оружие, так как из него нельзя стрелять в прыжке, а эта возможность частенько оказывается нелишней. Но все же Робин — главный герой, потому что призы, которые вы будете находить, сможет использовать только он. Второй герой стоит к нам в профиль. Нет, ребята, не угадали, это не фотография уголовника, просто этот парень косит под ковбоя, надвинув шляпу на глаза. Ну, а оружие его тоже пистолет, но бьющий очередями. К тому же, в отличие от Робина, он может поражать врага, стреляя в прыжке. И, наконец, третий герой — японка, в руках она держит национальное оружие — самурайский меч, который, хочу вам заметить, очень универсальное средство, способное сокрушать все, что подворачивается под его лезвие.

Теперь **общие рекомендации**. Проходить все уровни, кроме

последнего, лучше японкой, ее меч разрушает все: от бочек, встречающихся везде, до железяк, витающих в воздухе. Ковбоем лучше доверить схватки с боссами первого и третьего уровней, а японка блестяще справится со вторым из них. Ну, а на последнем четвертом уровне прибегните к услугам Артура Робина (с его возможностью использовать призы).

Если все ваши герои погибли, выберете пункт CONTINUE.

А теперь о самих **призах**, показанных вверху экрана.

1. Первый кристалл: нажав на джойстике кнопку «Select», вы можете заменить в любой момент активного героя.
2. Бомба: уничтожает мелких врагов с одного-двух раз. Ну, а для боссов их понадобится штук пятнадцать.
3. Дробовик: производит стрельбу в трех направлениях.
4. Реактивный ранец: поможет переправиться через непреодолимые препятствия.
5. Второй кристалл: позволяет в помещении выключать свет, при этом враги теряют ориентацию.
6. Маска: для подводного плавания.
7. Воздушный шарик: не дает вам упасть в провалы.
8. Жизнь.
9. Третий кристалл: действует как дополнительная жизнь.

Первые пять призов можно выбрать джойстиком, нажав «Start» (пауза), остальные четыре приза срабатывают сами в нужный момент. Призы можно использовать, нажимая кнопку «Select», пока они не кончатся.

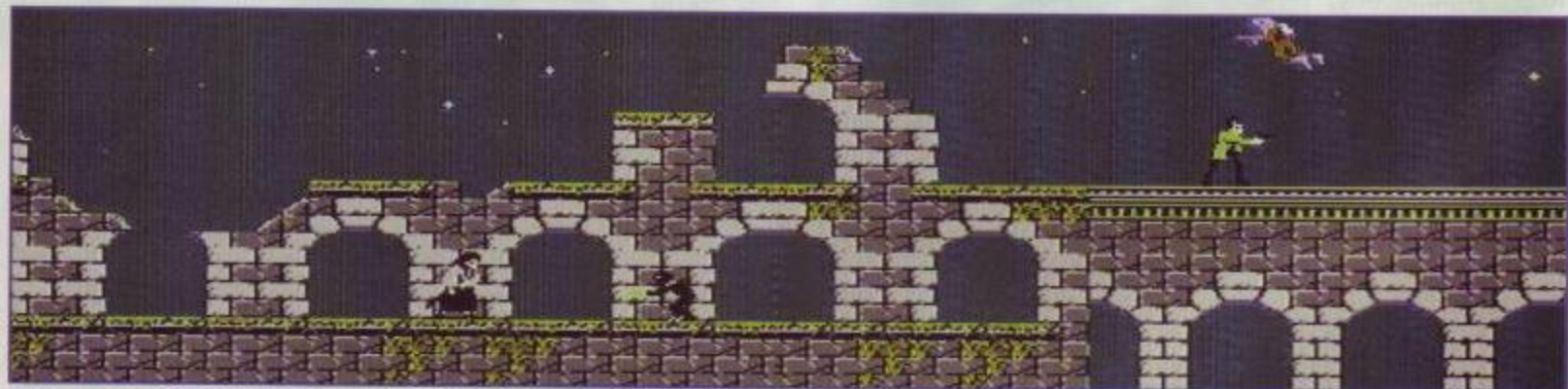
И наконец, **об управлении**.

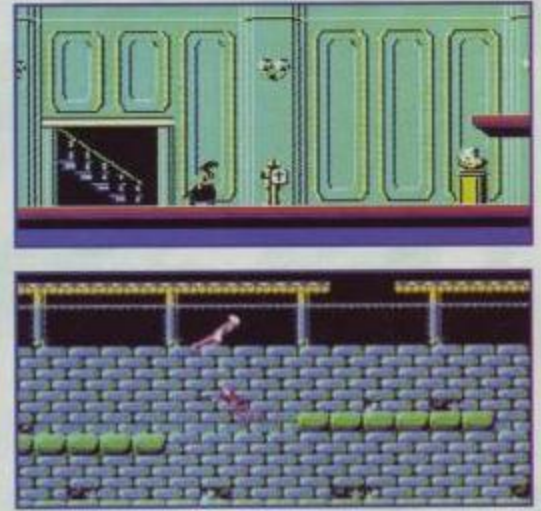
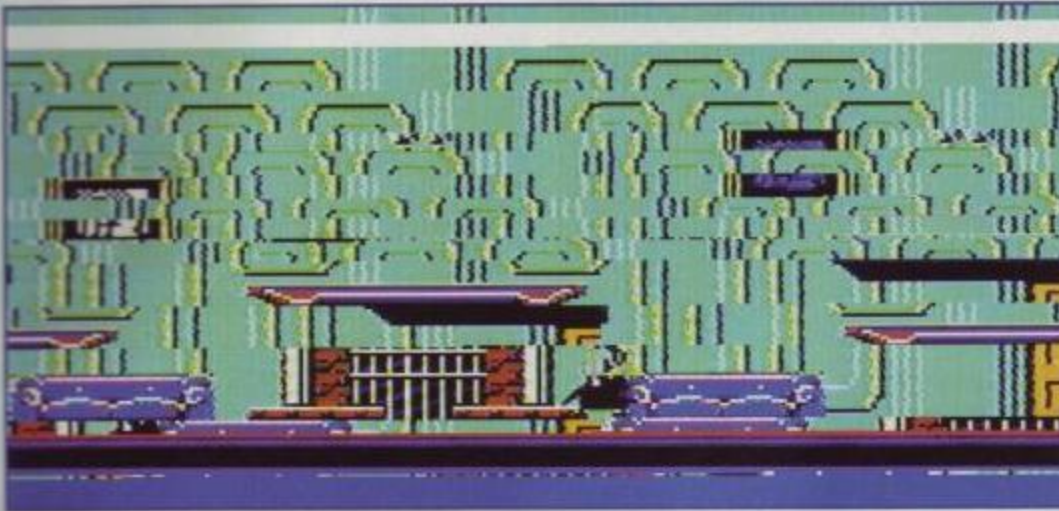
Джойстик влево-вправо — движение в указанную сторону.

Джойстик вниз — присесть.

Кнопки «B», «Турбо B» и «A», «Турбо A» — соответственно стрелять или бить мечом и прыгать.

Чтобы забраться на более высокую платформу, нажмите джойстик вверх и кнопку «A», а спрыгнуть с нее — джойстик вниз и кнопку «A».



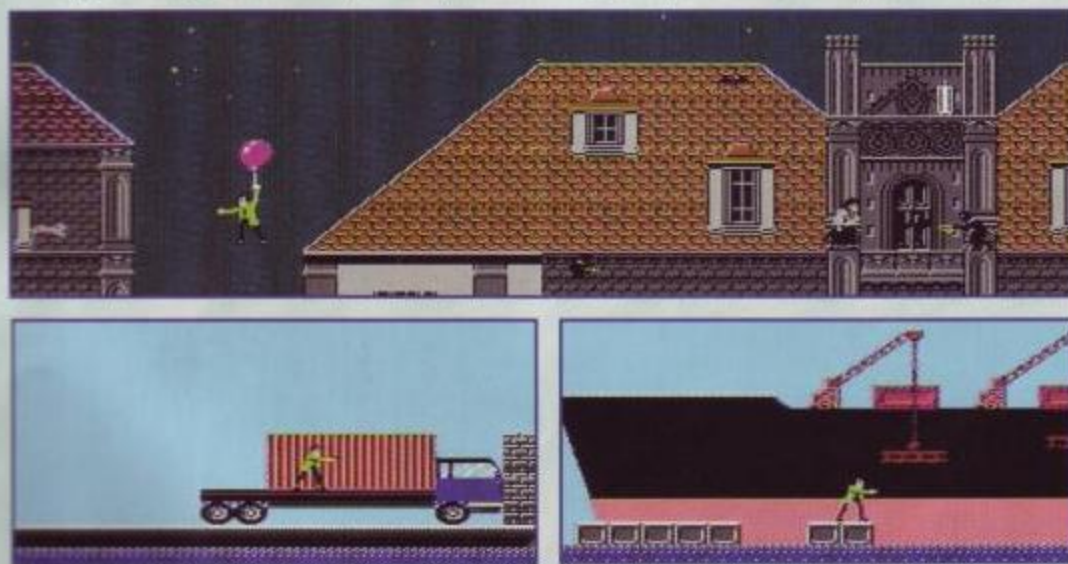


Пожалуй все, берем японку, можно отправляться в путь. Ну, ни пуха ни пера. К черту! Тем более, что от него, хвостатого и рогатого, нам предстоит удирать практически на всех уровнях. Начинаем мы свой долгий путь у развалин домов. Древние арочные сооружения посерели от времени и покрылись зеленой мерзкой плесенью. К такому великолепному пейзажу особый колорит добавляет вылезший из-под земли зомби. Постучав мечом ему по башке, продолжаем свой путь уже на крыше домов, попутно выбивая из контейнеров призы. А между тем, наступила ночь, из чуланов вылетели летучие мыши, из подвалов вылезли кровожадные зубухи, а на крышах устроили шабаш ведьмы, выделявая фортели на своих метелках. Видел бы все это Николай Васильевич Гоголь, написавший целый цикл рассказов о нечистой силе, кстати любителям ужасиков советую почитать. Крыши домов покатые, так что разбегайтесь хорошенько и прыгайте на соседнюю, только не наткнитесь на пролетающую мимо ведьму или одуревшую от любви кошку, которая в порыве страсти может скинуть вас с крыши. Поднакопив жизней и других призов, добираемся до потайной двери, расположенной на одном из домов, нажимаем джойстик вверх и оказываемся в «чудесном» замке, напичканном зомби, которые лезут к вам обниматься. И тут начинается целая череда дверей. Заглядывайте во все (джойстик вверх), за многими пусто, но в других встречаются информаторы, готовые вам помочь в нелегком пути (начиная от хорошеньких девушек и кончая мумиями и фараонами). Одно плохо: они дают советы на японском языке, но все же приятно встретить среди толп монстров своих, поэтому скажите им по-русски «спасибо» и отправляйтесь в путь. Так, заглядывая в двери, можно обнаружить кучу контейнеров с призами и кучу охранников,

идущих на вас с кулаками. По лестнице спускаемся на этаж ниже. Далее идите не слишком быстро, так как рыцари, стоящие у стен, оживают, когда вы подходите близко, и пытаются проткнуть вас рапирой, а кошки так и валятся на вашу голову с каминов. Спускаемся еще ниже, и тут на вас сверху начинают падать болты. Лучше спрячьтесь за одну из дверей и переждите, но если они вас все-таки задели, не расстраивайтесь, вас не убили, а только оглушили и взяли в плен. Берите другого героя и обыщите все двери на этом этаже, и вы обязательно обнаружите связанного друга в одной из комнат. Подойдите к нему поближе, и веревка сама развяжется. В дальнейшем так и поступайте на других уровнях. И еще одно наблюдение: как только начинают падать болты, жди схватки с боссом.

А вот и он, дорогуша, притаился в последней комнате. Первый босс это здоровенный рыцарь, кидающий в вас кинжалы; перед сражением смените японку на ковбоя. Тактика расправы проста и надежна: стоя в левом углу, пригвоздите рыцаря очередями к стене, и он развалится, при этом ни один кинжал вас не достанет.

Дальше мы попадаем в Чайна Таун, район преимущественно населенный китайцами, и кому, как не японке, придется отгасить своим доблестным мечом добрую сотню люмпен-китайцев, пытающихся доказать приемами каратэ, что они потомки Брюса Ли. Кроме этих неприятностей, нам предстоит преодолеть и обследовать, вдумайтесь в эту дьявольскую цифру, тринадцать домов. Прежде чем отправляться в путь, хочу дать рекомендацию: заглядывайте во все двери, не пропускайте ни одной, разговаривайте с людьми, дающими полезные советы. Если вы пропустите хоть одного информатора, к боссу вас не впустят.



Условные обозначения схемы:



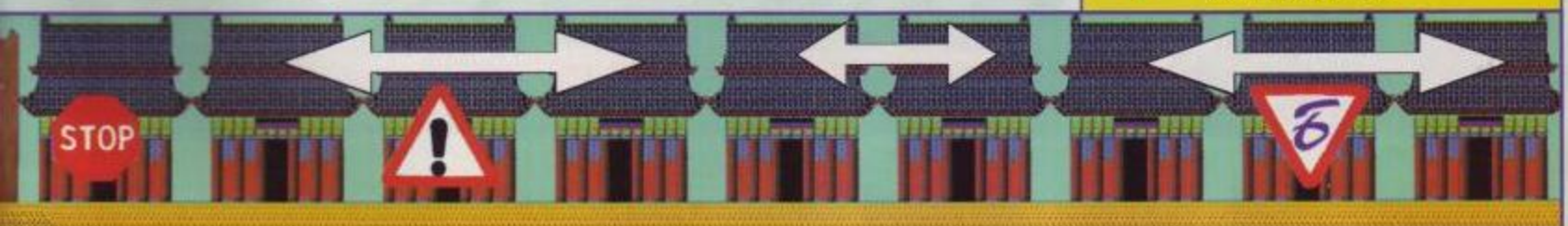
дома, соединенные между собой
в этот дом войти просто нельзя

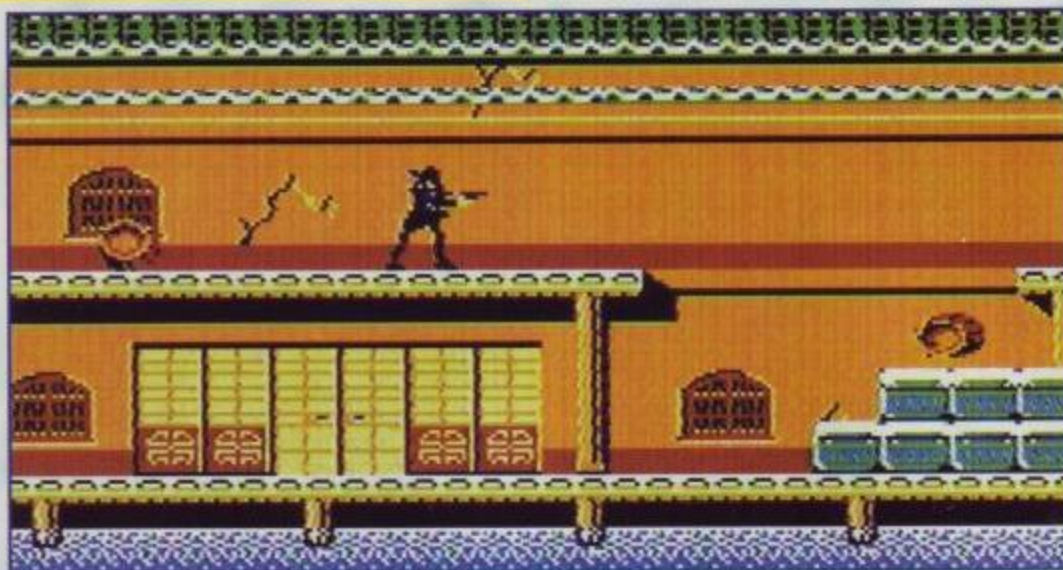


в этом доме на вас начнут падать болты



а в этом доме вас поджидает босс данного этапа





Итак, зайдем в первый дом. Везде громоздятся большие кувшины, летают птички и бегают китайки, пытающиеся вас убить с разной степенью мастерства: одни идут напролом, другие показывают приемы каратэ, третьи стреляют в вас, а четвертые, совсем крутые, уворачиваются от выстрелов, но от меча и они не уйдут, как и бочки, готовые вас раздавить. В одной из дверей вы найдете дьявола, очень мерзкий тип, который может появиться в любое время и начать охоту на вас, пока не получит жертву. Как только его увидите, бегите быстрее или прячьтесь за дверь. Убить его нельзя. Он очень настойчиво хочет вас достать, но ни в коем случае не позволяйте ему дотронуться до себя, иначе он вам поставит клеймо на лице и обезобразит его, и спасти вас будет уже нельзя до конца уровня. Вот такое мрачное будущее ожидает вас в случае неудачной встречи с дьяволом.

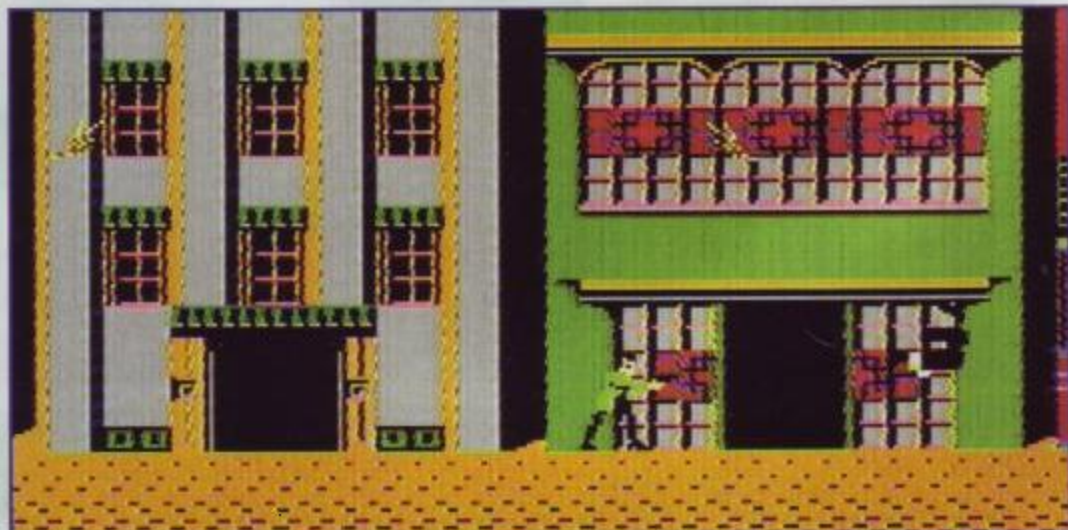
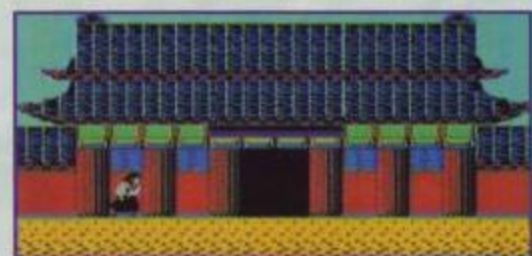
Обследовав все двери, выходим на воздух. По крышам бегают китайцы, кончайте их по возможности, а чуть подалее, проходя через лес, уничтожьте морально неустойчивых гейш, прыгающих прямо на вас. В игре есть небольшой секрет. Играя на одном из уровней японкой или ковбоем, заменяйте их иногда Артуром Робинсом. Дело в том, что когда они падают в провалы, то попадают в плен, а если Робин займет их место, то он окажется в подводном мире. Если захотите его исследовать, найдите среди призов маску для подводного плавания. Этот секрет дает два преимущества: под водой вы можете проплыть опасное место, когда сверху начинают падать болты, и собирать призы. Подводный мир населяют мерзкие сирены, убивайте их не раздумывая, иначе даже куча жизней не поможет, и вы попадете в плен. На этом уровне вы найдете приличное количество жизней, они помогут в трудную минуту в ваших дальнейших приключениях. Для более успешного прохождения этого этапа используйте схему расположения домов в Чайна Тауне.

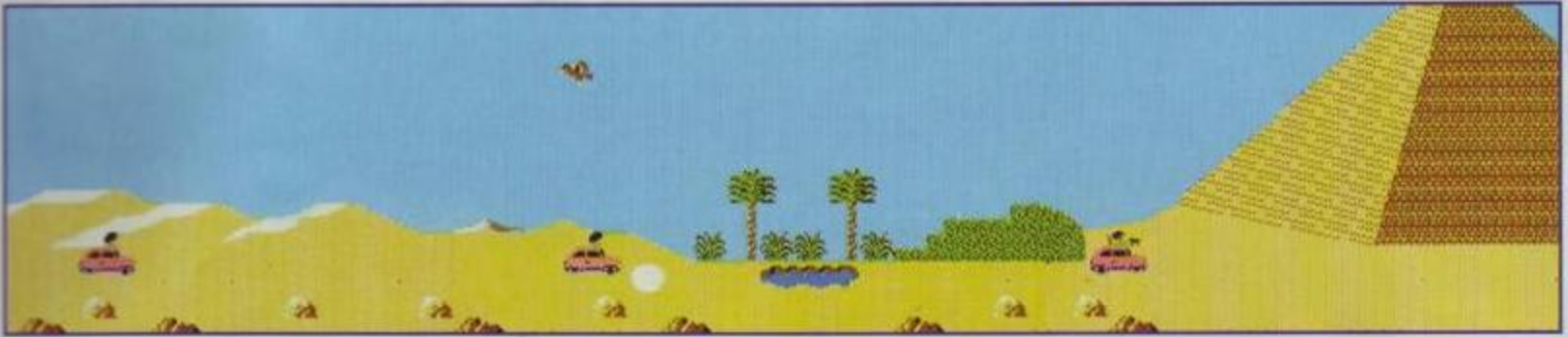
Босс этого уровня находится в двенадцатом доме. Вам при-

дется провести разведку боем, он будет кидать в вас сюрикены, но для японки это не помеха, ответьте ему мечом, разрубающим даже металл. Загоните босса в правый угол и жмите на «Турбо В», могу вас уверить — рука девушки не дрогнет. Босс погибает в мучениях и конвульсиях, получив десятка три ударов, а не лучше ли ему было сделать себе харакири?

А вы были когда-нибудь в порту? Нет, вы имеете возможность побывать в нем, путешествуя вместе с нашими героями. В порту, как всегда, кипит работа, все вроде бы заняты своим делом. Преодолевая нагромождения ящиков и запрыгивая на контейнеры машин, Артур Робин встречается недружелюбно настроенных матросов, которые хотя и с вами случился несчастный случай, но со свинцом в груди они сами оказываются похоронены в море. Дальше вам предстоит сделать серию опасных прыжков по огромному кораблю, где ведется погрузка товаров. И опять нам мешают матросы и портовые рабочие, кидающие в вас бочки и пытающиеся утопить, скинув в воду. Но это не представит для вас опасности, если среди призов найдется акваланг, тем более, что вы сможете не только освежиться, но и восстановить потерянную жизнь, найти другие полезные предметы, собирая проплывающие призы. Чтобы пройти дальше, придется убрать трех бандитов, стреляющих в вас из базук, лучше всего это сделать, сменив свой пистолетик на мощный дробовик.

Немного попрыгав по портовым кранам, мы попадаем в здание портового департамента. Здесь нам предстоит преодолеть четыре помещения и открыть в общей сложности около пятидесяти дверей. Из новых врагов появятся здоровенные бугаи, не испытывайте судьбу — лучше быстренько всадите в них обойму из пистолета. В четвертом помещении вы обнаружите босса. Справиться с ним не трудно. Это робот, которого программисты будто бы скопировали с детского рисунка или мультфильма (два вольтметра на корпусе и убогие движения), по сравнению с Робо Манусом из «BATTLETOADS





DOUBLE DRAGON» он просто несерьезен. Возьмите ковбоя и стреляйте прямо в металлическую грудь робота, и тогда ни один фугас, которые он посылает в вас, ему уже не поможет. Ну, а вам предстоит последний участок пути. Первую его часть мы не будем топтать своими двоими, а преодолеем на машине, высунувшись из окна, для того, чтобы было легче расправляться с врагами и препятствиями.

Управление машиной.

Кнопка «А» — высокий прыжок, «Турбо А» — низкий.

Кнопка «В» — одиночные выстрелы, кнопка «Турбо В» — стрельба очередью.

Играя японкой, кнопки «В» и «Турбо В» управляют мечом.

Итак, мы мчимся на машине через пустыню со стандартным пустынным пейзажем: пески, пески, пески, а на песке стоят препятствия, которые надо перепрыгивать, опять пески — уничтожайте катящиеся на вас бочки, всегда пески — перепрыгивайте через болота, и снова пески. Над вами пролетают аисты и нежно скидывают бомбочки, а еще мирные птицы называются, помните песню Софии Ротару: «Аист на крыше, мир на земле». Не думайте, что дорога будет все время ровной, вам придется преодолеть три огромные пропасти, где прыгая по платформам, очень легко сорваться вниз в зыбучие пески (опять, пески!). Удачно оставив позади эти препятствия, вы попадаете в оазис, где есть водичка и можно покататься по барханам. Если это не мираж, то вдалеке мне начинают мерещиться египетские пирамиды. Подъезжаем к самой большой, и наша машина (о, ужас!) начинает забираться на ее вершину.

Начинается второй заключительный участок пути. Мы находимся внутри пирамиды. Сразу предупреждаю: лабиринт не из легких, в нем полно закоулков, комнат и дверей, ведь египтяне строили их так, чтобы затруднить грабителям доступ к усыпальнице похороненного в пирамиде фараона. Вам нужно пройти три помещения и найти дверь, ведущую к боссу. Но непроходимых лабиринтов нет (грабители это прекрасно доказали), и у этого тоже есть свои слабости: каждое помещение имеет свой цвет и своих врагов, и вы сможете ориентироваться, а не судорожно искать проход.

Первое помещение имеет желтый цвет. Куда же идти налево или направо? Отправляйтесь в любую сторону и не унывайте,

если ваш герой уперся в стену — не беда, развлекитесь по пути, заглядывая в двери, вдруг обнаружите парочку жизней. Если вам кажется, что ходите по кругу, зайдите в большую дверь, стоящую посередине комнаты, и вы обязательно обнаружите проход. На этом уровне настало время пустить в бой Артура Робина. Первые враги в гробнице, стражники с саблями, которые убиваются с одного раза, и скелеты. Стойте от костлявых подальше и стреляйте, иначе их останки, отлетающие в сторону, отнимут жизнь. Пары выстрелов черепашкам вполне хватит. Следующее помещение имеет зеленый цвет. Здесь вам часто придется использовать реактивный ранец, пролетая через препятствия, и акваланг, прячьтесь от черта под водой и делая путь более безопасным. Вы удивитесь, но в гробнице обнаружите индейцев, не пойми как попавших в Египет и стреляющих в вас из луков. Перепутали с огненной воды усыпальницу фараона с вигвамом. Мумии тоже обнагтели, ходят как очумелые — распотрошите их бинты, взорвав бомбу, да и жрецы тоже хороши, лазают по стенам как лунатики и плюются ядом из трубок. Не окаменейте от страха, прыгая по платформам, когда вам навстречу будут лететь птички с женскими головами. Последнее третье помещение окрашено в синий цвет. Смотрите себе под ноги, ядовитая плесень на полу отнимает жизнь, так же как и змеи, древние жители мрачных подземелий и любители сырости. И пожалуй, самый сложный враг — стража, кидающая в вас бумеранги, стреляйте им в спину, даже если это нечестно.

И вот она дверь, ведущая к боссам — двум сфинксам с золотыми мечами. Стойте в углу и взрывайте бомбы, перепрыгивая через огни, пускаемые сфинксами, пятнадцати бомб будет достаточно, чтобы отправить их в загробный мир к вашим врагам. И тут появляется девочка с друзьями, которая послала вас искать то, не знаю что, и это оказалась птица счастья. А вы говорите ей: «Спой птичка, не стыдись». И тут она как вылетит из сундука, как заорет благим матом, как закурлыкает, весь экран красочно замигает, и вы почувствуете себя счастливым.

Говорят, счастье недолговечно. Не верьте скептикам, пока есть у вас этот картридж, как можно чаще вставляйте его в приставку, и ваша жизнь превратится в полный отпад до глубокой старости.

Константин Носырев



«Разящие лодки»

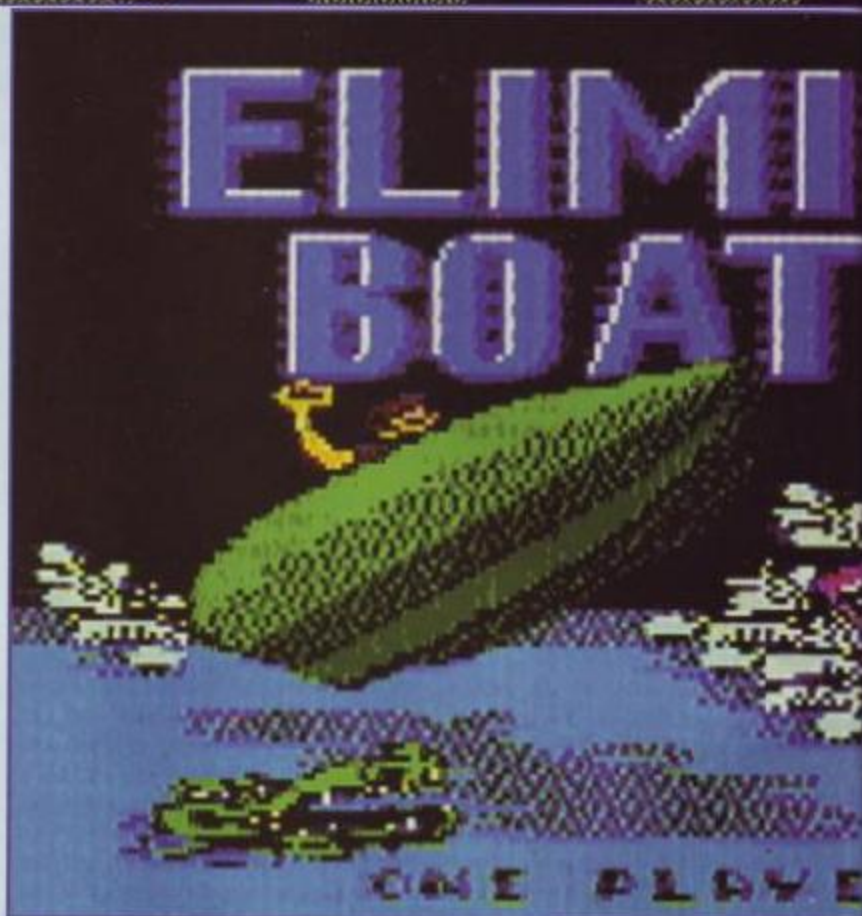


Еler Sant приветствует всех любителей водного спорта с девятих элитных гонок «Разящие лодки». Соревнования подходят к концу. После долгой тяжелой борьбы в финал вышла «великолепная семерка» Дуэлянтов — победителей прошлых лет... Полной неожиданностью для всех участников и зрителей оказалось выступление абсолютного новичка в этом экзотическом виде спорта Джона Смитовича. Кто бы мог подумать, что сын одесских эмигрантов оставит за кормой известных мастеров Флориды и Калифорнии и станет одним из главных претендентов на победу!

Интервью с претендентом.

Е.С.: Расскажите, как Вам удалось достичь таких высот в вождении судна? Кто Ваш тренер? Где вы приобрели эту замечательную лодку?

Д.С.: Как вам, наверное, известно, первые состязания «Разящие лодки» были организованы в 19.. году эксцентричным миллионером Сиднеем С., который взял себе титул Дуэлянта, потопив в финальной схватке шлюпку своего соперника Иззи У. В дальнейшем он, однако, отказался от участия в повторных гонках, сославшись на прогрессирующую морскую болезнь, что



не помешало ему, впрочем, заняться тренерством. Спонсором же выступило семейное предприятие «Деньги» — его эмблему вы можете видеть на днище моей ласточки. (Переворачивает лодку).

Е.С.: А каковы ваши мотивы для участия в столь опасном для новичка состязании?



Д.С.: Я хочу просить руки Веры Алябастр...

Е.С.: Может, лучше предложить сердце Шерон Камень (или Стоун?). И причем тут гонки?

Д.С.: Вы не поняли, я имею ввиду Дуэлянтку — ту самую, лодку которой перевернул два года назад этот чемпион, Дон Ужастер. Ну, он у меня хлебнет морской воды...

Здесь мы вынуждены прервать интервью (но не по причине темперамента Джона, просто участников просят занять места в своих доках — скоро финал!). Последние в сезоне гонки, наверняка, пройдут с нарастающим оживлением — по трассам, размеченным вдоль побережья Мексиканского залива, уже разбросаны канистры с «Нитрос» — патентованной топливной присадкой, позволяющей удачливому владельцу посредством резкого ускорения лодки совершать невероятные прыжки — основное оружие Дуэлянтов в разрушении лодки соперника. Добавят азарта и мешочки с долларами (такие «подарки» плавают в воде, а также ждут лидеров после каждого участка трассы). Ну, а к услугам толстосумов платные доки, в которых участники могут подремонтировать лодку, усилить двигатель, стартер, корпус, рулевые тяги... Впрочем, всем усовершенствованиям есть предел, а удары соперников и плавучих препятствий со временем сводят на нет любое преимущество, полученное этим путем.

Напоминаем правила гонок: их нет! Естественными ограничениями служат лишь ограждения трасс и



WATER DUEL



стартовый сигнал; в остальном Дуэлянты предоставлены сами себе на всей трассе вплоть до последнего участка. Не лишней окажется общетеоретическая подготовка типа знания третьего закона Ньютона: «Действие равно противодействию», а также практические сведения вроде того, что дно любой лодки прочнее ее верхнего покрытия. Ведь в качестве плавучих препятствий выступают бревна и трамплины, камни и столбики ограждений, акулы, перископы подводных лодок (ездят тут всякие, как выразился Джон Смитович) и водовороты, этими препятствиями устроенные. Корпуса суденышек обтекаемы и вполне способны без ущерба выдерживать боковые удары и полеты, но лобовые столкновения, вдобавок к нависшим по бокам крабам и утопающим, вполне могут перевоплотить гоночную лодку в подводную...

Но вот на старте первая пара: Джон Смитович и Рекс Аквариус.

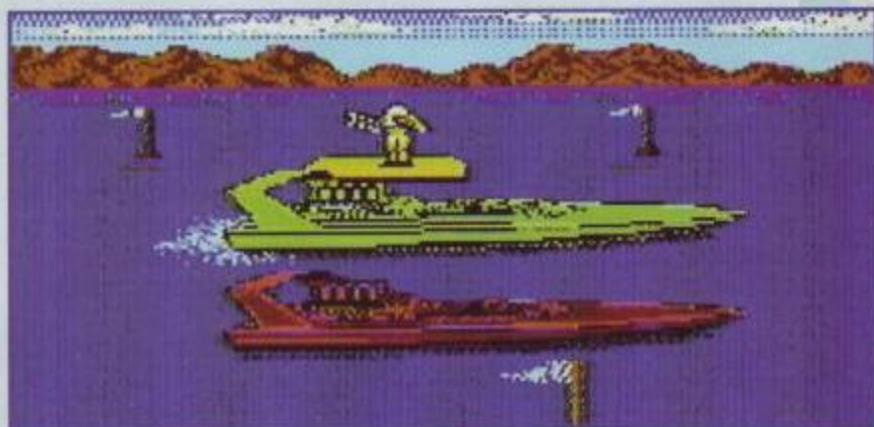
Е.С.: Рекс, чем вы объясняете свой столь экстравагантный внешний вид — борода, ленточки?..

Р.А.: Вы не поверите, но дух моего гуру помогает лодке преодолевать волны..., все силы вселенной, гармонируя с этой прической... Карма! Я сливаюсь с этим судном, я непобедим!..

Е.С.: Однако... Этот парень, похоже, того. Что ж, подождем результатов гонки.

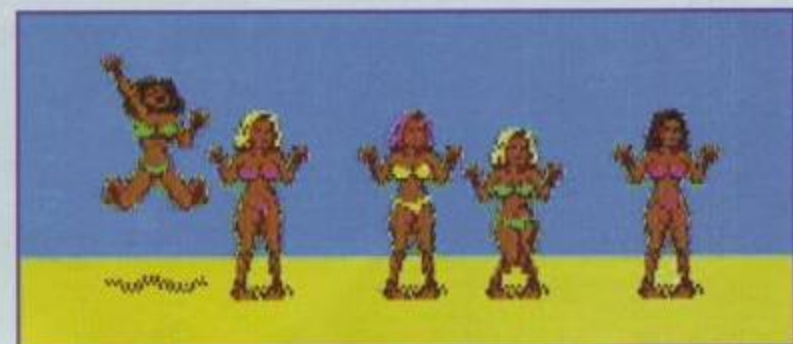
Поразительно! Джон срезает все углы трассы и не

оставляет сопернику никаких шансов — куда ему столько «Нитрос», господи! Вопрос о карме решен однозначно... Надеемся, удача не вскружила нашему герою голову. Теперь пришел его черед удивляться — за рулем соседней на старте лодки дама — Вики Злобиус. Она, похоже, и мысли не допускает, что приз за победу в следующей гонке может достаться сопернику. Однако ни бортовая атака, ни крепкие жаргонные словечки не помогают ей сбить с намеченного курса лодку Джонни — этот парень, похоже, выучил фарватер наизусть и направляет судно по кратчайшей линии между бакенов трассы, обеспечивая себе победу в первом раунде. Но Вики — дама не промах — пользуясь старыми знакомствами она добивается сокращения трассы следующего раунда до участка в несколько метров. Такая конфигурация сводит к нулю зависимость результата заезда от мастерства водителей, ведь победителем становится тот, у кого хоть на долю секунды лучше стартовый рывок. А Вики славится быстротой своей реакции. Джон понимает это и, хотя дважды допускает фальстарт, на третий раз срывается с места вовремя и опережает соперницу, окончательно утвердив победу в третьем раунде!



Ну, молодец, одессит, рискованный парень! Ведь стоит ему проиграть лишь пару из 15 заездов, как он будет дисквалифицирован. Впрочем, в случае удачи он получит почетный титул и великолепную яхту. Игра стоит свеч!

На очереди — Боб-серфингист. Долгую карьеру «Повелителя волн» Боб решил закончить, повторно став чемпионом в «Разящих лодках». Но годы уже не те, и хотя бывалый спортсмен старается держаться вблизи



8 бит



молодого соперника, тот пользуется ситуацией и специально проходит вблизи плавучих помех с тем, чтобы близорукий преследователь набил себе и лодке шишек. Поврежденное судно Боба теряет скорость. Посетовав на тяжкую участь, погасшая звезда виндсерфинга удаляется на покой, а место на старте занимает странного вида суденышко, сильно напоминающее баржу, груженую гигантскими горшками. Похоже, Дикий Вилли все-таки упрямил кузена Иззи (того самого, потопленного Сиднеем) и установил вдобавок к бортовому компьютеру своей «малышки» незранированный ядерный реактор. А пока «GREEN PEACE» безмолвствует, эта плавучая электростанция всерьез собирается прийти первой к финишу! Однако на старте с посудиной Вилли происходит заминка — пытаясь своей болтовней произвести на соседа впечатление, он забывает поднять якорь. Чтобы наверстать упущенное, светящийся от радиации гонщик сразу начинает тратить свой запас «Нитрос». Джонни же отрывается от него, избегает опасной близости и выматывает недальновидного соперника, чем обеспечивает себе спокойное плавание до самого финиша, где люди в белых халатах хватают незадачливого инженера-атомщика — он уже изрядно «подзарядился» и не пытается сопротивляться.

Следующий соперник, «Давилка» Майк, сильно обеспокоен успехами новичка, но и юноша, наслышанный об убийственной машине противника, усиливает корпус своей лодки — рассказы об «уроках плавания», похоже, его пугают... И эти предосторожности оказались не лишними: на первой же минуте дуэли противник наносит сильный удар днищем лодки неожиданному такой прыти Смитовичу. Да-а, чемпион шестых «Разящих лодок»,



видать, мастер в применении «Нитрос» — вовремя использованная канистра тут же заменяется парой полных, выловленных из-под носа ошеломленного соперника. К радости болельщиков, бой на этом не кончается. «В эту игру можно играть вдвоем», — Джонни осваивает хитрый трюк, используя запас прошлых гонок, и действие принимает неожиданный для Майка оборот. Как бы не пришлось на финише отскрести его от днища! Порядком подустав в схватках с упрямым «давилкой», претендент на звание чемпиона встречается с дамой своего сердца, слова одобрения которой воспринимаются как само собой разумеющийся факт. Однако, Вероника, похоже, всерьез вознамерилась лично отомстить обидчику за прошлогоднее поражение и не желает уступать это право никому. Джонни придется доказать свое мастерство в гонке с самой Дуэлянткой, а она вовсе не собирается облегчать ему эту задачу. Долгие годы тренировок возымели свое (не сказавшись, впрочем, на яркой красоте девушки), и, как это не печально, юный гонщик терпит поражение в первом же заезде. Неужели повторная попытка обречена на провал? Джонни



SURFER BOB

DISASTER DON
WORLD CHAMPION

MANOLER MINE

AQUARIUS REX



тщательно обдумывает причины своего провала и приходит к выводу, что в течение всей гонки следует копить силы для решающего рывка на последнем участке — ведь на трассах, проложенных в открытом океане, больше не попадаетея канистр, зато полно многочисленных бревен, сминающих нос лодки «в гармошку». Так стоит ли пытаться обогнать лодку соперницы, лучше уж спокойно объезжать препятствия, совсем удалившись за пределы трассы. А на прибрежных участках оправдывает себя тактика выматывания противника — лодка, лишенная «Нитрос», не сможет в последний момент рвануть к финишу, а лидер на трассе восполняет свой запас, изымая также и «лишние» бонусы... Столь тщательно подготовленная стратегия вводит Веронику в замешательство, но первый свой проигрыш она склонна объяснить сломанным в тряске ногтем. Однако за первой победой Джон одерживает и вторую... Дуэлянтка предпринимает последнюю попытку, но в ней уже не чувствуется того задора, что владел ей в первых двух раундах.

Джон, наконец-то, выходит в финал — на арене сам Дон Ужастер, победитель прошлых соревнований, которому предстоит отстаивать свой титул. Пообещав скормить счастливицу акулам, чемпион обзаводится в доках «полным боекомплексом», взяв на борт вдобавок 9 канистр «Нитрос» — больше не позволяют размеры судна. Гонка начинается на мелководье, и Джон пытается применить опробованную ранее стратегию. Однако Ужастер не стремится вырваться вперед, довольствуясь слабыми толчками в борт соперника. Лишь перед переходом на более глубоководный участок он совершает прыжок, добавив к своему приличному состоянию лакомый кусочек. Последняя надежда претендента в

маневрах на поворотах — противник иногда забывается и после удачного обхода по кромке причала наворачивает упущенное, опустошая свои запасы. Да, силы участников практически равны: материальной базе и опыту Ужастера Джонни противопоставляет ум и хитрость жителя (хоть и бывшего) Одессы. Проиграв первый раунд, Дон в ярости угрожает разодрать лодку смельчака от носа до кормы! Вдобавок ко всему выясняется, что по вновь измененным порядкам последние две гонки Джону требуется выиграть почти вслепую, не пользуясь картой. Однако происки чемпиона вредят лишь ему самому — юноша уже давно заметил связь между уровнем топлива в баке и метражом трассы. Вовремя вырвавшись вперед, он оставляет позади потрескавшийся корпус Ужастера, завершив последнюю в сезоне лодочную дуэль!

Свершилось!!! Не то, чтобы экс-чемпион так уж расстроен: «Быть может, я еще отыграюсь...» Но Джон не из тех, кто радуется чужим печалям; поочередно выслушав поздравления побежденных, но не сломленных Дуэлянтов, он под звуки фанфар принимает из рук любимой кубок Чемпиона 9-х гонок и вновь уходит в море, на этот раз под парусом...

P.S. Так получилось, что почти все полезные советы, пришедшие автору в голову после очередной победы в этой захватывающей игре, уже были каким-то образом упомянуты выше. Остается лишь добавить, что собственно игра «Eliminator Boat Duel» позволяет, кроме дуэли с противником компьютерным, провести гонки с другим игроком (пункт «Two player»), а кнопка джойстика «Turbo A», как и во многих других играх, с большим успехом заменяются кнопкой «A». Управление в целом: «A» — разгон лодки, «B» — использование «Нитрос», влево, вправо — поворот лодки, «Start» — пауза.

P.P.S. Русификация названий и имен в игре проведена автором, оригинальные имена следующие: Eliminator Boat (от английского eliminate — уничтожить), Sidney Seasick (sea — море, sick — больной), Rex Aquarius, Vicky Vicious (vicious — злобный), Surfer Bob (surf — виндсерфинг), Wierd Willy (wierd — дикий), Mangler Mike (mangler — давилка), Veronica Alabaster, Disaster Don (disaster — бедствие, несчастье). Но Джон Смитович — точно из Одессы!

Eler Cant



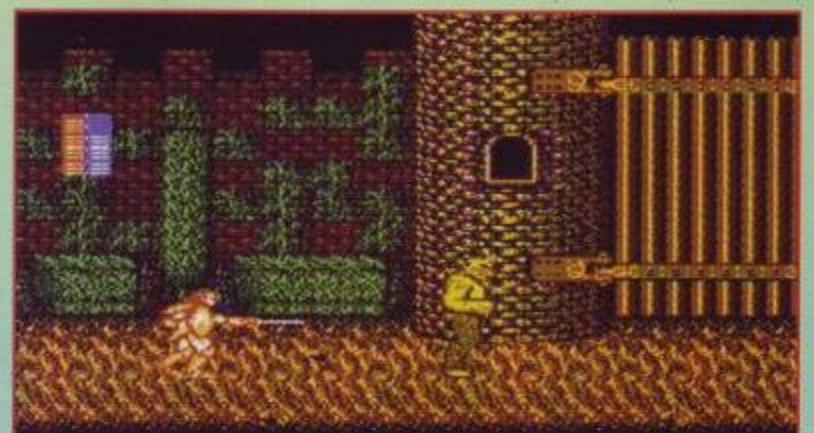


«У природы нет плохой погоды...» Попробую оспорить это утверждение. А как же иначе объяснить, что все глобальные катастрофы, как в нашем королевстве, так и во многих других сказках, сопровождаются сильными грозами, а бывает и ураганами. Вот и сегодня ночью на горизонте сгущались тучи, а во дворец к королю со всех сторон понаехали гонцы со страшной вестью: драконы объединились, и в честь такого события собрались войска нечистой силы в поход на главный оплот добра, с целью похитить могущественный талисман. Реликвия передавалась из рук в руки членам королевской семьи на протяжении многих столетий и уже не раз спасала от происков злобных пресмыкающих-



видно, рановато. Хотя прожитые годы уменьшили мои физические параметры, жизненные силы, пополняемые магическими заклинаниями, хлещут, пожалуй, через край! Конечно, непосредственное участие в грядущих сражениях примет более молодой герой, моя задача лишь в обеспечении духовной и магической его поддержки. Нельзя сказать, что мы посылаем парня на верную смерть, но ему придется постараться, чтобы доказать свою преданность Отечеству и любовь к принцессе...

Свой путь народный избранец начинает в главном холле дворца, оккупированного нечистью со времени набега. Меч, выкованный гномами Мории и освященный одним из эльфийских правителей,



ся. Но, к несчастью, наш владыка еще не окреп после изнурительной лихорадки, которую он подхватил на прошлой охоте в болотистых Восточных лесах. И вообще, он невезучий. Судьба не наградила его наследником престола, хотя и порадовала глаз людской прелестной дочкой! Принадлежность же к слабой половине рода человеческого плохо повлияла на магические способности принцессы, и вот результат: охраняя, можно сказать, сердце дворца, она была похищена вместе с талисманом и перенесена одним из драконов в заброшенный замок Даркланза, который и стал обиталищем Союза Трех Невообразимых Гадов (СТНГ, стало быть). Большой от этой вести вовсе слег, но в своем полубоморочном состоянии все же нашел силы обратиться за помощью к белому магу, проживающему неподалеку. И вот я спешу, захватив с собой Гилмреаль — волшебный эльфийский меч — единственный на данный момент предмет в пределах досягаемости, способный совладать с порождением темных сил. Впрочем, извините, забыл представиться: Шуга, бывший придворный чародей, удалившийся на покой, но,

без труда справляется с хрупкими костями скелетов и рассеивает в воздухе цепочки шаровых молний, дрейфующих возле стен огромного помещения. Выросший из-под земли леший длинными жилистыми лапами хватается за разящий клинок, мешая владельцу орудовать им в полную силу, но рассыпается в щепки после нескольких удачных ударов. Самое время мне вмешаться, и вот полученная в бою с лешим магия заряжает меч, который на время приобретает свойство выпускать волну очищающего огня по направлению движения. Это помогает справиться с другим порождением зла, возникающим на пути к выходу из зала. Контратакуя нападающего со всех сторон призрака, юноша без труда выходит победителем. А немногочисленные раны, полученные им ранее, исцеляются от контакта с моим летучим гонцом. Дверь холла охраняет черная колдунья из чащи Восточных лесов. Ее веер из огненных шаров почти непреодолим (хотя часть шаров юноша все же перепрыгивает), поэтому воину остается лишь рубить мечом защищенное магическим плащом тело ведьмы, до полной победы!





А плащ, хоть и изрядно потрепанный, еще пригодится в качестве доспехов.

На королевском дворе ошивается еще один леший, но этот упрямый как танк парень уже не помеха набирающемуся опыта смельчаку. Это же относится и к скелету, молниям...

А вот лягушки встречаются впервые. В бой с земноводными вступать не стоит — магии они не добавят, а укусить могут, одичали совсем... Восстановив силы, юноша вступает в бой со стоящим в воротах циклопом. Сноп огня из его пасти аналогичен оружию уничтоженной ведьмы, но подвижность этой твари выше, а сопротивляемость меньше, плаща-то не имеет. Зато победа над ним принесет герою неограниченный запас метательных ножей — оружие не волшебное, но поражает на расстоянии.

Злое волшебство неузнаваемо изменило облик и характер обитателей прилегающих к королевству лесов. Еще не углубившись в чащу, путник встречает дикобраза, намеревающегося своим светящимся от магии носом наделать в храбреце дыр. Однако, десяток метко брошенных ножей снимает заклятье с далее безо-



бидного зверя, а мое мудрое вмешательство наделит победителя, хоть и на время, способностью испепелять врагов молниями. Новоявленный громовержец пытается использовать эту магию с максимальной отдачей, а посему избегает контактов с очарованными лесными зверями и птицами. А три разряда разрушат истинный источник зла, который в драке на мечах мог бы причинить герою немало хлопот. К сожалению, с болотной ведьмой сражаться придется врукопашную, но этому времени у храбреца уже накоплен опыт...

И вновь очищающий огонь исходит от эльфийского клинка, сметая «растущего» за переправой лешего! А за редяющими верхушками хвойных деревьев уже виднеются мрачные стены замка Драконового союза. Но мы еще недостаточно вооружены для боя с объединенными вражескими силами... К счастью, около ворот ошивается некий хомяк — переросток, вооруженный двойной секирой. Со своим имуществом он расстаться добровольно не желает, приходится



вступать в неравный бой. Противник пытается буквально прорубить себе путь сквозь неожиданное препятствие, причем латы героя ему не помеха. И так, лобовое столкновение юноше не по силам, остается проявить ловкость в прыжках, досажая двуногому зверю ударами ножа. Волшебство рассеивается со смертью врага, и секира при ближайшем рассмотрении оборачивается цепью, увенчанной тяжелым шипастым шаром. А так как будущий спаситель человечества каждое утро (в отличие от меня...) занимался физкультурой, ему вполне по силам не только размахивать этим шаром, но и сдерживать в ближнем бою любых материальных врагов, избегая фатальных прикосновений. Правда, в случае промаха инерция «ежа» отберет у владельца немало энергии... Мощное оружие, ничего не скажешь! Но и это не последнее слово СТНГовской техники. Видно, только магия способна разрушать смертоносный союз: придется заняться поисками украденного талисмана.

Мысленное сканирование темных залов и коридоров Даркланзы



позволяет мне выявить местонахождение кусков разобранной врагами реликвии и принцессы. Непросто будет нашему герою собрать их воедино: помимо многочисленных обитателей дворца ему предстоит сразиться с драконом! Восстановив силы после долгого пути, юноша проникает на стены замка.

Древнее сооружение, основанное еще до появления драконов (не забыть спросить у Великого, когда это было), неплохо сохранилось изнутри. Однако, внешние его стены и крыша порядком обветшали. Рыцари, скелеты и прочие бескрылые создания не жалуют их своим вниманием. Основную опасность для отважного путника представляют бездонные пропасти, образовавшиеся повсюду в результате обвалов покрытий, да летающие на «чистящих средствах» ведьмы, пытающиеся его туда столкнуть. Около одной из башен герой, после схватки с очередным летающим противником, находит первую часть



утраченного сокровища. Для того, чтобы утвердить свои права на имущество, ему приходится выбить глаз одному из драконов — гигантскому чешуйчатому петуху. Эта пресмыкающаяся птица порхает из угла в угол, периодически испуская три огненных шара, которых воин без труда избегает, тут же запуская шаром в прыжке по безмозглой башке монстра...

Следующий поиск состоится в главном коридоре замка. На стенах помещения висят картины, окна и альковы украшены гобеленами, а среди этой роскоши разгуливают толпы чертей, рыцарей дьявола и ведьм. Обновив доспехи добытыми в боях с нечистой латами, герой вступает в просторный зал. Из противоположной двери появляется очередной драконий прислужник. Своей гривой шипящих змей он весьма напоминает печально знаменитую медузу Горгону, но отличается способом воздействия: малейшая задержка, и шаровая молния повергает соперника этой твари в длительный шок, выйдя из которого только и успеваешь, что заметить очередную порцию «живого огня»! К счастью, юноше удается уйти от первой атаки человека-змеи, тем самым предрешая исход поединка. Лишенная интеллекта тварь не в силах избежать ни меткого удара цепью, ни контратаковать...

Талисман уже на половину собран, и, осознав свои успехи, воин с воодушевлением выходит победителем из схватки со вторым драконом. Небольшие размеры чудища создают некоторые затруднения в прицеливании и маневрах, но, в силу отсутствия у врага огненного дыхания, это ненадолго продлевает его жизнь. Следующие два рейда, в подземелье замка и тайные пещеры, также оказались для героя весьма простыми: почти все враги давно знакомы и практически безобидны, а большая практика в прыжках через пропасти облегчает проход по островам над огненными озерами в подвале. Пожалуй, стоит отметить появление новой разновидности лешего и маленьких дракончиков о двух ногах, по сообразительности не уступающих твари в главном зале дворца.

Итак, наконец-то талисман собран и открывает доступ в тронный зал Даркланзы, оккупированный главным исчадием ада. Гигантский дракон за свою долгую жизнь немало преуспел в черной магии и наложил мощное защитное заклинание на свое последнее убежище. Даже могущественная реликвия не в силах разрушить злые чары, хотя и сводит на нет остальные атаки монстра. На пути к финальному конфликту встает наспех сработанный врагом «живой щит» — двойник, зеркально повторяющий все движения героя. Здесь, в центре черной паутины, опутавшей королевство, я не в силах помочь своему подопечному, и миссия была бы обречена, не оказался этот идеальный соперник чуть-чуть слабее нашего спасителя. И когда надежда на благополучный исход почти исчезла, порождение злого волшебства рассеивается в воздухе, оставив после себя полный комплект доспехов.

Чуть отдохнув, юноша смело шагает вперед. Внезапно яркий свет дворцовых ламп сменяется полумраком, а в углу зала на троне

появляется блестящая чешуей колышущаяся гора. Час пробил: Большой (но не Великий!) Дракон принимает бой! Почти всесторонне защищенный черной магией монстр не расстается с тронном и, в отличие от прыгающих и летающих собратьев, атакует лишь снопом огненных искр, периодически размахивая хвостом. Единственное уязвимое место чудища — его рог, вместительное его черной души, к сожалению тоже укрыт волшебством, и силой его не взять. Посему вся надежда отважного воина на колдовство древних эльфов — меч к бою! Уворачиваться от непрерывных огненных атак дракона почти невозможно, а потеря доспехов с закрепленным на шлеме талисманом тотчас приведет к долгой и мучительной смерти от его злых чар. Мне остается лишь уповать на скорость юноши и его продуманные удары в прыжке. Кажется, что битве не будет конца, как тут очередной взмах меча отделяет рог от уродливой башки гиганта, и лишенное средств к существованию тело рассыпается в прах, буквально стекает на пол, освобождая потайной ход за спинкой трона!

Стоит ли говорить о радости принцессы, встречающей своего освободителя? Или, может, читателю будет интересно узнать подробности праздничного шествия народа всего королевства, отдающего почести герою-спасителю? Все это достаточно полно описывается многочисленными поэтами и летописцами и живет в памяти народной. Тучи, заслоняющие солнце, вновь развеяны... надолго ли? Но это уже будет совсем другая история...

Mr. Suga

А мне остается добавить, что игра «Dragon Unit» создана группой «Athena». Управление действиями героя стандартное: влево-вправо, «A» — удар, «B» — прыжок, «Select» — смена оружия, «Start» — пауза...

Напоследок несколько советов:

1. Если вам случайно не удалось с первого раза пройти эту весьма непростую игру (одной единственной жизни при отсутствии «Continue» может не хватить), начните свой путь сначала, не выключая питания приставки — у вас сохранится найденное оружие и расширенные границы жизненной энергии.
2. Находясь на карте этапы — этажи Даркланзы можно переставлять нажатием направлений на джойстике.
3. Если враг угрожает столкнуться вас в пропасть, чаще прыгайте — легче маневрировать...

Eler Cant





INFOGRAMES ENTERTAINMENT

Фирма Infogrames Entertainment, одна из ведущих в мире в области обработки информации в просвещении, образовании и в сфере развлечений, занимается обучающими программами, предназначенными для широкой аудитории. Ее фирменным знаком, броненосцем с радужной спинкой, отмечены разнообразные программные продукты, функционирующие на персональных компьютерах и игровых приставках всевозможных платформ.

Фирма состоит из двух подразделений: Infogrames Multimedia и Infogrames Telematique.

Infogrames Multimedia — это картриджи для игровых приставок SEGA и NINTENDO, дискеты и лазерные диски для PC (IBM, APPLE), диски CD-I, 3DO.

Infogrames Telematique — это интерактивные развлекательные программы для всех видов сетей — телефонных, компьютерных.

Infogrames Entertainment распространяет свою продукцию во многих странах мира и с каждым днем завоевывает все новые и новые рынки сбыта.

Международное признание и коммерческий успех принесли фирме игры: знаменитый Asterix; Alone in the Dark — одна из первых игр с полноценной трехмерной графикой, разошедшаяся во многих тысячах экземпляров; Chaos Control — суперхит, соединивший в себе компьютерные образы, цифровое видео и потрясающую анимацию; Marco Polo — экономическая игра с использованием интерактивного видео о приключениях отважного путешественника.

В адрес редакции «Великого Дракона» Infogrames любезно выслала картриджи с играми собственной разработки «Asterix & Obelix» (версии для Супер Нинтендо™ и Гейм Бой™) и «Spirou» (Мегадрайв™), описания которых вы увидите в ближайших номерах.



ЗНАКОМЬТЕСЬ:

Future Publishing

Future Publishing

— одно из шести крупнейших издательств Великобритании, выпускающее 10 миллионов журналов (на английском языке) в год, контролирует 50% рынка компьютерных журналов и постоянно обновляет и расширяет свои наименования. В число его изданий входят такие всемирно известные журналы, как PC Guide, PC Attack, PC Sports, Sega Power, The Official Play Station Magazine, PC Format, PC Game и целый ряд других. Каждый из них посвящен определенному сектору в сфере игровых компьютеров, имеет собственную аудиторию, которой ежемесячно предоставляет полный пакет соответствующей развлекательной продукции и информации о ней.

Future
PUBLISHING



На рынке видеоигр лидерами по праву считаются журналы Games Master, Sega Power, Super Play и Total!.

Журнал Games Master ориентирован на ребят от 10 до 16 лет. Страстные поклонники видеоигр найдут в нем сведения о самых интересных и занимательных играх и других атрибутах молодежной культуры.

Юношам от 14 до 18 лет предназначен журнал Sega Power, в котором даются обзоры и характеристики продукции SEGA®.



Журналы Total! и Super Play охватывают самые широкие слои фанатов NINTENDO®.



Издательство быстро реагирует на меняющуюся действительность и революционные изменения на компьютерном рынке. Доказательством этого является выход в свет новых изданий CD-ROM Today и Mac Format, посвященных новейшим достижениям в этой области. За необычайно короткий срок, благодаря высокому уровню и умению прекрасно ориентироваться в потоке информации, они завоевали собственных многочисленных поклонников и стали бестселлерами.

ХИТ-ПАРАД

16-битные приставки типа MegaDrive-2, Pro 16-bit, Mega-Gen и других

- | | | | |
|---|-------------------------------|----|---|
| 1 | Jungle Book (6) | 7 | Fatal Fury 2 (2) |
| 2 | Ecco the Dolphin 2 (3) | 8 | Battletech (-) |
| 3 | Mortal Kombat 2 (4) | 9 | Streets of Rage 2 (-) |
| 4 | Road Rash 2 (-) | 10 | Jurassic Park 2.
Rampage Edition (1) |
| 5 | Urban Strike (-) | | |
| 6 | The Lion King (7) | | |



ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД

DUNE

THE BATTLE



Владимир Суслов

...Три Великих Дома пришли бороться за право обладать самой богатой планетой во Вселенной — третьей планетой в созвездии Канопуса. Планета звалась Арракис, но из-за нескончаемых песков, покрывающих ее, за ней укрепилось прозвище Дюна.

Богатство ее заключалось в уникальном веществе — спайсе, из которого извлекали

ценный продукт меланж. Без меланжа стали бы невозможными межгалактические перелеты. Таким образом, Великий Дом, обладающий этой планетой, мог держать под контролем весь космический флот и получать огромные доходы. На пустынную планету начинают прибывать легионы Великих Домов, и время покажет, кто выйдет победителем...

	АТРИДЕСЫ	ОРДОСЫ	ХАРКОННЕНЫ
Миссия 2	DIPLOMATIC	DOMINATION	DEMOLITION
Миссия 3	SPICEDANCE	SPICESABRE	SPICESATYR
Миссия 4	ETERNALSUN	ARRAKISSUN	BURNINGSUN
Миссия 5	DEFTHUNTER	COLDHUNTER	DARKHUNTER
Миссия 6	FAIRMENTAT	WILYMENTAT	EVILMENTAT
Миссия 7	ASHLIKENNY	SLYMELANIE	ITSJOEBWAN
Миссия 8	SONICBLAST	STEALTHWAR	DEVASTATOR
Миссия 9	DUNERUNNER	POWERCRUSH	DEATHRULER

WHEELS FOR ARRAKIS

ДЮНА 2: БИТВА ЗА АРРАКИС

*Тот, кто контролирует
спайс, контролирует
Вселенную.*

АРРАКИС (ДЮНА). КРАТКАЯ ИСТОРИКО-ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Расположение — 46JK134ms, третья планета Канопуса.
Экология — засушливая планета, содержание воды 27% от нормы, атмосфера пригодна для дыхания, славится сильными ветрами (700 м/с).

Фауна — небольшие птицы, ослы, мыши. Особое внимание стоит уделить так называемым песчаным червям — существам, не обнаруженным ни в каком-либо другом уголке Вселенной. Отдельные особи насчитывают 500 м. в длину, но есть предположение, что в неисследованной части планеты существуют гораздо более крупные экземпляры.

Население — около миллиона человек. Основная часть — фримены, получившие права коренного населения после Арракисской революции. Основная этническая особенность — иссиня-голубые глаза.

Промышленность — основной доход планета получает за счет продажи спайса — уникального вещества, без которого навигаторы Союза не могут управлять межгалактическими кораблями. Дюна имеет огромный доход, что позволяет фрименам постепенно менять ее облик. Вполне вероятно, что через несколько десятков лет она превратится в цветущую планету.

Принадлежность — первоначальный владелец — империя. Император Шаддам IV (10.134-10.202) передал Арракис Дому Харконненов, а те, в свою очередь, отдали ее Дому Атридесов. В результате вспыхнула война...

Справка взята из каталога планет КХОАМ



«ИСТОРИЯ ВСЕЛЕННОЙ». Том 200365 «Канопус»

Глава 134 «Арракисская революция»

...Когда-то давным-давно первооткрыватели космоса, прилетев на Арракис, пробыли на ней всего несколько суток, сняли пробы, занесли планету в каталоги и улетели. Если бы они сели на несколько километров ближе к полюсу, уникальное вещество (спайс) было бы найдено уже тогда. Но этого не произошло, и об Арракисе вспомнили через семьсот лет, когда началась эра изучения и исследования планет с целью расширения границ Империи. Группа из восьми планетологов обнаружила целые залежи непонятного вещества, который они назвали спайсом — из-за слабого запаха корицы (spice, англ. — специи). С этого момента началась новая эра — эра межгалактических перелетов. Из спайса получали особое вещество — меланж. При частом потреблении меланж позволял предвидеть будущие события. Без этого вещества межгалактические перелеты не могли бы осуществляться из-за всевозможных осложнений, которые теперь умели предвидеть и избе-

гать навигаторы Союза. Спайс стал одним из самых дорогих продуктов во Вселенной — за один его килограмм можно было купить дом на Келадане. Планета была признана собственностью Империи: если бы владельцем Дюны был какой-нибудь Дом, немедленно разразилась бы война за право владения Арракисом. Но владельцем был Император, а за ним стояли сардукары.

(Справка: сардукары — элитные войска Императора, державшие в страхе все Дома. Первое в истории поражение потерпели на Арракисе от фрименов. Части набирались со столь свирепой планеты, где из 13 человек до 11 лет доживало лишь 7. С ранних лет их тренировали, оснащали самым лучшим оружием. Сардукары считались самыми искусными солдатами в Империи, каждый из них считался равным десяти наемникам любого Дома).

...И все же кульминационный момент настал. В один прекрасный момент три Великих Дома напали на Арракис в надежде завладеть этой планетой...

Твоя битва начинается...

Именно с этого момента историю Дюны начнете вершить Вы.

Вначале вам предложат выбрать один из трех Домов, интересы которых вы будете представлять на Дюне. Для того, чтобы вы смогли определиться, кратко охарактеризую каждого из них.

ДОМ АТРИДЕСОВ

Родная планета Дома — Келадан, теплая и спокойная, с умеренным климатом. Почва — богатая и плодородная. В последнее время на планете быстро развивается агрокультура и индустриальные предприятия.

Дом Атридесов имеет глубокие корни и древние традиции. Представители Дома — благородные и интеллигентные, заслуживают любовь и уважение своих подданных. По последним данным армия Атридесов в замечательной форме.

Кампания Атридесов на Дюне проводится под руководством Кирилла. Атридесы очень мирные люди и не нападают до последней возможности, хотя весьма удачно отражают нападения на свои базы. Атридесы пытались уладить спорные вопросы мирным путем, но их попытки провалились. Есть информация, что Атридесы ведут интенсивные разработки в области изучения акустических волн. Цель этих исследований пока неясна.

ДОМ ОРДОСОВ

Дом родом с холодной ледяной планеты. Промышленность отсутствует, товары Ордосы импортируют с ближайших звездных систем. Дом Ордосов составляют богатые семьи, за счет средств которых он до сих пор и существует. Ордосы не особо порядочны и поэтому без зазрения совести идут на саботаж и терроризм.

Операцией на Дюне управляет Аммон. Это редкая возможность увидеть, что он из себя представляет. Недавно подтвердилось сведения, что Ордосы построили лабораторию

по созданию химического вещества, странным образом воздействующего на сознание солдат.

ДОМ ХАРКОННЕНОВ

Родная планета Дома — Гайди Прайм. Планета достаточно мрачная, со средним климатом. Дом Харконненов славится своей жестокостью, это самый свирепый из всех Великих Домов. За время управления Арракисом Дом скопил необходимые средства для того, чтобы прибрать Дюну к рукам окончательно. Харконнены давно используют страх и насилие, чтобы добиться своей цели. Положение в Доме не дарится, оно вырывается с боем — если подчиненный убивает начальника, он наследует его место и состояние. Их военная организация постоянно меняется, и поэтому оценить ее практически невозможно. Последние данные говорят о том, что руководит военными действиями на Дюне Раднор. Как настоящий Харконнен Раднор достиг нынешнего положения, убив Марко, своего учителя. Кажется, они заключили договор с Императором, но эти данные следует проверить. За Домом требуется постоянное наблюдение, так как он способен на неприятные сюрпризы. Харконнены уверены, что они без особых проблем завоюют Арракис. В последнее время тревожит то, что Харконнены серьезно взялись за совершенствование своего ядерного оружия.

Итак, вы выбрали Дом, подтвердили свой выбор и замечаете, что на экране появилась карта Арракиса, и какой-то человек пытается что-то вдолбить в вашу голову. Познакомьтесь — это ваш ментат (ментат — класс граждан Империи, чьи логические способности необычайно развиты с помощью специального обучения. Обычно используются как советники). Впоследствии этот чело-

век до и после битвы будет неназойливо давать свои советы, периодически вас похваливая.

Внимание: цель каждого уровня — разнести в клочья базу врага. Если вы хотите разобраться с управлением, запустите пункт TUTORIAL (в начале игры), а пока несколько пояснений:

ДАВКА — пешие подразделения можно давить любыми гусеничными машинами. Для этого достаточно направить машину за солдат, и машина проедет прямо по ним. Особо слабонервных прошу затыкать уши, чтобы не слышать хруст. Давку не следует пробовать на саботере — машина взорвется вместе с ним.

ЗАХВАТ — пешие подразделения могут захватывать вражеские строения. Это можно сделать тогда, когда индикатор повреждения здания станет красным. Нужно просто приказать солдатам атаковать это здание. Да, и не забудьте его починить (см. ниже). Захватить можно только определенные здания.

ОТРЯД — вы можете сгруппировать свои войска в один отряд. Для этого выберите подразделение и, вместо атаки, направьте его на свое подразделение. Теперь второе подразделение будет следовать за первым, пока ему не будет дана другая команда.

ХОЛМЫ — в пустыне часто попадаются холмы песка. Если просто направить туда подразделение, оно взорвется, а на поверхности появится спайс. Если же вы не хотите терять подразделение, нужно просто выстрелить по холму.

ПРОЧЕЕ — кроме построек, вы увидите еще несколько табличек: EXIT — выход из меню; FIX — восстановление здания; STOP — прекращение постройки или восстановления; КЛЮЧ — позволяет строить новые строения или образовывать новые подразделения.

АТРИДЕСЫ

Итак, вы играете за Атридесов.

Основная база Императора Фредерика IV расположена на северо-западе, вспомогательная — на северо-востоке.

План построек:

- 1 WINDTRAP
 - 2 REFINERY
 - 3 VENICHL
 - 4 HARVESTER
 - 5 HARVESTER
 - 6 HARVESTER
 - 7 REFINERY
 - 8 WINDTRAP
 - 9 HARVESTER
 - 10 OUTPOST
 - 11 WINDTRAP
 - 12 HI-TECH FACTORY
 - 13 MCV (на случай уничтожения CONSTRUCTION YARD)
 - 14 CARRYALL (первая DEAD HAND и начало агрессии врага)
- Постройте несколько R-TURRET.
- 15 WINDTRAP
 - 16 REPAIR FACILITY
 - 17 STARPORT
 - 18 WINDTRAP
 - 19 CARRYALL
 - 20 PALACE
 - 21 WINDTRAP
 - 22 WINDTRAP
 - 23 SPICE SILO

Направьте MCV вверх и влево примерно на расстояние экрана от базы, там будет удобная площадка. Создайте CONSTRUCTION YARD и окружите его R-TURRET. Почти все атакующие подразделения врага проходят мимо этого места.

На лишние деньги, не спеша, стройте SONIC TANK'и или орнитоптеры. После укрепления базы скопите все подразделения в одном месте. Исследуйте трайком левую верхнюю часть карты.

Первая цель — уничтожение самого нижнего «щупальца» вражеской базы. Оно очень плохо укреплено, но представляет для врага огромную ценность (REFINERY, SILO).



Бросьте вашу армию на разгром этой части (кстати, максимум подразделений — 25 штук).

Следующая цель — OUTPOST (расположен чуть выше). Если ваша армия поредела, не нападайте, пока не возобновите потери. Потом уничтожьте VENICHL FACTORY (еще выше). Это будет самая сложная операция, постарайтесь провести ее при поддержке фрименов. Дальше — очередь дворца, строительного двора и второй фабрики по производству техники. Добейте главную базу и восстановите потери.

НАСТУПЛЕНИЕ НА ВТОРУЮ БАЗУ. Задействуйте ROCKET LAUNCHER и уничтожьте стену, мешающую вашему «броску на восток».

Попытайтесь с ходу разнести две

R-TURRETS, защищающие базу с запада (я знаю, у вас все-все получится). Уничтожьте все строения, доступные с того места, которое не простреливается остальными R-TURRET'ами.

ПОСЛЕДНИЙ РЫВОК

Атакуйте R-TURRET, охраняющую группу из трех WINDTRAP слева. Разнесите электростанции и вторую R-TURRET. Теперь прите напролом, победа вам обеспечена.



ОРДОСЫ

Итак, вы играете за Ордосов. Основная база Императора Фредерика IV расположена на северо-западе, вспомогательная — на северо-востоке.

Постройки (желательно ставить на CONCRETE)

1. WINDTRAP
2. REFINERY
3. VENICHLE FACTORY
4. HARVESTER
5. HARVESTER

Подождите приезда харвестера. Пока главное — как можно дальше не наткаться на врага.

6. REFINERY

Стройте с таким расчетом, чтобы враг одной ракетой не снес CONSTRUCTION YARD и VENICHLE FACTORY, REFINERY и REFINERY.

7. HARVESTER
8. WINDTRAP
9. OUTPOST

10. WINDTRAP

11. MCV (на случай, если враг уничтожит CONSTRUCTION YARD)

12. HI-TECH FACTORY

13. CARRYALL

14. WINDTRAP

15. STARPORT

16. WINDTRAP

17. PALACE

В этот момент к вам прилетит первая DEAD HAND, и Император высадит десант. Поставьте несколько R-TURRET. С этого момента враг начнет массированное наступление.

18. REPAIR FACILITY

19. WINDTRAP

Постройте R-TURRET в наиболее опасных местах, затем направьте MCV к кратеру (сверху от CONSTRUCTION YARD). Создайте еще один строительный двор и окружите его R-TURRET. Это будет блокпост.

20. CARRYALL

21. WINDTRAP

22. ORNITHOPTER

23. SPICE SILO

Купите в космопорте TRIKE и исследуйте всю левую верхнюю часть карты. Постройте несколько



DEVIATOR'ов и расставьте их вдали от базы — некоторые машины и солдаты Императора, проехавшие недалеко от них, временно перейдут на вашу сторону.

Закажите в космопорте ROCKET LAUNCHER и постарайтесь взорвать R-TURRET (самую нижнюю в главной базе). Потом выстрелите девиатором в среднюю из ракетниц, охраняющих дворец. Не забывайте иногда строить орнитоптеры.

Закажите еще один ROCKET LAUNCHER и уничтожьте стену перед дворцом (только в том случае, если уничтожены ракетницы и башня). Потом уничтожьте кусок стены за дворцом. Дальше на очереди — сам дворец. После взрыва пускайте ракету в самый верхний левый угол. Она сама обнаружит строительный двор врага и уничтожит его.

Следующая цель — VENICHLE FACTORY. Далее уничтожьте R-TURRET, находящуюся в центре базы. Потом любым способом уничтожьте вторую VENICHLE FACTORY и REFINERY. Теперь нужно позаботиться о второй базе. Постройте RAIDER TRIKE и исследуйте правую часть карты. Если вам хочется поразвлечься и почувствовать мощь своей армии, взорвите только OUTPOST. Враг потеряет возможность строить мощные машины и будет атаковать ваши танки легкими колесными автомобилями и хилыми солдатами. Когда это издевательство вам надоест, нужно будет милосердно добить врага. Для этого создайте небольшое ополчение из семи — десяти танков и атакуйте базу сверху. При достаточном умении через пару минут от базы останутся лишь стены.



ХАРКОННЕНЫ

Итак, вы играете за Харконненов.

Основная база Императора Фредерика IV расположена на севере, вспомогательная база — на востоке.

Что нужно построить (кроме R-TURRET, CONCRETE, WALL).

- 1 WINDTRAP
- 2 REFINERY
- 3 VEHICLE FACTORY
- 4 HARVESTER
- 5 HARVESTER
- 6 HARVESTER
- 7 WINDTRAP

Подождите приезда харвестера.

- 8 REFINERY
- 9 OUTPOST

«Основа» для дальнейшего развития у вас есть. Теперь нужно создать плацдарм для массированного наступления. В данный момент главную опасность представляет дворец, поэтому разгром нужно будет начать с основной базы врага.

10 MCV

Направьте MCV в левый верхний угол. Как только увидите удобное и широкое место, создайте CONSTRUCTION YARD. Теперь первую базу я буду называть БАЗА1, а вторую — БАЗА2. Все эти манипуляции нужны для того, чтобы ракета из дворца Императора не нанесла особого урона. Последующие постройки:

- 11 REFINERY (БАЗА2)
- 12 WINDTRAP (БАЗА2)
- 13 VEHICLE FACTORY (БАЗА2)
- 14 STARPORT (БАЗА2)
- 15 WINDTRAP (БАЗА1)
- 16 PALACE (БАЗА2)

Примерно в этот момент откроет стрельбу дворец Императора, и враг пойдет в наступление. Будет полезно поставить несколько R-TURRET в особо опасных местах.

- 17 WINDTRAP (БАЗА1)
- 18 REPAIR FACILITY (БАЗА2)
- 19 WINDTRAP (БАЗА1)
- 20 HI-TECH FACTORY (БАЗА2)
- 21 CARRYALL
- 22 WINDTRAP (БАЗА1)
- 23 CARRYALL



- 24 CARRYALL
- 25 WINDTRAP (БАЗА1)
- 26 SPICE SILO (БАЗА1)

Все, необходимое для достижения цели, у вас есть, теперь под завязку застройтесь R-TURRET, и можно начинать наступление. Главное, не забывайте про БАЗУ1, в свое время она подвергнется очень сильному напору со стороны сардукаров.

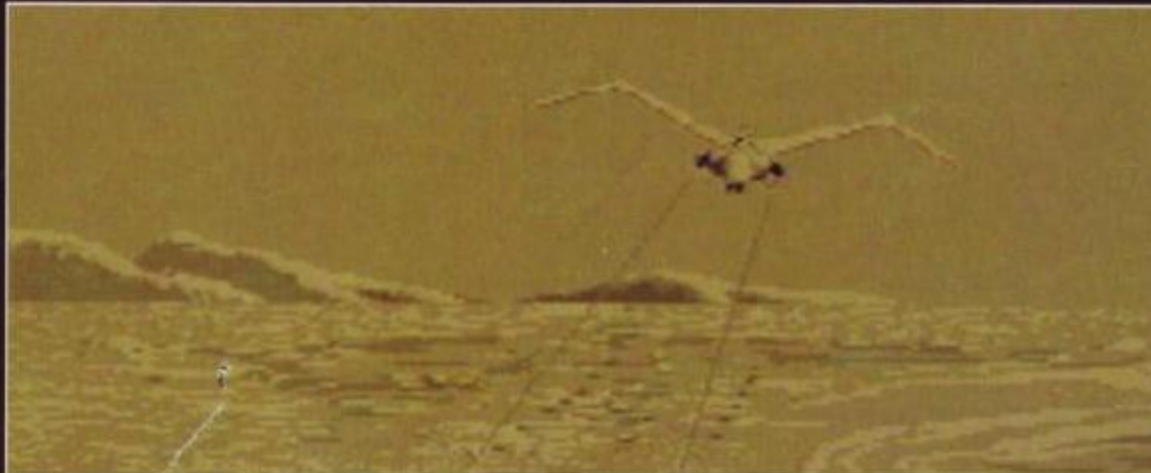
1. Посмотрите карту, определите примерное расположение вражеского CONSTRUCTION YARD и попытайтесь поразить его ракетой из дворца.

2. Постройте несколько ракетниц (БАЗА2) и с их помощью разнесите R-TURRET, охраняющую группу из трех WINDTRAP. Следующая задача — уничтожить всю стену, защищающую базу сверху (только по этому коридору вы сможете проскользнуть незамеченным).

Вскоре после первых выстрелов по стене враг пустит DEAD HAND (последнюю). Растерзав вражеские ракетницы, охраняющие дворец, не задерживайтесь, долбите стену дальше: ваша главная цель — CONSTRUCTION YARD.

Недалеко от дворца вы его и обнаружите. Если у вас уничтожат LAUNCHER'ы, стройте новые и посылайте их в проход. Как только строительный двор будет уничтожен, враг не сможет восстанавливать разрушенные строения. Вторая цель — дворец. Теперь Император уже не так опасен. Также постарайтесь уничтожить

VENICHLE FACTORY, BARRACKS, HI-TECH FACTORY и REFINERY (обязательно). Можете смело считать, что главная база врага ликвидирована. Теперь Император бросит все силы на атаки со стороны второй базы, но нейтрализовать ее совсем несложно. Создайте ударную группу из нескольких SIEGE TANK и ROCKET LAUNCHERS. Направьте их в нижний правый угол карты. Теперь возьмите одну ракетницу и маленькими шажками начинайте двигаться вверх. Так вы постепенно набредете на REFINERY. После ее уничтожения способность врага атаковать иссякнет через 30 секунд. Дальше уничтожить остатки от двух баз — лишь дело техники (конечно гусеничной).





CONCRETE SLAB (БЕТОННАЯ ПЛИТА)

Плиты используются, как основания под строения (это необязательно, просто энергии у здания будет больше). Также можно строить дороги (есть такая поговорка — с жиру бесится). После повреждения плита уничтожается.



CONSTRUCTION YARD (СТРОИТЕЛЬНЫЙ ДВОР)

«Сердце» вашей (да и вражеской) базы. Строительный двор используется для постройки новых зданий. В случае уничтожения база парализуется и ее требуется срочно восстановить, используя MCV. Кстати, на первых уровнях это невозможно.



WINDTRAP (ВЕТРОВАЯ ЛОВУШКА)

Устанавливаемое на пути господствующего ветра сооружение, способное получать энергию из проходящего воздуха, благодаря резкому перепаду температур. Обеспечивает базу электроэнергией. Большое количество строений затрачивают большее количество энергии, в случае недостачи электричества строения начинают постепенно разрушаться.



BARRACKS (КАЗАРМЫ)

Казармы требуются для обучения и вооружения легких пеших подразделений.

HARVESTER (ХАРВЕСТЕР)

Спайсодобывающая машина, отделяет спайс от песка и привозит его на очистительную фабрику. Когда харвестер полностью загружен, он сам вернется на фабрику, разгрузится и снова пойдет на добычу. Тем не менее возможно ручное управление.

INFANTRY (ЛЕГКАЯ ПЕХОТА)

Самая слабая военная единица. Солдаты вооружены 9 мм лазерным автоматом. Могут формироваться подразделения численностью один или три человека.



OUTPOST

(НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ ПУНКТ)

При постройке наблюдательного пункта у вас включается радар, позволяющий видеть некоторые передвижения своих и вражеских войск, рельеф местности. Также является научным центром, вполне вероятно, что после его постройки у вас появятся новые виды строений и вооружений.

QUAD (БРОНЕВИК)

Легкобронированная четырехколесная машина, удобна в нападении на слабозащищенные вражеские базы. Слабая броня вполне компенсируется скоростью.

TRIKE (ТРАЙК)

Легкобронированная трехколесная машина, одна из самых быстрых на Арракисе. Удобна для разведки в глубине обороны противника.



TROOPERS (ТЯЖЕЛАЯ ПЕХОТА)

Более мощное подразделение. Вооружение — 10 мм скорострельная пушка с подствольным гранатометом. Солдаты носят тяжелые механизированные костюмы, позволяющие развивать большую скорость.

SPICE REFINERY

(ОЧИСТИТЕЛЬНАЯ ФАБРИКА)

Фабрика — главный источник кредитов. Когда харвестер привозит спайс, тот перерабатывается и сразу же продается в кредит. Очищенный спайс равномерно распределяется среди фабрик и хранилищ.

SPICE SILOS

(ХРАНИЛИЩА СПАЙСА)

В хранилищах держат спайс. Когда приезжает харвестер, спайс равномерно распределяется по хранилищам. Если не хватает свободного места, весь лишний спайс теряется.

VENICHLIE FACTORY (ЗАВОД ПО ПРОИЗВОДСТВУ ТЯЖЕЛЫХ ВООРУЖЕНИЙ)

Фабрика производит как легкие, колесные, так и тяжелые гусеничные машины.

MCV — MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE (МОБИЛЬНАЯ СТРОИТЕЛЬНАЯ МАШИНА)

Машина позволяет построить дополнительный строительный двор, таким образом создавая новые базы.

DEAD HAND (РУКА СМЕРТИ)

Специальное оружие — ракета огневой поддержки боя. Представляет из себя баллистическую ракету с ядерной боеголовкой, фактически не ограниченную дальностью полета. Ей достаточно сложно прицеливаться (вероятность точного попадания — 20%), но тем не менее взрыв производит большие разрушения.

Доступно только Дому Харконненов.



FRIGATE (ФРЕГАТ)

Специальное транспортное судно, используемое контрабандистами как средство, с помощью которого в космопорт доставляются купленные машины. Это самый большой корабль, который может садиться на планету и взлетать с нее целиком, не разделяясь на части.

FREEMENS (ФРИМЕНЫ)

Коренное население Дюны. Превосходные бойцы, самые мощные из всех пеших подразделений. Хороши тем, что в первые минуты боя они умудряются полностью уклоняться от вражеских выстрелов, в то же время уничтожая врагов. Благодаря превосходно развитой дипломатии, Дом Атридесов сумел договориться с фрименами.

Доступно только Дому Атридесов.



PALACE (ДВОРЕЦ)

Командный пункт, в котором непосредственно располагаются руководители Дома. Каждый дворец имеет свои особенности и возможности.

SABOTEUR (САБОТЕР)

Специальное диверсионное подразделение, обученное шпионажу и терроризму. Один саботер может уничтожить или машину (вероятность 98%) или строение (вероятность 8%). Доступно только Дому Ордосов.

SARDAUKAR (САРДУКАРЫ)

Сардукары — элитные боевые части Императора. По мощности среди пе-

ших воинов они стоят на втором месте (после фрименов). Оснащены самым лучшим оружием. Очень редко передвигаются пешком — Император предпочитает высаживать десант сардукаров при поддержке танков прямо в центр вашей базы.



SANDWORM (ПЕСЧАНЫЙ ЧЕРВЬ)

Порождение Дюны (Арракиса). Песчаный червь вырастает до огромных размеров (отдельные экземпляры превышают 500 метров). Является объектом поклонения фрименов. Привлекаемый вибрацией, создаваемой движением солдат и техники, червь часто пожирает войска. Червя очень сложно уничтожить, но иногда это бывает необходимо.



DEFENSIVE WALL (ЗАЩИТНАЯ СТЕНА)

Стена ставится для защиты зданий от выстрелов лазерного оружия, никаким образом не влияя на ракеты. Стену нельзя восстановить, также как и плиты.



CARRYALL (КАРРИАЛ)

Летательный аппарат, воздушный рабочий корабль на Арракисе, используемый для перевозки машин. Работает автономно, приказам не подчиняется.

SONIC TANK (ЗВУКОВОЙ ТАНК)

Дальнобойный танк, по мощности примерно равен ракетнице. Основное преимущество перед ракетницей — 100% попадание в цель. При выстреле используется технология звуковых волн. Высокие колебания разрушают молекулярную структуру цели. Есть возможность поразить сразу несколько целей, расположенных друг за другом. Доступен только Дому Атридесов.

TURRET (ОРУДИЙНАЯ БАШНЯ)

Пушка, укрепленная на башне, автоматически стреляет в любое вражеское подразделение, оказавшееся в

зоне обстрела. Благодаря тому, что пушка расположена выше остальных строений, ее лазерные выстрелы не задевают ни стен, ни зданий.



COMBAT TANK (БОЕВОЙ ТАНК)

Первая военная гусеничная машина. Вооружена 150 мм пушкой, стреляющей разрывными снарядами. Несмотря на сравнительно небольшую мощность выстрела удобна тем, что способна развивать скорость до 60 км/ч.



DEVASTATOR (ОПУСТОШИТЕЛЬ)

Самый мощный танк из всех, когда либо созданных в Империи. Стреляет двойным плазменным зарядом. Единственный недостаток — очень медленная скорость. Экипаж набирается из людей, способных к самопожертвованию, так как в критический момент опустошитель самоуничтожается, взрывая все машины, находящиеся рядом.

Доступно только Дому Харконненов



DEVIATOR (ДЕВИАТОР)

Переоборудованная ракетница, стреляющая специальными ракетами. Попадая во вражеские подразделения, она не уничтожает их, но временно заставляет перейти на сторону Ордосов.

Доступно только Дому Ордосов.

HIGH TECH FACTORY (ЛЕТНАЯ ФАБРИКА)

Летная фабрика производит летательные аппараты. Является также научным центром. Вполне вероятно, что после ее постройки, у вас появятся новые образцы вооружений.



ROCKET LAUNCHER (РАКЕТНИЦА)

Одна из самых дальнебойных машин. На ближнем расстоянии вероятность попадания очень сильно снижается (до 0.02%). Недостаток брони компенсируется большой скоростью. Недоступно Дому Ордосов.



ORNITHOPTER (ОРНИТОПТЕР)

Орнитоптер (в обиходе — топтер) — атакующий самолет ближнего боя, стреляет достаточно мощными ракетами. Работает автономно, приказам не подчиняется. Здесь используется необычная техника полета за счет взмахов крыльев.

Недоступно Дому Харконненов.



REPAIR FACILITY (РЕМОНТНЫЕ МАСТЕРСКИЕ)

Мастерские используются для починки поврежденных машин. Если у вас есть карриал, он сам в нужный момент доставит машину в мастерскую. Кредиты теряются в зависимости от степени повреждения машины.

RIDER TRIKE (НАЛЕТЧИК ОРДОСОВ)

Переоборудованный обычный трайк, с усиленным мотором. Самая быстрая машина на Арракисе, хотя с очень слабой броней.

Доступен только Дому Ордосов.

ROCKET TURRET (РАКЕТНАЯ БАШНЯ)

Представляет из себя усовершенствованную орудийную башню, оснащенную ракетной установкой. Броня усиленная, но расход энергии у ракетной башни в два раза больше, чем у орудийной.



SIEGE TANK (ОСАДНЫЙ ТАНК)

Самый удобный наступательный танк. Представляет из себя гусеничную машину, оснащенную сдвоенной 150 мм пушкой. Прикрыт очень мощной броней, и даже, зажатый в угол, способен оказать серьезное сопротивление.

STARPORT (КОСМОПОРТ)

Космопорт позволяет торговать со Свободными Торговцами. У них можно купить машины и летательные аппараты по сниженным ценам, но помните — цена может изменяться. В космопорте вы сможете купить даже недоступные вам образцы вооружений.

MegaDrive™

ЮНЫЙ ЭККО

ЕССО™ Jr.

© 1995 SEGA

DEVELOPED BY

INTERACTIVE

Дети, слушайте дедушку Чуковского, не ходите гулять в Африку! Конечно, в наше время такая прогулка вряд ли удастся (по крайней мере, в одиночку), но в виртуальной реальности проживает целая толпа персонажей, начиная от ежа Соника и до львенка голубых кровей, которые в любое время готовы составить вам компанию, гарантируя приятное времяпрепровождение среди живописных пейзажей джунглей и саванн, пустынь и морей Южного полушария. Намерения этих зверьков вовсе не бескорыстны: будучи от природы сильными и ловкими, они, тем не менее, не в силах без вашей помощи справиться со своими еще более могучими врагами (а их всегда хватало: акулы, гориллы, львы и крокодилы, разнообразные монстры и «чу-

жие», щедро порождаемые людским воображением) и вынуждены положиться на ваш талант, талант Царя Природы. Обладая богатым опытом по части спасательно-карательных операций в мире видеоигр, вы, пожалуй, сможете оправдать свое высокое звание, да еще и получить от этого наслаждение. Но горе начинающему игроку, осмелившемуся протянуть дрожащую руку помощи доверчивому животному: очень скоро на его глазах звереныш начнет биться в агонии, либо сразу скончается, не успев даже издать вопль разочарования. Зрелище, достойное законченных садистов, быстро даст понять новичку всю тщетность дальнейших попыток; результат — потерянная виртуально-реальная душа, тяжелое душевное расстройство (к счастью, обычно тоже виртуальное).

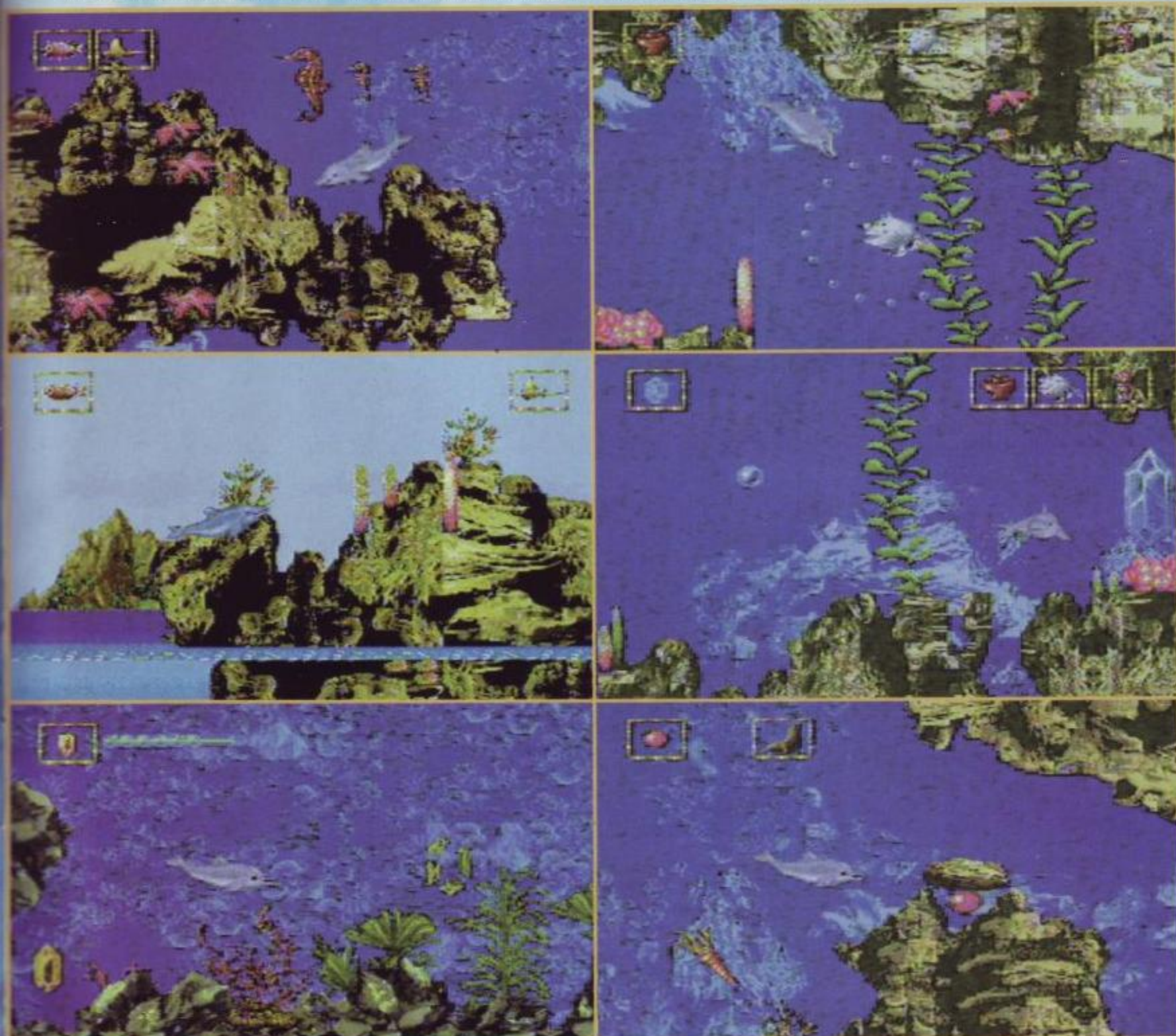
Что же делать? Как научить человека держать в руках джойстик без ущерба его здоровью? Первый способ — посадить за пятьдесят приставок столько же штук обезьян, и пускай полвека нажимают кнопки, пока не найдется код бессмертия персонажа. Это долго и неинтересно, даже для обезьян. Куда проще взять обучающую игру, которая будучи благожелательно настроенной по отношению к пользователю, может заставить его совершать необходимые в большинстве игр действия с помощью простейших головоломок. Владельцы восьмибиток, внимая советам Великого Дракона, уже смогли приспособиться к управлению игрой на примере почтенного Микки Мауса, заодно обучив того арифметике и алфавиту английского языка (игры Mickey's Safari in Letterland и Mickey's Adventures in Numberland). Счастливые же обладатели «Sega»-совместимых приставок теперь

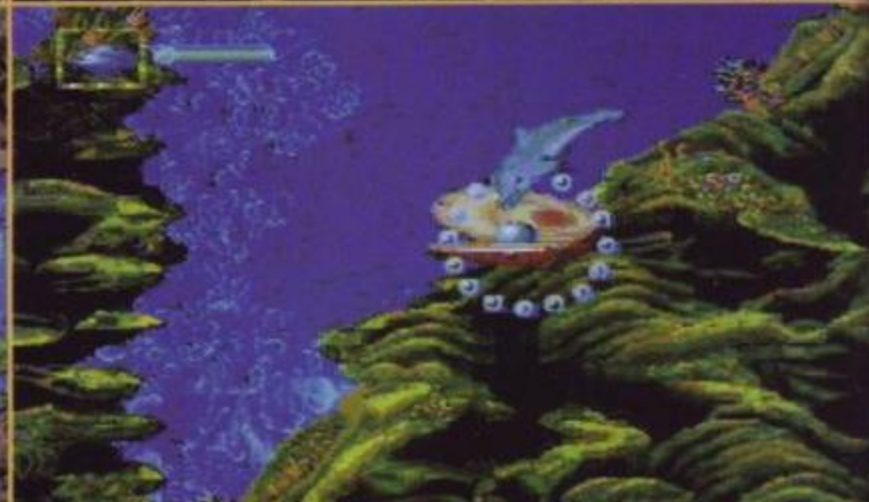
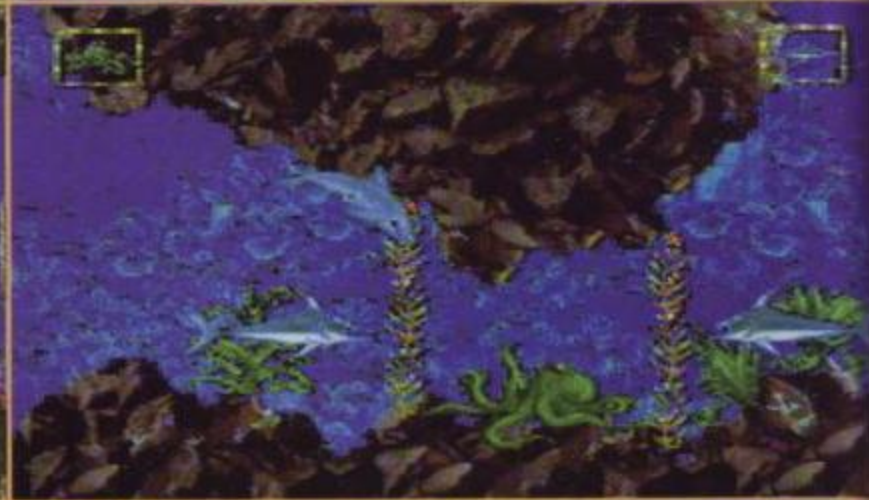


могут стать еще более счастливыми, изучив ихтиологию вместе с другим знаменитым героем видеоигр — дельфином Экко. То есть, теперь-то он ее уже знает, можно сказать, на пять, но ведь все мы когда-то были маленькими и глупыми, путались у взрослых под ногами и плавниками и все хотели знать. Вот и Экко решил вспомнить молодость, свое первое большое приключение, научную экспедицию в Бескрайнем море в поисках Большого Синего кита. А «вспомнить все» ему помогут друзья — юная касатка Тара и Китни, что из рода бутылконосых дельфинов, с которыми так приятно было плескаться в теплых водах Домашнего моря. И не было у него тогда ни хлопот, ни врагов, даже дышать он мог под водой — видимо, не знал еще о своем «молочном» происхождении.

Итак однажды, играя в догонялки с друзьями среди замшелых камней на мелководье, Экко наткнулся на странное стекловидное образование, загораживающее вход в подозрительную

пещеру. Издав удивленный возглас, дельфин получил ответ кристаллического существа — кто бы мог подумать, что подобные «стекляшки» не только живут в океанах, но и организовали целую колонию-сеть, что связывает воедино все водоемы Земли. Хитрый дельфиненыш тут же поинтересовался на счет своей заветной мечты — увидеть воочию живую легенду Атлантики, кита Большого Синего, отдыхающего в обществе подруги жизни где-то неизвестно где. И ведь преуспел, шельма, в своих расспросах — даже больше: его новый знакомый согласился за небольшую плату перенести Экко и компанию в окрестности убежища кита посредством серии телепортаций, технология которых, конечно, не детского ума дело. А сделать для этого нужно ну сущий пустяк — развеселить полторы дюжины приятелей кристаллоида, выполнив их пожелания. И, в качестве первого задания, Экко должен собрать своих друзей и привести их к новоявленному перевозчику.





Вот тут-то в игру вступает главное действующее лицо — некто, обладающий руками для общения с джойстиком, глазами для контроля этого общения и устройством обработки информации (мозгами, то есть) для связи между ними. Короче говоря, ваш выход, маэстро.

Кратко об управлении: кругляшок со стрелками, что слева на джойстике (при условии, конечно, что надпись «START» на нем не перевернута вместе со всем остальным) — он-то как раз для контроля передвижений дельфина, то есть отклоняя кругляшок в сторону от начального положения, вы добьетесь перемещения Экко в нужном направлении (при условии, что все соединения у приставки в порядке, а вам хватает ума не таранить дельфиньим носом твердые на вид стенки подводного лабиринта). Кнопки «А» и «В» будят в малыше Экко интерес к окружающей среде в виде ультразвукового сигнала, посланного по направлению взгляда. Ну а «С», будучи многократно нажатой, увеличит скорость дельфина, что

особо важно для прыжков из воды. Теперь о красивой картинке, вызываемой на экран кнопкой «Start». В обрамленном золотистой рамочкой аквариуме плавают вся веселая компания: Экко, окруженный пузырьками воздуха, и два морских жителя, дельфин помельче и касатка. Вы можете выбрать любого из трех персонажей и управлять в дальнейшем им, что, впрочем, на ходе игры не отразится. Для этого просто подплывите управляемым животным к неподвижному, и, после обмена пузырьковым ожерельем, избежав дальнейших контактов, направьте своего питомца к выходу (вправо, за границу экрана), либо просто нажмите «Start».

Ну а если вам наскучила текущая миссия, отправляйтесь на любой доступный уровень, набрав пароль (экран с буквами — слева от аквариума, джойстиком выбирается буква (одна из восьми!), кнопкой она записывается, по окончании ввода выбирайте символ «END»). Всего, очевидно, 512 возможных комбинаций, доступно

из них лишь около двух десятков, поэтому на всякий пожарный случай автор приводит список миссий и паролей к ним (смотрите в конце).

Чуть не забыл рассказать о самой, пожалуй, полезной способности Экко. Как вы думаете, что делает любой нормальный дельфин, если ему хочется побыстрее найти что-нибудь на завтрак, новую игрушку или невесту куда запропастившихся друзей? Во всяком случае, он не будет носиться как угорелый и тыкаться носом в каждого встречного прохожего. Ведь обладая таким мощным средством связи, как ультразвуковой локатор, ему достаточно лишь послать импульс в произвольную сторону для получения исчерпывающей информации об интересующем объекте. А к чему все это я говорю, вы поймете, если вспомните о первом желании кристаллоида. Ведь собирать друзей юного Экко предстоит именно вам! Кроме того, в ближайшем будущем дельфиненка еще трижды попросят обеспечить присутствие кой-каких экзотических личностей на устраиваемых «стекляшками» мероприятиях...

Итак, нажав на кнопку джойстика, вы увидите расширяющуюся волну, уходящую от носа дельфина и, спустя пару секунд, ее отражение, пришедшее от обнаруженного приятеля (если сигнал не вернулся, попробуйте пустить импульс в противоположную сторону). Огибая попадающиеся на пути каменные глыбы, приближайтесь к цели, пока не установите с ней визуальный контакт. Быстренько прояснив ситуацию удивленному морскому жителю, Экко без проблем договаривает того встретиться со своим «работодателем» и продолжает поиски. Когда все друзья найдены, остается лишь проводить их к выходу, загороженному одним из знакомых кристаллоидов (его местонахождение выясняется тем же образом). Миссия выполнена, все довольны, а Экко и компания перемещаются все ближе и ближе к заветному Бескрайнему морю.

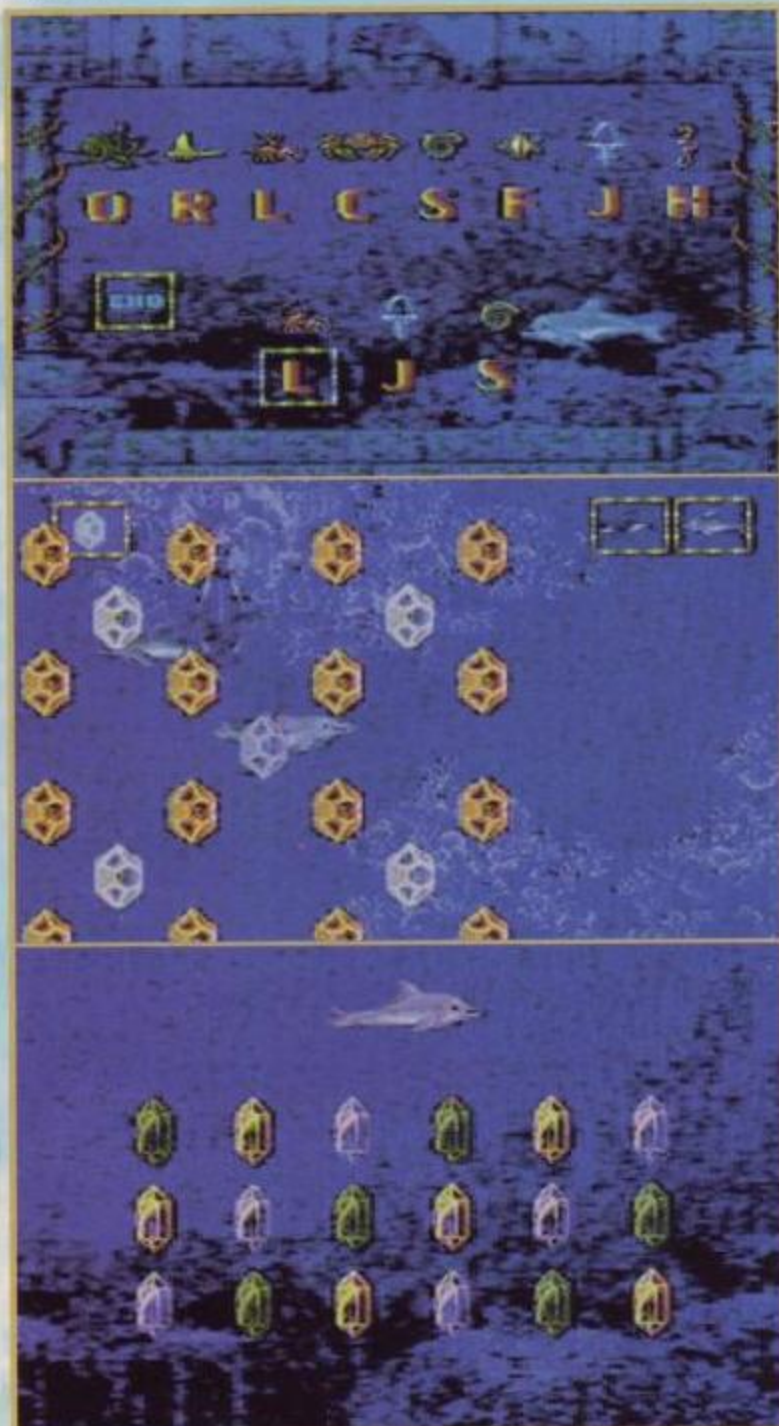
Вы только не думайте, что все задания будут такими простыми. Бесплатных пирожных не бывает, и дельфинам еще придется потрудиться, прежде чем желания всех «стекляшек» будут исполнены. Хотя, конечно, некоторые кристаллоиды просто удивляют своими потребностями. Второй провожатый, к примеру, растерял в подводном лабиринте свой выводок — некстати подвернувшийся Экко должен вернуть потомство на место. А следующим мало своих проблем, так надо и в чужие дела нос сунуть; неприятно, видать, когда у тебя над ухом диким голосом ревет тюлень, потерявший свою любимую игрушку (позвонил бы Чуковскому, дурень), или расстроенная задержкой первенца мамаша-черепаха (успокойте животное, давно вылупившийся черепок... нет, пожалуй, все-таки черепашок, ждет на одном из прибрежных островов, не желая расставаться с домиком-скорлупой). Для безопасной транспортировки откройте рот (все та же клавиша «А») и, взяв багаж в зубы, не разговаривайте по дороге.

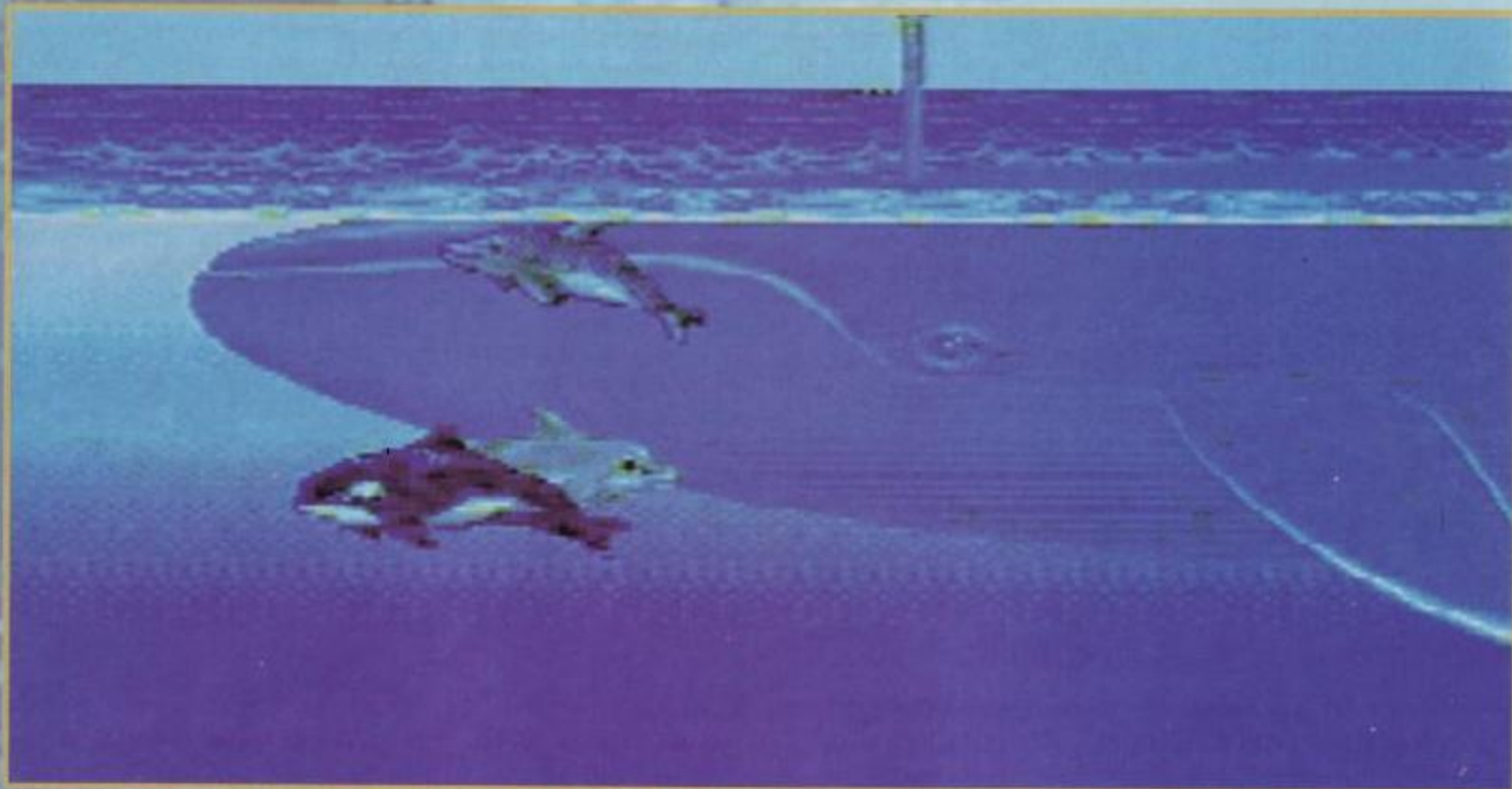
Тайна Острова Сокровищ никогда не волновала юного Экко: такие богатства валяются на дне чуть ли не на каждом шагу. Однако некоторые подводные жители проявляют интерес к красивым безделушкам и прилагают немало усилий по увеличению, казалось бы, ненужного состоя-

ния. Помимо пяти предметов антиквариата и сундука с золотом, дельфин должен обшарить с десяток раковин в поисках жемчужин (говорят, ходовой товар, почему же устрицы расстаются с ними с таким энтузиазмом?).

Многие люди утверждают, что слышат музыку моря. Некоторые из них действительно ее слышали, а вы можете даже дважды за игру вместе с кристаллами-меломанами насладиться этими звуками. Правда, сперва придется отыскать в океане семь волшебных колец, унесенных штормом, и отбуксировать их на место, а затем проплыть через образовавшуюся конструкцию и заставить их спеть гамму.

Еще трое «стекляшек», понаслышке знакомых с игривостью молодых дельфинов, хотят лицезреть пресловутые «пятнашки» в действии. Не надейтесь, что ваши друзья начнут поддаваться: все должно быть по правилам, и вы еще попытаетесь, догоняя несносных Китни и Тару. «Запятнав» их ожерельем из рыб, пузырьков или мелких кристаллов, Экко должен успеть доплыть до выхода раньше, чем «ведущий» приятель.





Две другие миссии с трудом поддаются логическому анализу: судите сами, кому могло понадобиться заточить стайку мелких рыбок в пещеры, охраняемые морскими коньками? То ли пищу запасают, то ли наоборот, сохраняют редких зверюшек. Как бы то ни было, приказ есть приказ — не отступать же на полпути к мечте! С осьминогом ситуация и вовсе анекдотическая: запутался, бедняга, в водорослях, и никто ему не в силах помочь, кроме могучей рыбы-меча. Да ведь только как его найдешь, доброго меченосца — кругом плавают либо злые, либо ленивые. Мда-а, быстро только сказка сказывается, дело делается га-араздо дольше. Но, долго ли, коротко ли, пришел Илья Муромец к Большому Синему киту и говорит... Что же он ему говорит? Нет, что-то здесь не так, это же совсем другая сказка! Совсем дети меня запутали, так и утонуть не долго. А, вспомнил, не уходите!..

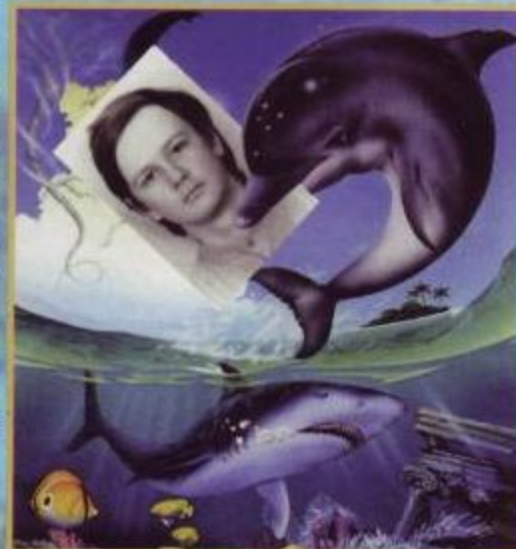
Как и обещано — пароли (а также кратко о миссиях):

1. HOME SEA (Найди... друзей) — CSJ;
2. AQUA MAZE (Потомство кристаллоида...) — CFR;
3. BAY OF SONGS (Думаете, всех друзей нашли?) — HOF;
4. SEAL ROCKS (Скучно тюленю без игрушки) — RCL;
5. TREASURE CAVES (Чьи-то жадные до сокровищ руки (или плавники) — SLR;
6. THE SEA OF MUSIC (Слышите музыку? Море зовет) — JHO;
7. OCEAN TAG (Пятнашки) — FCJ;
8. THE FISH CAVES (Та самая «странная» миссия) — CRS;
9. TURTLE ISLAND (...а теперь — черепашьё) — LJS;
10. OCTOPUS PASSAGE (Бедный осьминог) — ROC;
11. THE ENCHANTED SEA (Пятнашки) — OSH;
12. MYSTERIOUS RIDGE (Сокровища!!! Пиастры!) — HRL;
13. THE LAGOON OF STONEFISH (Друзья опять спрятались) — FSL;
14. DOLPHIN RIDE (Пятнашки) — OFJ;
15. VENTS OF PEARL (Жемчуга) — JRF;
16. SEAHORSE REEF (...чуть не забыл — морской жеребенок!) — LOH;
17. MELODIC WATERS (Музыкальная пауза) — FLR;
18. MEETING MAZE (И вновь на поиски друзей) — RHJ;
19. THE ENDLESS SEA (Бескрайнее море) — нет пароля.

В последний раз звенит музыка Моря, семнадцать заданий выполнил Экко по просьбе сети кристаллоидов, всего одно препятствие стоит у него на пути. И спрашивает это препятствие нечеловеческим голосом: «Сколько друзей помогало тебе на пути к мечте, маленькая рыба?» Не растерялся дельфин, ответил: «Трое нас было, о Великий и Могучий! И не зови меня рыбой, дельфин я, млекопитающий то есть». «А где теперь твои друзья, храбрый дельфин Экко?» Юный проказник понял намек существа и поплыл на поиски друзей (кто-нибудь помнит еще, с чего вся эта история начиналась?). Быстренько нашел их, и обратно. А там его встречают все обслуженные ранее кристаллоиды, поют победный гимн и исчезают вместе со всем окружающим. Вскоре окружающее возвращается, и дельфины видят на расстоянии нескольких взмахов плавника цель своего путешествия — героического кита, дремлющего в компании большой синей подружки.

Разбудить гиганта труда не составляет. «Привет, дядя Кит!» — кричит юный Экко прямо в ухо ветерана морских сражений (даю справку: уши кита находятся примерно там же, где и глаза). То ли спросонья не уяснив ситуации, то ли будучи в восторге от появления нашей веселой компании, Большой Синий открывает глаза, всплывает и пускает фонтан, несказанно радуя тем и без того чрезмерно оживленную малышню. Будет о чем вспомнить на старости лет! Тут и сказке конец, а кто выплыл — молодец.

Eler Cant





MORTAL KOMBAT 3

МОТАРО



LIU KANG (Лю Канг)

УДАРЫ:

велосипедный удар — зажать НН на 5 сек.
 летящая атака — →→ВН
 высокий файерболл — →→ВР
 низкий файерболл — →→НР
 комбо 1 — ВР, ВР, БЛ, НН, НН, ВН, НН

комбо 2 — НН в прыжке, высокий файерболл, летящая атака

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:

огненное поглощение — →→↓↓НН
 падение игрового автомата — ↓↓↓↑БЛ + БГ
ДРУЖБА — БГ, БГ, БГ, ↓ + БГ
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓↓↓ + ВН
ЗВЕРСТВО — из подсечки ↓↓↓
FATALITY на декорации — БГ, БЛ, БЛ, НН

JAX

(майор Джексон Бриггс)

УДАРЫ:

двойная ракета — →→←←, ВР
 ломание хребта — БЛ в воздухе
 фазовый удар — →→, ВН
 захват «GOTCHA!» — →→+НР (НР несколько раз)

комбо 1 — ВН, ВН, ↓ + ВР, ВР, БЛ, НР, ← + ВР

комбо 2 — ВР, ВР, БЛ, НР, ← + ВР

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:

разрезание руками — близко, зажать БЛ, ↓→↑
 гигантская нога — издали, БГ, БЛ, БГ, БГ, НН
ДРУЖБА — НН, БГ, БГ, НН
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓↓↓ + НН
ЗВЕРСТВО — близко, зажать НР (→→↓→)
FATALITY на декорации — ↓→↓ + НР

Lt. SONYA BLADE

(лейтенант Соня Блейд)

УДАРЫ:

энергетические кольца — ↓→НР
 полет с ударом — →→←ВР
 захват ногами — ↓ + НР + БЛ
 велосипедный удар вверх — ←←↓ВН

комбо 1 — ВН, ВН, ВР, ВР, НР, ← + ВР

комбо 2 — ВР, ВР, НР, ← + ВР

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:

поцелуй смерти — ←→↓↓БГ

розовое облако — ↓↓↓



SHAO KAHN

SINDEL (Синдел)

УДАРЫ:

файерболл в воздухе — ↓→, НН
 файерболл — →→, НР
 левитация — ←→→, ВН
 вопль — →→→, ВР
 комбо 1 — ВН, ВР, ВР, ↓ + ВР,
 НН в воздухе, файерболл в воздухе
 комбо 2 — ВН, ВР, ВР, НР, ВН

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:

заматывание волосами — из подсечки, БГ, БГ, БЛ, БГ, БЛ

смертельный вопль — близко, БГ, БЛ, БЛ, БГ + БЛ

ДРУЖБА — БГ (6 раз), ↓

МЛАДЕНЧЕСТВО — БГ, БГ, БГ, ↑

ЗВЕРСТВО — →→→, ВР

FATALITY на декорации — ↓↓↓, НР

SEKTOR (Сектор)

УДАРЫ:

ракета — →→ НР

самонаводящаяся ракета — →↓←ВР

телепортация с ударом — →→НН

комбо 1 — ВР, ВР, ВН, ВН, ← + ВН

комбо 2 — самонаводящаяся ракета, ракета, НР, ракета

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:

«Сектор компрессор» — с расстояния подсечки, НР, БГ, БГ, БЛ

огнемёт — издали →→→, БЛ

ДРУЖБА — с расстояния подсечки, БГ, БГ, БГ, ↓

МЛАДЕНЧЕСТВО — ←→↓↓, ВН

ЗВЕРСТВО — близко, →→↓

FATALITY на декорации — БГ, БГ, БГ, ↓

KAVAL (Кабал)

УДАРЫ:

искра из глаза — ←←, ВР

вертящиеся шипы — ←←←, БГ

вертушка — ←→, НН

комбо 1 — НН, НН, ВР, ВР, ↓ + ВР

НН в прыжке, ←←, ВР

комбо 2 — НН в прыжке, вертушка, вертушка, вертящиеся шипы

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:

лицо смерти — близко, БГ, БЛ, БЛ, ВН

раздувание головы — из подсечки ↓↓↓, БЛ

дружба — ↓↓↓

БЛ

ДРУЖБА — ←→→→ БЛ
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓→→ НН
ЗВЕРСТВО — близко, захват ВР, ←→→ БР
FATALITY на декорации — →→→ ВР

SUB-ZERO (Саб-Зиро)



УДАРЫ:
 заморозка — ↓→ НР
 ледяной двойник — ←→ НР
 ледяной душ — ↓→ ВР
 подкат — захват ←(НР + БЛ + НН)
комбо 1 — ВР, ВР, НР, НН, ВН, ←→ ВН
комбо 2 — заморозка в воздухе, НР, заморозка

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:
 заморозка и разбивание — близко БЛ, БЛ, БГ, БЛ, БГ
 мистический холод — из подсечки ←→← БГ
ДРУЖБА — НН, БГ, БГ, ↑
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓→←←, ВН
ЗВЕРСТВО — близко, захват БЛ (→↑↑)
FATALITY на декорации — ←→→ ВН

CURTIS STRYKER (Кертис Страйкер)



УДАРЫ:
 перекидывание дубинкой — →→, ВН
 подсечка с дубинкой — →→←, НР
 низкая граната — ↓→←, НР
 высокая граната — ↓→←, ВР
комбо 1 — НН, ВР, ВР, НР, НН в прыжке, перекидывание дубинкой

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:
 цель с бомбами — близко, ↓→→, БЛ
 электрошок — издали, →→→, НН
ДРУЖБА — НР, БГ, БГ, НР
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓→→← ВР
ЗВЕРСТВО — из подсечки, БГ, БГ, БГ, БЛ
FATALITY на декорации — →↑↑, ВН

NIGHTWOLF (Ночной Волк)



УДАРЫ:
 лук и стрела — ↓→ НР
 апперкот с томагавком — ↓→, НР
 отражающее поле — ←→←←, ВН
 фазовое плечо — →→→, НН
комбо 1 — НН, ВР, ВР, НР, апперкот с томагавком, апперкот с томагавком, ВН

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:
 удар молнии — издали, ←→← ВР
 гнев богов — близко, ↑↑←, БЛ
ДРУЖБА — БГ, БГ, БГ, ↓
МЛАДЕНЧЕСТВО — →→←←, НР
ЗВЕРСТВО — близко, →→→
FATALITY на декорации — БГ, БГ, БЛ

ВЕЛИКАЯ ДРАКОН — ТВОЯ ПЛАНЕТА!



SHANG TSUNG (Шанг Цунг)

УДАРЫ:
 огненный череп — ←→ ВР
 извержение — →→← НН
комбо 1 — НН, ВР, ВР, НР, ←→ ВР
комбо 2 — извержение, ↓ ВР

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:
 ложе из шипов — близко, захват НР, ↓→→
 кража души — близко, захват НР, БГ, БЛ, БЛ
ДРУЖБА — НН, БГ, БГ, ↓
МЛАДЕНЧЕСТВО — БГ, БГ, БГ, НН
ЗВЕРСТВО — близко, захват ВР, БГ, БГ, БГ
FATALITY на декорации — ↑↑← НР



SMOKE (Смоук)

УДАРЫ:
 невидимость — ↑↑, БГ
 гарпун — ←→, НР
 телепортация с ударом — →→, НН
 перекидывание в воздухе — БЛ в воздухе
комбо 1 — ВР, ВР, НН, ВН, НР
комбо 2 — НН в прыжке, телепортация, шаг вперед, → ВР, гарпун

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:
 уничтожение Земли — издали, ↑↑→
 бомба в глотку — из подсечки, захват БГ + БЛ, ↓↓→↑
ДРУЖБА — через экран, БГ, БГ, БГ, ВН
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓→←←, ВН
ЗВЕРСТВО — издали, ↓→→, БЛ
FATALITY на декорации — →→→, НН

KUNG LAO (Кунг Лао)



УДАРЫ:
 летящая нога — ↑, ВН
 кидание шляпы — ←→, НР
 телепортация — ↑↑
 вертушка — →→, БГ (БГ несколько раз)
комбо 1 — ВР, НР, ВР, НР, НН в прыжке, ВН, ←→ ВН

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:
 разрезание на 4 части — из подсечки →→→← ВР
 вакуумная вертушка — БГ, БЛ, БГ, БЛ, ↓
ДРУЖБА — БГ, НР, БГ, НН
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓→→ ВР
ЗВЕРСТВО — близко, БГ, БГ, БГ, БЛ
FATALITY на декорации — ↓→→, НН



KANO (Кано)

УДАРЫ:
 пушечное ядро — захват НН на 5 сек., отпустить
 кидание ножа — ↓← ВР
 апперкот с ножом — ↓→ ВР
 удушение — ↓→ НР
 удар ногами в воздухе — БЛ в прыжке
комбо 1 — ВР, ВР, ВН, НН, ←→ ВН
комбо 2 — ВР, ВР, ↓+ НР, ↓+ ВР, НН в прыжке, ↓→ ВР

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:
 луч из глаза — из подсечки НР, БЛ, БЛ, ВН
 вырывание скелета — близко, захват НР, ↓→
ДРУЖБА — НН, БГ, БГ, ВН
МЛАДЕНЧЕСТВО — →→→ НН
ЗВЕРСТВО — близко, захват ВР, БЛ, БЛ, БЛ
FATALITY на декорации — ↑↑← НН



CYRAX (Сайрекс)

УДАРЫ:
 бомба — захват НН, ←→ ВН
 сеть хищника — ←→ НН
 телепортация — →→, БЛ
комбо 1 — ВР, ВР, ВН, ВР, ВН, ←→ ВН
комбо 2 — →→ НР, ВР, ВР, НН

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

FATALITY:
 вертолет — ↓↑↑, ВР
 самоуничтожение — близко, ↓↓→↑, БГ
ДРУЖБА — БГ, БГ, БГ, ↑
МЛАДЕНЧЕСТВО — →→← ВР
ЗВЕРСТВО — близко, ↑↑↓
FATALITY на декорации — БГ, БЛ, БГ



SHEEVA (Шива)

УДАРЫ:
 файерболл — ↓→ ВР
 телепортация с ударом — ↓↑
 мни землетрясение — ↓→ ВН
комбо 1 — ВР, ВР, НР, ВН, ВН, НН, ←→ ВН
комбо 2 — ВР, ВР, НР, →→ ВР, ВР, файерболл

ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:

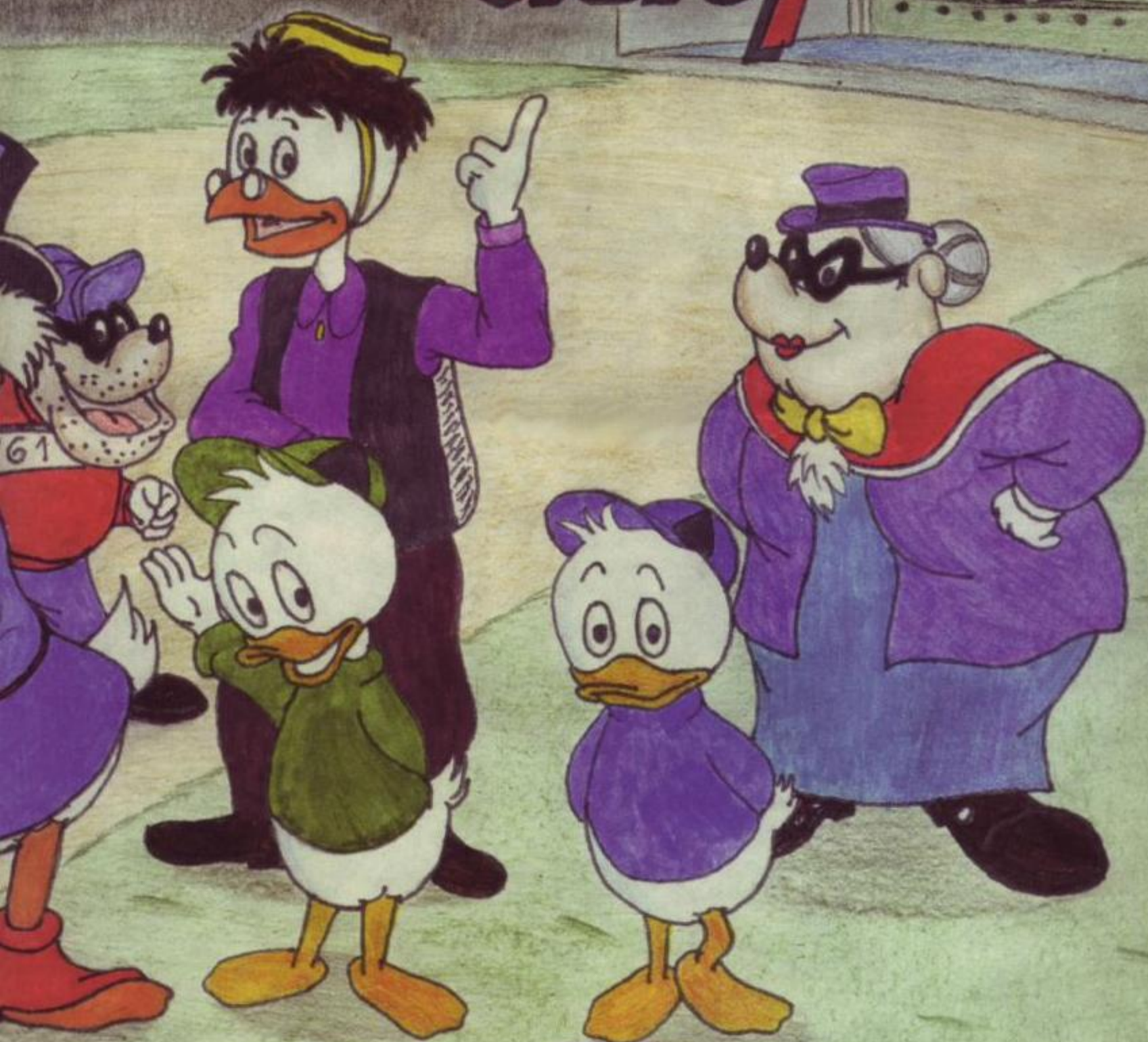
FATALITY:
 срывание плоти — вблизи врага, захват ВН, ←→→
 забивание в землю — близко, →↓→ НР
ДРУЖБА — →→→ ВР
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓↓←+ ВР
ЗВЕРСТВО — близко, БГ, ←→←
FATALITY на декорации — ↓→→ НР

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ОБОЗНАЧЕНИЕ УДАРОВ:
 НР — низкая рука;
 ВР — высокая рука;
 НН — низкая нога;
 ВН — высокая нога;
 БГ — бег;
 БЛ — блок;
 → — вперед;
 ← — назад;
 ↓ — вниз;
 ↑ — вверх.

Все удары даны для левого персонажа (Игрок 1).
ДРУЖБА и **МЛАДЕНЧЕСТВО** могут выполняться только, если вы не нажимали в последнем раунде БЛ.
ЗВЕРСТВО. Сначала сделайте движение ПОЩАДЫ (MERCY): надо быть в третьем раунде и находиться далеко от противника. Зажмите БГ и несколько раз нажмите ↓, отпустите БГ.
FATALITY на декорациях работают только на декорациях «SHAO KAHN'S TOWER», «The Pit 3» и «SUBWAY». Чтобы их сделать, надо встать в упор к противнику.

УТИНЬОКЕ ИСТОРИИ



ВЕЛИКИЙ **D** Дракон — ТВОЯ ПЛАНЕТА!



Привет вам, доблестные рокеры, байкеры и хакеры, а также те, которые считают себя таковыми. У вас все складывается как нельзя лучше, так как вы держите в своих шаловливых ручонках Великий (почти как наш Дракон) мегакайфный картридж Road Rash 2. Какой русский не любит быстрой езды, и какой геймер не любит погонять на F-1, на багги, футуристических монстрах или «хотя бы» на мотоциклах, мчась под горку со скоростью 160 плюс-минус 20 км/ч. Не вылезая из теплых, домашних тапочек?! Слабо? Вот и я говорю, что нет!!! По-быстренькому вставляем пахнущий смазкой и микрочипами картридж в разъем вашего черненького Мегадрайва, ключ на старт, руки в ноги, включить питание, надеть косухи и тяжеленные, но непробиваемые шлемы, и вперед, вперед, куда душа зовет...



А зовет она прямехонько к экрану менюшек, появляющемуся сразу после красочной репродукции, с двумя оживленно беседующими джентльменами. Ну а в столбцах меню, заменяющих хронику «Таймс», мы видим следующие, не бесполезные для игры пунктики: START RACE (начать гонку); SELECT TRACK (выбор трассы, от холодной и негостеприимной Аляски до радующего взгляд осеннего Вермонта; заодно есть возможность попрактиковаться, если не в мировой географии, то хотя бы в американской); BIKE SHOP (заходите сюда только для того, чтобы купить Diablo 1000N, N значит Nitro). Пунктик OPTION содержит ряд изменяемых параметров и возможность ввода паролей (passsword), а так же возможность выбора типа игры: Mano a Mano (друг против друга) и Split screen (разделенный пополам экран).





Советую, как можно чаще наведываться в эти менюшки, так как только здесь вы можете узнать свеженький пароль.

Но вся сия баламутина ни что иное, как бред опухшего мозга программистов. Нам подавай скорость, звон ветра в ушах и ощущение свободного полета в воздухе без «моццикла». Утопляем большим пальцем кнопку «Start» и что же мы видим? Стоите вы такой, патристично красненький, посреди шайки из пятнадцати таких же центровых хлопцев и, как это задумано по сценарию, самым распоследним на старте. Ну да ничего — это не надолго. Дана отмашка черно-белым флагом (да здравствуют шашечки на такси), и вы, зажав газ («B»), стремительно удаляетесь от своих «коллег», для острастки раздавая удары кулаками налево и направо («C»). Можно вцепиться наотмашь рукой (вверх и «C») или закатать ногой по мотоциклу соседа (вниз и «C»), да так, что после этого он закувыркается по асфальту с жутким криком, в котором явно слышится обещание писать письма. Некоторые ваши соратники будут рады одолжить вам фомочку или, на худой конец, велосипедную

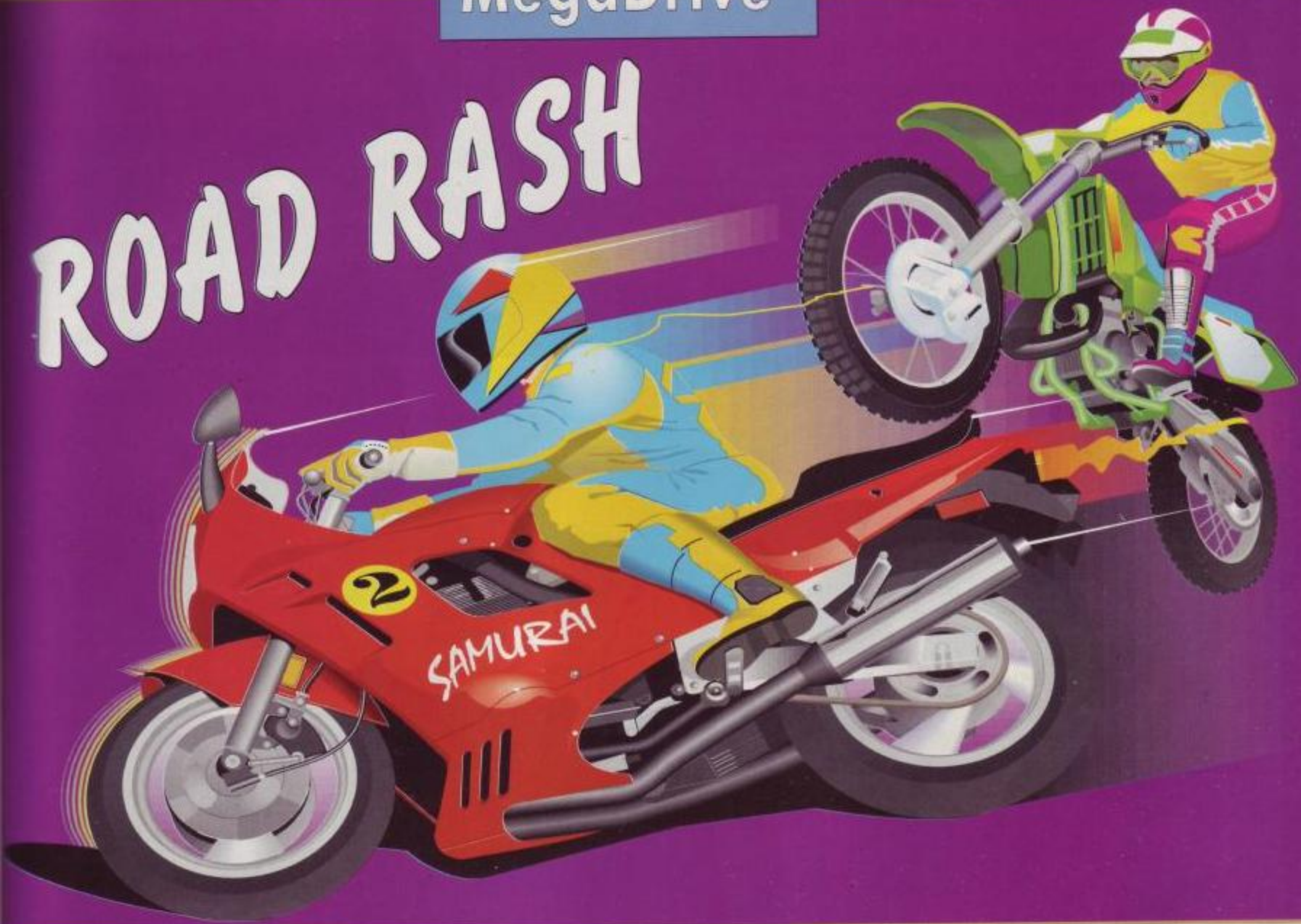
цепь, правда для этого им раньше надо набить морду. Но не все идеально в этом мире. Теми же предметами, цепью, например, вы сами можете словить по чайнику. Кстати, добытую «игрушку» могут заиграть обратно, так что будьте осторожны.

Как до вас доходит сразу после старта, гонка не ограничивается одним лишь обменом «любезностями» с вашей и чужой стороны. Это хоть и Rash, но все-таки и Road. Поэтому будьте готовы к различного рода неприятностям и «сюрпризам», как то: машины, едущие по встречной полосе и норовящие поближе познакомиться вас с землей, аварийные заграждения, полицейские на мотоциклах, всем своим видом обещающие самые крупные кары в случае вашей поимки, медведи, олени и весьма редкие в северных широтах, в частности на Аляске, кенгуру, отдыхающие на обочине в обнимку с коровами.

Ваша деятельная банда включает в себя: а) невероятно душевных, уравновешенных людей, которые рады помочь новичку, к стати совершенно бескорыстно, стать чемпионом (Slater, Natasha, Biff, Ikira); б) людей, претендующих на чемпионский титул,



ROAD RASH



но относящихся к вам вполне терпимо (Warhammer, Kakana) и вз) негодяев, музюющих вас на протяжении всей игры только из вредности (Chino, Sven, и нечто неопределенного рода по кликухе Р.Е. No. 1., что значит Пе Йэ Нумер адын). Эти законченные индивидуалисты часто норовят врезать вам по кумполу, ампутировать пару конечностей, но полезны наличием дубинки или цепи, которые без проблем и ордера прокуратуры можно конфисковать по ходу гонки.

Как уже упоминалось, на каждой трассе вас приветствуют с распростертыми наручниками недремлющие стражи закона. Как правило, на трассе они полные неудачники, никогда не возбраняется охладить их пыл парой смачных ударов ногой или рукой и по-



живиться дубинками, которые у них всегда с собой. Но и легавые далеко не дети, порой так отоварят своей палочкой по вашему барабану, что мало не будет, а потом еще пару раз, для профилактики. И не дай бог вам свалиться в это время с вашей «лошадки», точно получите Busted (что значит, вас замели и теперь добро пожаловать на одни нары с убийцами и маньяками), или платите штраф. А он, смею вас уверить, не маленький, и большая часть вашего последующего гонорара бесследно исчезнет в бездонных карманах служителей Фемиды (богиня правосудия такая, говорят, была прописана в Древней Греции до исторического материализма, а служат ей, вишь, до сих пор).

Этого всего можно избежать, доехав до финиша, ни

во что по дороге не врезаюсь и постоянно следя за двумя колонками энергии, расположенными в нижней части экрана. Левая — это ваша, которая катастрофически, но обратимо уменьшается после встречи вашего лица с кулаком противника, и правая — мотоцикла, уменьшающаяся после теплой дискуссии с лобовым стеклом автомобиля или теплым боком медведя. Если ваша «коняга» отбросила копыта, у вас выбор: бежать до финиша, изображая из себя бегуна и делая вид, что вы тут абсолютно не причем, или храбро взорваться вместе с грудой хлама, в которой после этого будет трудно узнать вашего кормильца — мотоцикл, и выложить круглую сумму в зелененьких за починку.

Познакомьтесь с теми местами, где вам предстоит переломать не один мотоцикл и не одно ребро. Каждая из трасс имеет свои неповторимые особенности, коварные места и, конечно же, своих полицейских. Поначалу трассы коротенькие и несложные. Каких-нибудь пяти миль для затравки вам, я надеюсь, хватит. Но потом, с ростом уровня сложности придется выкладываться в полный рост, потому что без предельной собранности и большого кулака пятнадцатимильную трассу не проедешь. По окончании трассы вы получаете денежку, которую предварительно скинули в «общий котел». А накопив таких денежек тыщ двадцать восемь, можно смело купить себе крутой мотоцикл с нитроускорителем. Но я отвлекся, и пора переходить к трассам.



Trojka Shtuk Sovietov.

- Если нет необходимости, не выезжайте на встречную полосу, вашему мотоциклу это не понравится.
- Поскорее преодолевайте большие скопления мотоциклистов, иначе вам придется доказывать, что и один в поле воин.
- Постарайтесь накапливать деньги, повторно проезжая трассы, на которых вы уже прилично заработали. Таким образом вы сколотите себе состояние без особых проблем.

Gold Rush

Race the rugged frontier trail at breakneck speed. This is the toughest race in the circuit.



NEXT RACE: ALASKA 5.5 MILES

ALASKA TENNESSEE VERMONT
HAWAII ARIZONA EXIT

Гавайи. Маршрут с наибольшим количеством спусков и подъемов. И порой это очень раздражает — горизонта не видно. Можно запросто загрохотать, попавши под колеса недоброжелательно настроенной машинки. Так же можно не рассчитать свой прыжок и уткнуться носом в пальму, что, согласитесь, весьма неприятно. Удивляет также, что развеселые кенги пасутся прямо на полосе движения, и когда встает дилемма — врезаться в машину или зверька, смело выбирайте второе — меньше потерь. А в целом неплохая трасса, да и музончик ничего.

Аляска. Самая первая и самая демократичная трасса. Никаких тебе крутых холмов, обилия машин и животных. Скоростная, хорошая провинциальная дорога. Полицейские, по крайней мере на первых уровнях, не достают, соперники растягиваются на несколько миль, и поэтому не так тяжело обогнать их поодиночке. Единственное, что мешает — обилие ледяных комьев на дороге и большое количество перекрестков. Едешь себе спокойно, а тут из-за поворота машина, и плакал мой драндулет.

Molokai Express

Named after the currents off Diamond Head, wide turns and low hills make this one fast track.



NEXT RACE: ALASKA 5.5 MILES

ALASKA TENNESSEE VERMONT
HAWAII ARIZONA EXIT

Smokin' Mountain

Race this misty grand mountain range. The clouds are thick and slick. Watch out for the fog off road.



NEXT RACE: ALASKA 5.5 MILES

ALASKA TENNESSEE VERMONT
HAWAII ARIZONA EXIT

Аризона. Самая нелюбимая лично мной трасса. Хотя Вовка Суслов от нее просто тащится. Однако вам доставят множество неприятностей масляные пятна, песок, камни, черепа коровок, переходивших дорогу на красный свет. И невероятно горьким бывает момент вашего ареста за двадцать метров до финиша из-за всех этих неприятных мелочей.

Теннесси. Ничем особым среди других трасс не выделяется, но те, кто посмотрят на картинку, сразу же увидят ухмыляющуюся морду коровы, предупреждающую, что на этом этапе вы встретитесь с обильным животным миром. Коровы и медведи здесь будут везде и повсюду: на дороге лежа, на травке стоя, за деревцами, за камушками и кактусами (у-упс, простите, обсдался). Трасса изобилует всяческими подлыми поворотами, что делает ее одной из самых сложных во всей игре.

Hoodoo's Revenge

The eerie rock formations stand silent alongside the road. Miss a turn and they'll get their revenge!



NEXT RACE: ALASKA 5.5 MILES

ALASKA TENNESSEE VERMONT
HAWAII ARIZONA EXIT

Maple Run

It's nice to relax riding through the New England countryside, but your opponents won't let you!



NEXT RACE: ALASKA 5.5 MILES

ALASKA TENNESSEE VERMONT
HAWAII ARIZONA EXIT

И, наконец, **Вермонт.** Последняя трасса, которая завершает уровень. Самая скоростная, самая ровная, самая, самая, самая... Приятно радуется глаз красно-желтая осенняя листва. Полицейские просто звери, и не советовал бы вам особо конфликтовать с ними. Машин немного, но попадаются. Холмов тоже немного, что дает хороший обзор горизонта и позволяет вовремя заметить едущую навстречу машину или особо резкий поворот. Все условия для того, чтобы красиво преодолеть трассу и быть награжденным смешной заставкой.

Duck Wader

ЛЕСНОЙ ВСАДНИК



Соколов Илья, г.Курган

JOE & MAC



Зайцев Алексей, г.Москва



ТЫ ДОЛЖЕН СПАСТИ ЕГО!

Ряшко Саня,
г.Владикавказ

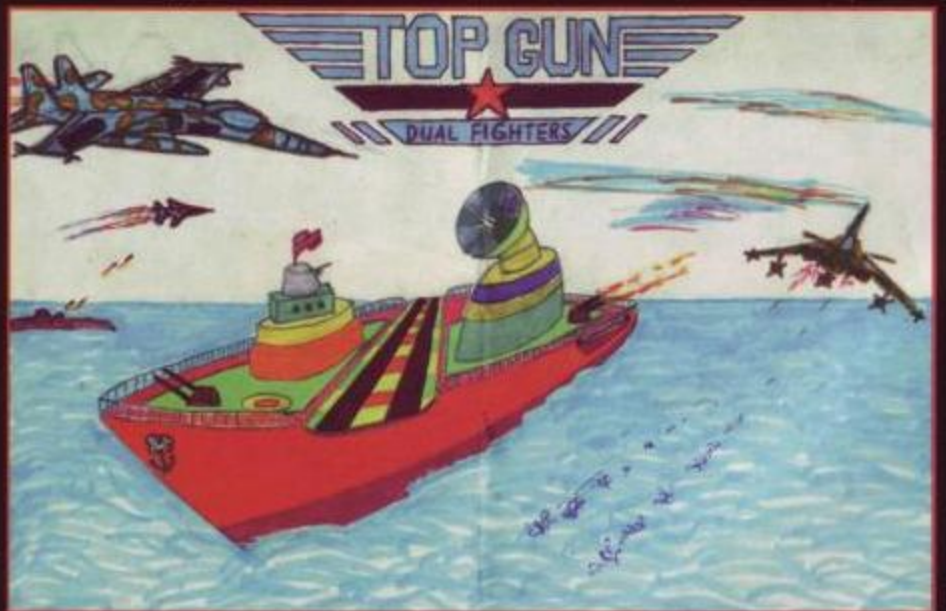
ЧУЖОЙ



Рудаков Алексей, г.Красноярск



Шойнжонов Амгалан, г. Улан-Удэ



Шамин Андрей, г.Химки



Артем, г.Москва

Селезнев Саша, Московская обл.



Губин Владимир,
г.Бронницы Московской обл.



Кучеренко Анастасия,
Московская обл.



Краснова Мария, г.Уфа



Сонников Сергей,
г.Алма-Ата

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

ХИТ-ПАРАД

SUPER NINTENDO™

- | | | | |
|---|--------------------------------|----|----------------------------------|
| 1 | Donkey Kong Country (1) | 7 | Mortal Kombat 2 (9) |
| 2 | Earth Worm Jim (2) | 8 | Wing Commander (-) |
| 3 | Dragon (6) | 9 | Robocop vs the Terminator (-) |
| 4 | Batman Returns (4) | 10 | Battletoads in Battlemaniacs (3) |
| 5 | Full Throttle (-) | | |
| 6 | Super Empire Strikes Back (5) | | |

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД



STAR WARS

Пройдя предыдущий этап, вы научились использовать все возможности наших героев, однако приготовьтесь к новым трудностям. На этом этапе, который называется «Главный зал Джаббы», я рекомендую использовать Лею, так как это единственный персонаж, способный справиться с боссом без особых проволочек. Но до босса еще далеко, а добраться до него живым необходимо. В начале пути все будет не слишком сложно. Вам противостоят всего-навсего маленькие, наглые джавы, да аситрианские жабы, которые, правда, очень высоко прыгают. Но чем дальше, тем веселее и смертельно опаснее. Теперь вас будут атаковать гаммореанские (прочитайте еще раз) наемники, по виду напоминающие зеленых хряков, только на двух ногах. Эти ребята очень любят локидаться топорами, да еще врезать с разбегу копьем. Но не так страшен хряк, как его малюют. Несколько ударов с плеча, и хрюшка, взвизгнув, превратится в ничто.

Но и это еще не все. Пройдя чуть-чуть дальше, вы вдруг заметите что нападающие как-то странно изменились, и теперь на месте милых гаммореанцев появились злобные орргаки, стреляющие плазменными зарядами прямо из рук; кроме того, у них есть весьма неприятная привычка подходить вплотную и душить, душить, душить... Но этого легко избежать, своевременно накопив заряд и выпустив его в негодяев.



Возвращение Джаббы

Иногда вас атакует личный шут Джаббы Зургал. Прибежит, похочет, плюнет каким-то шариком. Дайте ему шестом, не пожалеете. Вот так шагаете вы, идете, избегаете различных ловушек. Кстати, по возможности не падайте в люк, ведущий прямо в яму Рэнкора, а значит к мгновенной смерти. Ближе к концу этапа на вас нападет очередной наемник Моркс, мастерски управляющий огнеметом, не попадайтесь под его огонь и постарайтесь прикончить мерзавца, как можно скорее.

Но вот все большие препятствия остались позади, и приближается «долгожданная» встреча с боссом. Перед вами предстанет личная подстилка для хвоста великого Джаббы, Биб Фортунa. Этот тип имеет классную способность телепортироваться, внезапно появляться за спиной и стрелять из каких-то трубок на голове. Но несмотря на это, он глубоко несчастен, так как выстрелив в очередной раз, дурашка не замечает, что его собственные выстрелы отражаются от блока и летят в него же. Именно таким образом — отражая снаряды, и нужно избавляться от босса, иногда посылая мощный заряд энергии.

Используя эту тактику, вы прикончите его минуты за полторы.

Посмотрев очередную красочную картинку, вы переходом мимоходите, тьфу, мимоходом переходите на другой уровень.

Теперь вы путешествуете по многочисленным подземельям дворца нашего гостеприимного контрабандиста. Так как предстоит большая рубилка с последующей нашпиговкой, рекомендую использовать Люка Скайуокера, чей лазерный меч — наилучшее оружие в данной ситуации. А, кроме оружия, у Скайуокера есть еще и Сила. Помните, в предыдущей части вы бегали, собирали ее по болотам Дагобы. В этом томе игры, слава богу, ничего собирать не надо, у вас с самого начала есть следующие возможности: заморозка (останавливает всех врагов на экране, управление мечом (и так ясно), невидимость, отражение (отбивает выстрелы противников) и излечение (восстанавливает часть энергии).

На этом этапе вас опять встретят щедрые зеленые кабанчики, жаждущие угостить вас хорошим топором (на бластер денег не хватило), хитрющие джавы, пытающиеся разложить вас на атомы дезинтегратором, а также появятся летающие роботы, стреляющие электрическими разрядами. Вы должны остерегаться механических прессов, живущих здесь повсюду. Будьте осторожны, если вы вдруг очутились в нише, ожидая прибытия подъемника. Почти наверняка вас ударит механическая стена, утыканная шипами. Дабы избежать сего несчастного случая, советую прыгать как можно быстрее, чаще и выше. Но кроме таких подлых ловушек, существует и немало скрытых галерей с призами, проникнуть в которые чаще всего очень



и очень легко, важно только суметь заметить проходы в эти комнаты. Кстати, одна из них находится прямо рядом с боссом этапа. А боссом является огромная, нет, просто гигантская асситрианская жаба. Это бы еще полбеды. Хуже, что тварь каждой мгновение плодит кучу себеподобных (хорошо хоть меньшего размера).

Уничтожить этот кусок слизи легче легкого. Просто постоянно используйте удар во вращении, и не пройдет минуты, как жабуня забьется в предсмертных муках и окачурится. За свое здоровье не беспокойтесь. Убитые маленькие жабы после

RETURN OF THE JEDI



ются черепа, берцовые кости и суповые наборы. Хребты, блокирующие проход в другие тоннели. Одиноко мерцают в темноте любовно отполированные челюсти, размер которых едва не достигает туловища коллекционера. Но это еще не все, вокруг бродят зелененькие гамморейны, ползает странная зеленая слизь, растут росянки, наверняка питающиеся вами, да еще летучими мышами, тоже обитающими здесь в большом количестве. И вам через все это, плюс еще лабиринт, придется пройти. Правда, лабиринт не очень сложный, надо просто постоянно идти справа налево, да иногда прорубать над или под собой проходы. Напрорубав таким образом кучу проходов, и выйдя к боссу, вам — неопытным новичкам, а также считающим себя оными, рекомендуется... умереть, да-да, именно так,



своей смерти оставляют сердца, следовательно полакомиться будет чем. Джабба очень огорчился после смерти своей любимой зверушки, а когда наглый молодой Джедай еще и пришел требовать освободить Хана Соло, совсем пал духом, что не помешало ему попытаться немедленно запихнуть вас в логово Рэнкора — огромного, но безмозглого (как это часто бывает) чудовища. У Рэнкора забавное хобби — в свободное от работы время он собирает кости своих многочисленных жертв. Так что берем Скайуокера и начинаем прорыв по флангу. То тут, то там валя-



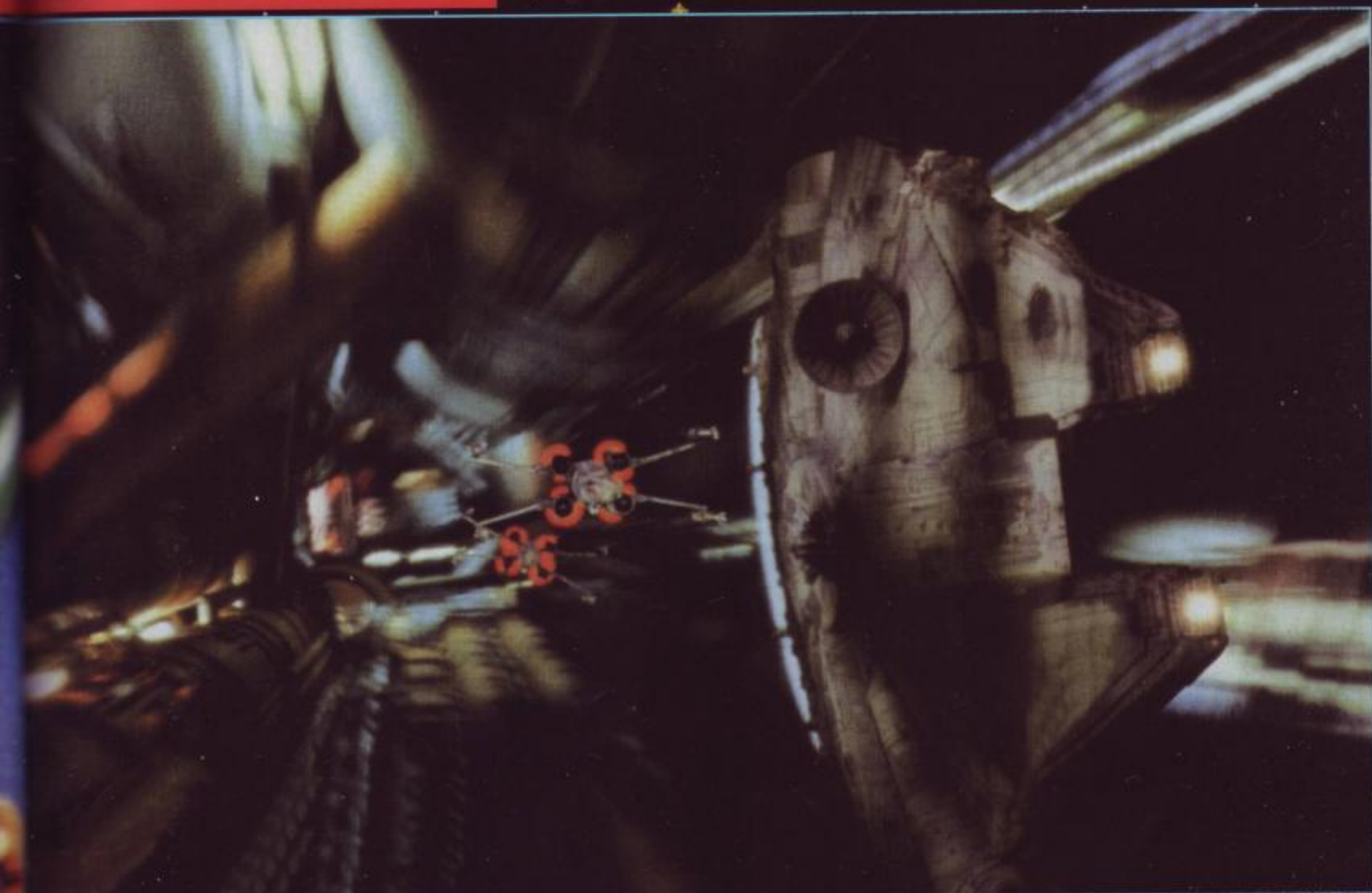
умереть для того, чтобы взять себе другого персонажа, а именно Чубакку. Только он способен без потерь победить Рэнкора.

Подходя к обиталищу этого великого едока, для начала позаботьтесь о том, чтобы собрать максимум увеличивающих энергию призов, а уж потом лезть в драку. Итак, если вы все-таки решились посмертно взять Чубакку, поступите следующим образом: встаньте у левого края экрана и начинайте накачиваться сгущенным как молоко, светом. И лишь иногда, когда босс начнет пыхтеть огнем (под Великого косит, гад), попытайтесь подпрыгнуть и пропустить это ядовитое пламя под собой. Если же кто-то разогнался играть Скайуокером, советуем почаще ставить блоки от огненного дыхания и не расходовать Силу на всякую чепуху типа Управления мечом, а придержать ее на лечение во время боя.

Зря вы Рэнкора пришили, это окончательно огорчило Джаббу, и вас решают казнить, бросив в пасть великого Сарлака — огромного животного, живущего посреди моря Дюн. И контрабандюга, погрузив всю свою рать и вас заодно на антигравитационную барку, отправился совершать грязное дело. Тут-то и начинается самое интересное. Вам, управляя Скайуокером (именно им, а не кем-нибудь другим!!), придется привести эту барку в «надлежащий вид». Для начала нужно преодолеть четыре песчаных катера, на которых мило устроились наемники с пулеметами и нехорошими мыслями. Затем вы высаживаетесь на главной барже, где затаился босс. Ваша задача — пробраться под дном барки, используя лифты, антигравитационные крылья и тому подобные средства для того, чтобы не загреметь вниз. Но продвигаться вверх вам мешают автопушки, которые, правда, невероятно легко уничтожить. На высших этажах песчаного корабля вы встретитесь с братьями Уиквейями, размахивающими большими алебардами (им это мало помогает). Как только вы попадете на последний этаж, не поленитесь сходить налево, так как там висит спасательная шлюпка, а на ней — куча призов. Обогатившись ими, встречайте босса — огромную гориллу Сагиррнат. Любимое ее оружие — цепь с тяжелым шаром, которой обезьяна управляется весьма умело. Ставьте блок, именно он поможет вам выдержать страш-



ные удары. А когда эта зверюга вдруг прыгнет на вас, используйте подкат и атакуйте ее со спины. Все, теперь уже не вы, а Джабба приперт к стенке. Последний рывок, и космическому контрабандисту конец. Вы находитесь внутри песчаной баржи. Выбираем героя — лучше всего Лею, и пошло — поехало. Враги лезут просто из ниоткуда, да их еще так много, что не попасть по ним очень сложно. Кроме того, выстрелы пробивают топливные баки корабля, и оттуда начинает вытекать топливо, которое причиняет вам большой вред. Но опять же есть комнаты, полные призов, находящиеся в левой части первого и второго этажей. Проходя около вертикально стоящих труб, остерегайтесь железных бочек, которые могут выкатиться оттуда в любую секунду. По мере приближения к боссу (вы почувствуете это по количеству наемников, жаждущих вашей головы), собирайте все



призы, которые есть, ибо с боссом... а что собственно с боссом. Да босс здесь так себе. Ну ездит этот слизень на своей кушетке взад — вперед, выплевывает каких-то зеленых лягушек, в общем, крупно страдает парень. Я, например, поступал с ним так. Вставал в левой части экрана и начинал копить заряд, а когда оный был готов, я просто всаживал его в Джаббу. Пяток таких зарядов, и... Хороший был у Джаббы корабль, но это ему не помогло.

После маленькой разборки на Татуине, вся тусовка, возглавляемая Скайуокером, перелетает на планету Эндор для того, чтобы рвануть какую-то вредную «батарею», создающую энергощит вокруг строящейся Звезды Смерти. Но до этого генератора еще надо добраться незамеченными, что естественно у веселой компании не получается. Их своевременно обнаружил имперский патруль — эскадрон мотоциклистов. И теперь, либо Лее, либо Люку предстоит их всех перебить. Выбор героев не играет тут особой роли. Успех целиком зависит от ваших маневров на лендспидере. Для того, чтобы сшибить пятнадцать мотоциклистов — разведчиков, надо не только уметь стрелять, но и толкаться, и избегать ответных выстрелов. И прошу вас: без надобности за призами не гонитесь, потому что мудрость гласит: «Увидишь приз, через пару секунд увидишь дерево».

Накатались на мотоциклах, вот и отлично. А теперь, как насчет того, чтобы вместо обычных героев использовать медведя — эвока? Нет проблем, Викет (это так его зовут) весь в вашем распо-

ряжении. Играете вы им только благодаря стараниям принцессы, которая провела в рядах эвоков политагитацию, и пополнила ряды повстанцев медвежьим племенем, живущим на деревьях далекой планеты Эндор. Вообще-то у Викета были и другие причины присоединиться к повстанцам. Наглые имперцы захватили стратегически важное дерево, в котором находилось руководство племени. И вот спецназ в составе одного воинствующего медведя идет на выручку.

Вокруг пока не видно ни единого имперца, зато есть тучи комаров, размером с самого эвока, летучих мышей, динозавров неизвестной породы





и другой нечисти. Вам надо с боями пробраться на самую макушку первого дерева, а затем, используя допотопные лифты, перебраться на захваченную противником секвойю (или как там она называется). Попав туда, советую не мешкая продираться к боссу. Не обращайте внимание на имперских разведчиков, то и дело кричащих «Stop». А, вот и вражеский робот. Имперцы без зазрения совести перепрограммировали дроида — строителя в безжалостного убийцу, летающего на скоростной боевой платформе. Но это ничего, парасотен стрел из охотничьего лука отправят его про-

водить остаток жизни на свалке. Когда будете уничтожать этого робота, лучше всего стойте на одном месте, и лишь когда ваш противник атакует вас, летя прямо над поверхностью, подпрыгивайте, и приземлившись, немедленно стреляйте.

Но на этом ваши мучения не кончаются. Выясняется, что захвачено водонапорное дерево, и начинается безумное падение в потоках воды. Предстоит отчистить от врагов три дерева, и лишь только потом, только потом встретиться с главным гадом. Вас поджидает ужасный саблезубый тигр, безбожно плюющийся огнем. Но если вы успели перед дракой захватить детонатор, то взорвав его, вы лишите «босса» половины здоровья, а себя половины проблем. Если же такой замечательной петарды нет, то уничтожайте кису, используя подкаты, прыжки и стрелы.

На этом похождения медведя — командос заканчиваются, и на сцену вновь вступает наш неустрашимый Люк Скайуокер. Перед вами покрытый мраком лес, в котором водятся: а) разная живность; б) имперские солдаты; в) имперские шагатели АТ-АТ. Ваша задача, используя различные уступы, ноги роботов, платформы и лифты, добраться до основной платформы. А босс — это огромный «Шаттл», который в первые же секунды встречи десантирует двух штурмовых роботов (вы их уже видели в предыдущей части), а сам начинает закидывать вас бомбами. Ваша же задача уворачиваться от «подарков» и вовремя наносить удары лазерным клинком по двигателю корабля. А в это время высоко над планетой повстанческий флот отражает нападение имперских истребителей. Вы не можете оставаться в стороне и должны, управляя «Тысячелетним Соколом», отразить атаку тайских пилотов, где-то около двадцати истребителей.

После космической разминки вы опять возвращаетесь на Эндор для того, чтобы рвануть генератор, питающий энергетический щит. Но сначала нужно до него добраться, предварительно уничтожив весь персонал базы. Особо опасных мест на этом этапе, по-моему, нет, за исключением прыжков по вращающимся лифтам. В конце пути вам предстоит снести загородку из ящиков для того, чтобы попасть в комнату с боссом. А босс и есть тот самый катодно-анодный полупроводниковый генератор, стреляющий мощным лазерным лучом. Помимо того, что по вам стреляют, вы постоянно рискуете упасть вниз, так как пола под вами нет, и вам надо прыгать с лифта на лифт. Вот так, совершая головокружительные прыжки,



вы иногда постреливаете по этой «батарейке», пока ее не замкнет, и она не разлетится на плесень, пиво и мед.

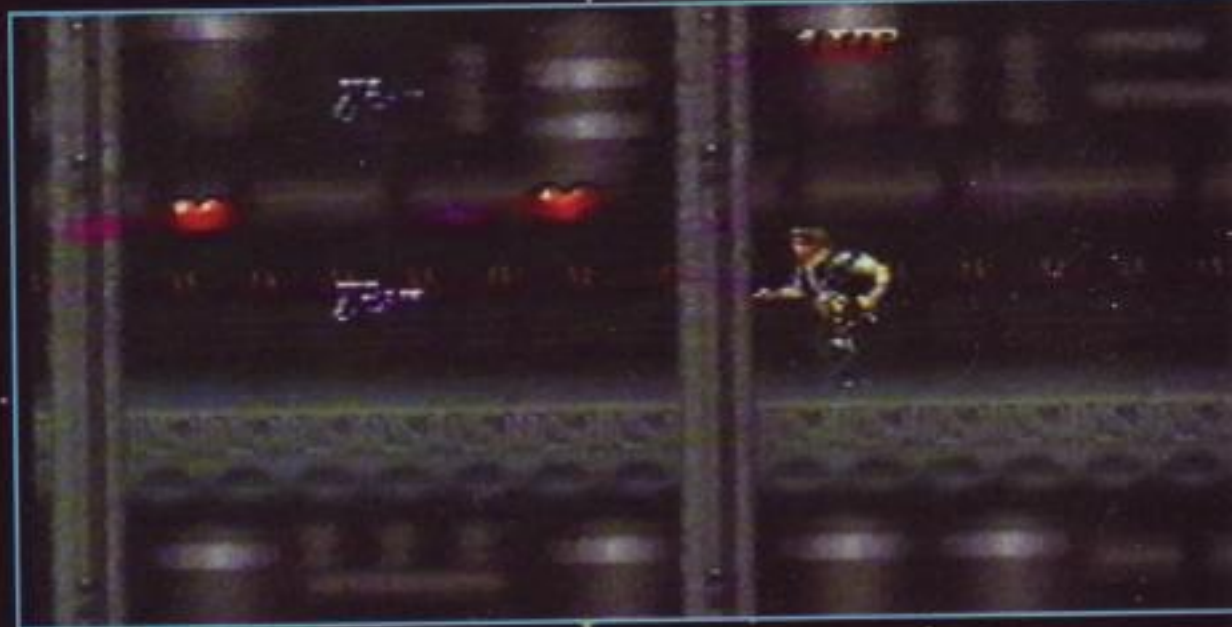
Теперь настало время, размахнувшись лазерной саблей, вырезать гарнизон «Звезды Смерти». Конечно, это еще не последний рубеж, но надо приложить все усилия, чтобы пройти этот этап. Вам постоянно мешают имперцы всех сортов и мастей, роботы и какие-то шипы, вылезаящие по чьей-то молчаливой команде прямо из под ног (а ля «Принц Персии»). Одно утешает — в этом этапе нет босса. Выход охраняется двумя штурмовиками — роботами, которых вы уже встречали два этапа назад.

Теперь, когда защитного поля нет, можете беспечно атаковать «Звезду Смерти» на все том же «Тысячелетнем Соколе». В общем-то эта атака скорее напоминает тир по отстреливанию движущихся объектов, (читай, Тайфайтеров). Ваш корабль оснащен мощным ускорителем (и не менее мощным тормозом) и той же лазерной пулеметкой. Уничтожьте штук пятнадцать космических жокеев и с треском вламывайтесь на следующий уровень.

Теперь ваша задача пробраться на верх башни императора для того, чтобы встретившись с Вейдером и императором, сразиться со злом, и уничтожить его в собственной конуре.

Не смотря на то, что это один из последних этапов, он не отличается особенной сложностью. Вам надо лишь подниматься все вверх и вверх (башня все же), да уничтожать имперцев одного за другим. Босса тут опять нет, только на горизонте вдруг замаячит робот — штурмовик, да какой-то тип в плаще, именующийся личной охраной императора.

Ну вот, как говорится и все, финиш, черта... Теперь пришел черед сражения с самим Лордом Вейдером, но путь к нему перегороден двумя странными личностями в черном, нет, простите, в красном, излюбленная атака которых — удар электрошестом. Разделавшись с этими ребятами, переходим к почти главному сражению в своей жизни — сражению с Темным повелителем. Но как я ни надеялся чего-то особенного так и не получил. Все атаки Вейдера однообразны и легко предсказуемы, так что лазерный меч вам в руки и вперед.



А теперь, после того, как вы порешили дядьку Вейдера, оказавшегося вашим отцом(!), пора разделаться с негодным императором Палпатином. Когда вы появитесь в его поле зрения, он, сначала мирно стоявший, опустив руки, взмоет вверх как ракета и осыплет вас тучей молний. Эта его атака будет повторяться из раза в раз, так что ставьте блоки, используйте Силу и в конце концов увидите императора, падающего в глубоководную трубу.

Ну что, думали уже можно праздновать? Не тут-то было. Вам еще предстоят два тяжелейших уровня полетов на том же «Соколе». В первом уровне вам нужно долететь до генератора, по пути уничтожая имперских пилотов. А во втором — ваша цель спастись от наступающего пламени и успеть вылететь из взрывающейся базы.

А потом — всем хорошо и радостно, и да пребудет с Вами Сила.

Duck
Wader



В новое столетие мы войдем под знаком «Звездных войн»!

Закончилась последняя, третья, серия «Звездных войн», приставка выключена, картридж вынут и аккуратно уложен в коробочку. Немного грустно, как всегда бывает при расставании с любимыми героями. Но зададимся вопросом: «А последняя ли это серия?» и вовсе странным: «А действительно ли «Возвращение Джедая» — третья серия?»

Джордж Лукас никогда не скрывал, что планирует сделать «Звездные войны» в виде трех трилогий, и то, что мы смотрим (и во что играем) — вторая из них, то есть четвертая, пятая и шестая серии! С сентября 1994 года Лукас работает над первой трилогией, собираясь вернуть нас в прошлое героев, за сорок лет до событий, произошедших в серии «Звездных войн», которую мы привыкли считать первой! Мы познакомимся с молодыми Оби ван Кеноби и Анакином Скайуокером — будущим Дартом Вейдером. Увы, наша встреча с ними произойдет не скоро — выход первого фильма новой трилогии запланирован на 1998 год. А второго и третьего — аж, на 2000 и 2002 годы.



Рабочий момент съемок «старых» «Звездных войн».

Слева направо:
 Джордж Лукас —
 продюсер фильма;
 Харрисон Форд
 (Хан Соло);
 Энтони Дениэлс (СЗРО);
 Керри Фишер
 (принцесса Лея);
 Марк Хэмилл
 (Люк Скайуокер);
 Питер Мэйхью
 (Чубакка);
 Ричард Маркуанд —
 режиссер.

SUPER NINTENDO™

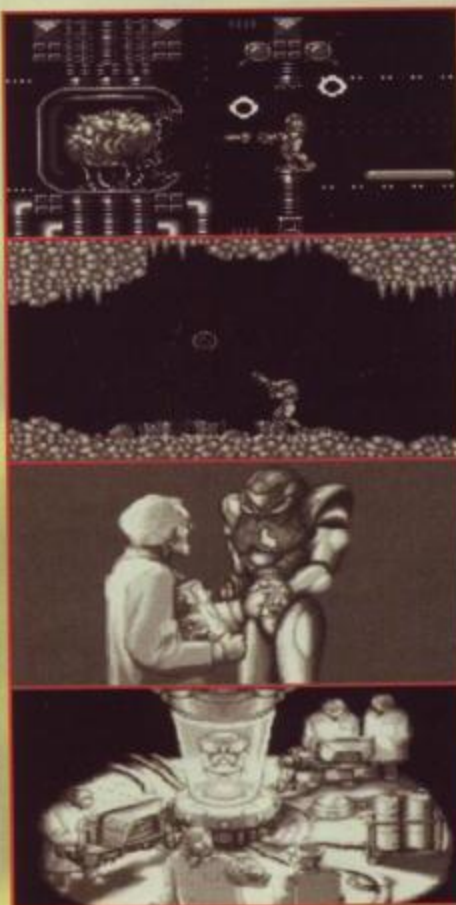
SUPER METROID™

© 1994 Nintendo

Начну с громких слов. С **ОЧЕНЬ** громких слов. «Супер Метроид» **ОБЯЗАН** иметь каждый обладатель приставки SNES, если ему больше э-э-э... десяти лет. Если вам (это я вам) или вашему чаду (это я вашим родителям) меньше, чем 10 лет, то играть будет трудновато; но если вы уже переступили сей заветный рубеж и, тем самым, перешли в наиболее бойкую часть человечества — скорее бегите в магазин и накладывайте свои охочие до развлечений пальчики на этот картридж. Почему? Вы получите такое удовольствие, что уже никогда — скажем, почти никогда — не расстанетесь с ним (с картриджем. Меня, например, однажды утром нашли спящим в обнимку с SM). Не хочется говорить банальные слова, но это, похоже, одна из лучших игр для SNES, вышедших за последние 3 — 4 года.

Ну как, слюнки еще не текут? Продолжим — что же мы все-таки имеем? Прежде всего это большой по объему картридж — 24 Мегабита! Между прочим, летом 1994 года, когда SM только вышел, он считался самой

большой по размеру игрой для 16-биток. Приятно удивила инструкция на... испанском языке (надеюсь в коробке с вашим картриджем будет на английском). Я-то кое-как ее ра-



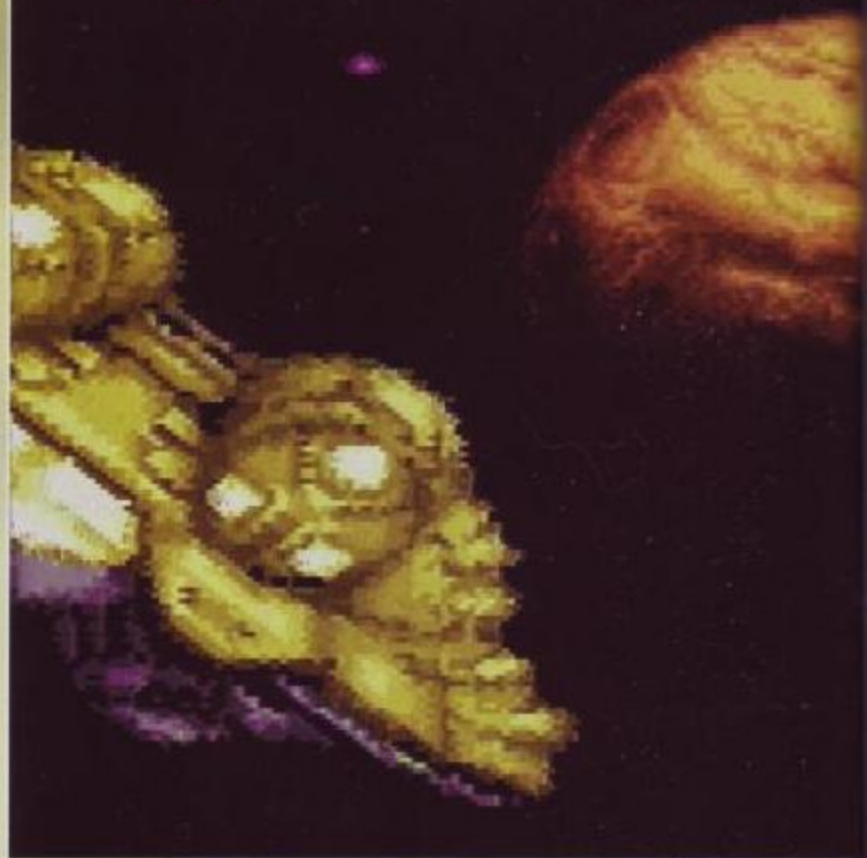
зобрал (с детства воспитываю в себе полиглота, агенту это необходимо), кстати, по-испански «кнопка» будет «батон», как, впрочем, и на английском, но ведь не все игроки такие пытливые люди. Копаем глубже — вставляем картридж в приставку и смотрим вступительный ролик — душа отдыхает, настолько красиво он сработал.

О сюжете. SM — не первая игра в «метроидной» серии, до нее были игры на 8-битных нинтендовских приставках и на GAME BOY. История «Супер Метроида» начинается там, где оборвалась геймбоевская версия. Девушка по имени Самус Аран, а по профессии — космический охотник, блестяще побеждает на планете Зебес популяцию неизученной, а потому опасной формы галактической жизни — метроидов. Но она (о, женщины!) решает сохранить одного детеныша, эдакого грудного метроидика, которого отвозит на орбитальную исследовательскую станцию, где этим психоделическим ежиком должны были заняться ученые.

Внезапно на станцию совершается нападение, и после недолгой, но кровопролитной борьбы летающий ящер Ридли похищает метроида.



Самус следует за ним на Зебес и обнаруживает, что вся планета за время ее отсутствия оказывается перезаселенной разнообразными монстрами и страшилищами (страшнее моего учителя логики). Теперь задача состоит в том, чтобы в семи регионах планеты с по-античному красивыми названиями уничтожить всех врагов (вот сюрприз-то!), попутно не заблудившись. Ведь весь Зебес это по сути огромный лабиринт, поражающий своими размерами. Четкого деления на этапы нет, и из последних секций лабиринта можно, не знаю, правда, зачем, вернуться к кораблю, доставившему Самус на планету. Другое дело, что это займет несколько реальных часов. В этих передвижениях (или блужданиях, у кого как выйдет) вам поможет авто-кар-



та, самостоятельно фиксирующая ваш путь. Желаю удачи в поисках тайных комнат и районов — игра ими напичкана сверху донизу.

Начиная эпопею со слабой пушкой, Самус отыскивает впечатляющий арсенал из более чем дюжины мыслимых и немыслимых видов оружия — это бластеры, пушки, мины, бомбы, веревки, рентгеновские лучи, скафандры, заморозка, ускорители — одна из самых пространственных экипировок персонажа в видеоигре, какая мне встречалась. Так что кушайте — не обляпайтесь. Ищите — и будете вознаграждены новыми примочками и навороченным оружием. А главное — ВСЕ эти вещи **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** пригодятся. В игре семь боссов, они большие и в меру трудные — чего может еще пожелать настоящий геймер? Короче, сам процесс игры — поэзия, да и только!

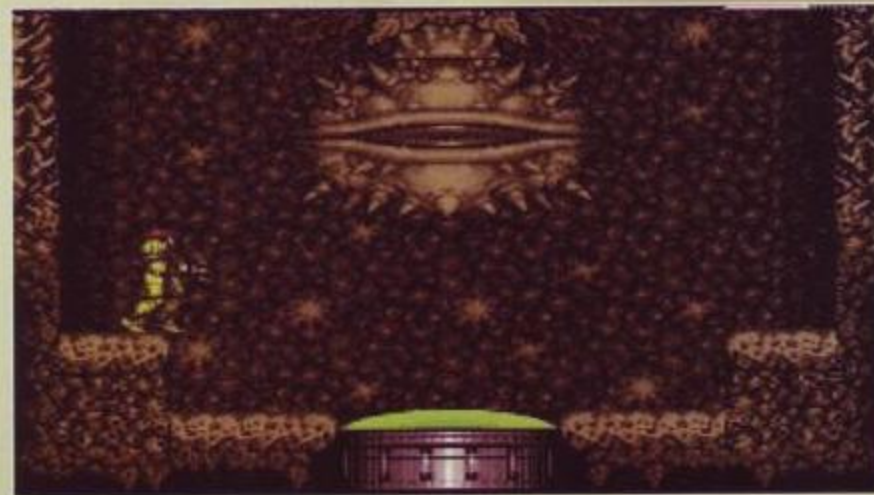
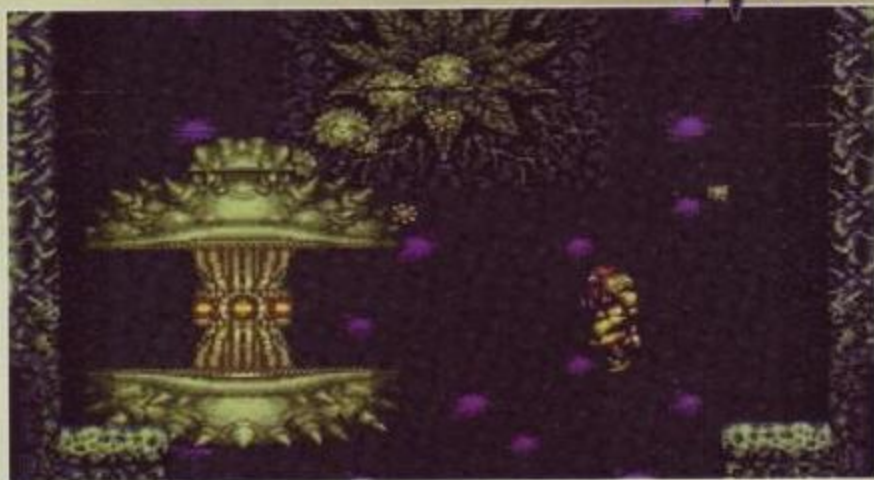
Давайте перейдем непосредственно к районам планеты и боссам этих районов. Кратерия — обширная подземная колония. Какие-то

ее части хорошо освоены, в каких-то бывали только исследовательские команды — так или иначе, но это единственный форпост человечества на Зебесе. Правда, спешу успокоить — ни одного живого существа, кроме Самус тут почему-то уже нет (по делам ушли, наверное). Из Кратерии откроется проход в следующий район — Бринстар. В джунглях, растущих тут, скрывается множество опасностей. Это и злобные одуванчики, и прожорливые жучки — колобки, и ловушки, куда Самус, проваливается и почему-то обратно не вылезает. Полубосс, или, как сказал бы один мой друг, «подбоссок» здесь — гигантское растение с челюстями, свисающее с потолка. Когда оно ревет, подпрыгивайте и всаживайте ему в глотку одну за другой свои ракеты. Чтобы подзарядиться, отстреливайте назойливых мух, так и выходящих вокруг этого существа. Около выхода из Бринстара вы встретите и самого босса — огромного дракона Крейда, занимающего в высоту аж три экрана.





ться в любую из частей его тела (а у него их много). При необходимости повторите атаку. Покрывшийся румяной корочкой Ридли взорвется, и после него, как и после других боссов, останется куча power-ups. Как только Ридли отбросит копыта, смело устремляйтесь навстречу новым опасностям. Этап Маридия практически целиком находится под водой. В воде движения Самус затрудняются, а множество медуз и каких-то букашек атакуют на каждом шагу. Советую найти плазменную веревку, которая сразу же даст вам возможности чуть ли не Человека-паука, да к тому же без нее вы просто не сможете пройти до зеленого панцирного дракона, работающего в



Пусть это вас не смущает: смело запрыгивайте на верхние платформы и получите метель супер ракетами в открытую пасть монструка. После успешного заклятия дракона перед вами появится вход в другую область планеты, Норфэйр. Состоит она сплошь из лавы и извергающихся вулканов. Чтобы выстоять жару, отыщите потивоперегревный скафандр. Полубосса Норфэйра зовут не как-нибудь, а Крокомиро. Похож он на офигенную (в смысле размеров) красную жабу с шестью лапами, зубастой пастью и четырьмя парами глаз. Вы наткнетесь на нее в коридоре, в левом конце которого стена с шипами, а в правом — озеро лавы. Крокомиро пытается сдвинуть вас на стену, а вы его, соответственно — наоборот. Когда у вас получится задуманное, эта ляга — переросток бултыхнется в лаву, громко заверещит и утонет. Со вторым боссом разобраться будет сложнее. Это и есть Ридли, похитивший ежика — метроида прямо из-под носа ученых. Когда вышеописанный зверек стреляет в вас, попытайтесь удержаться на островке и не упасть в лаву, а затем сразу же открывайте ответный огонь, ме-

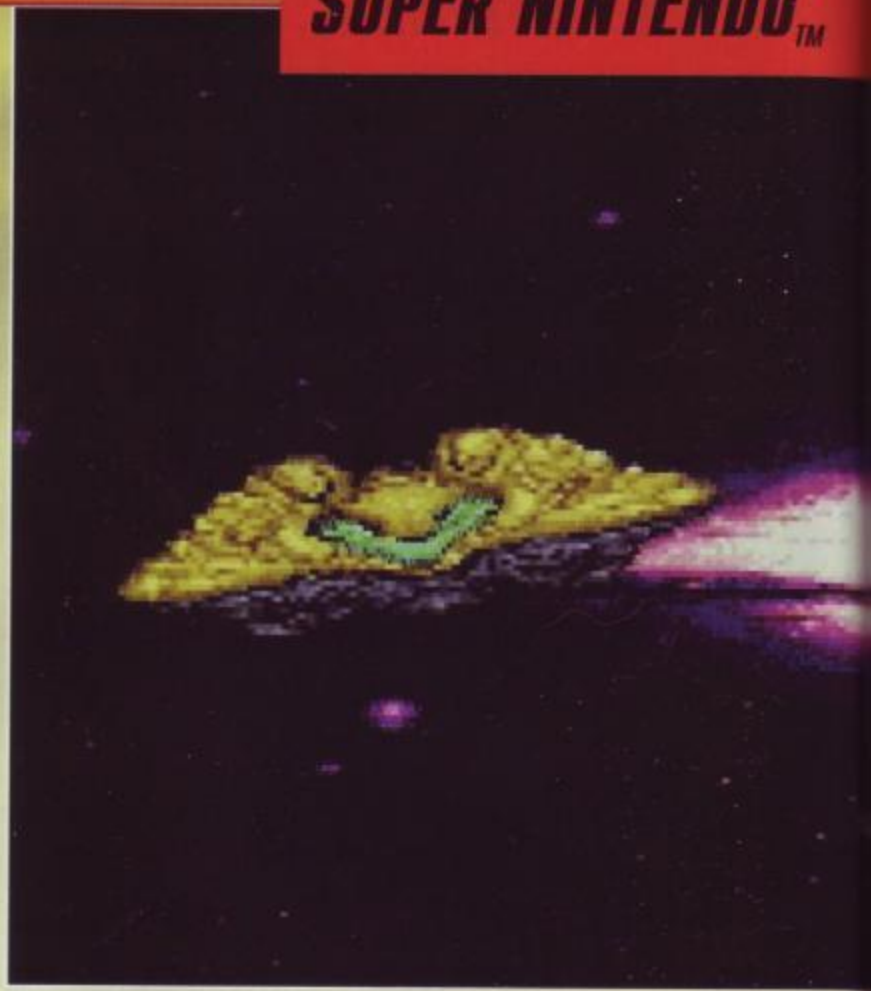
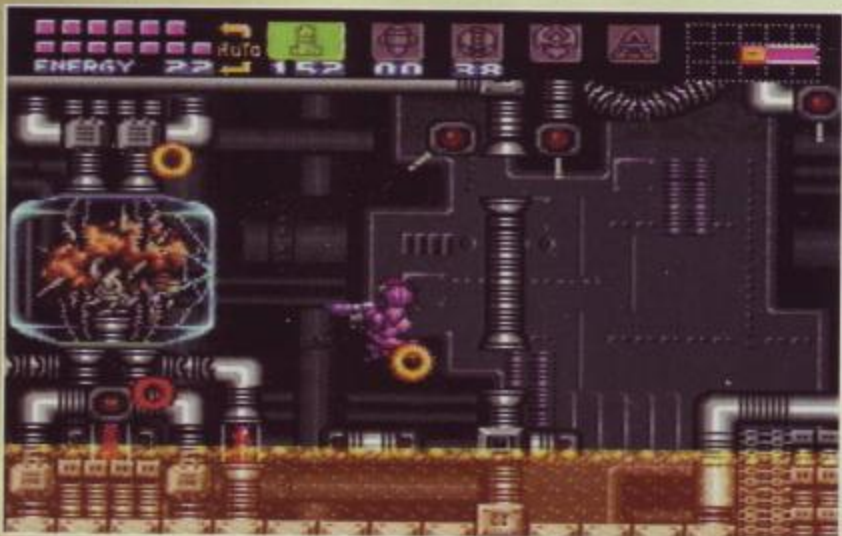
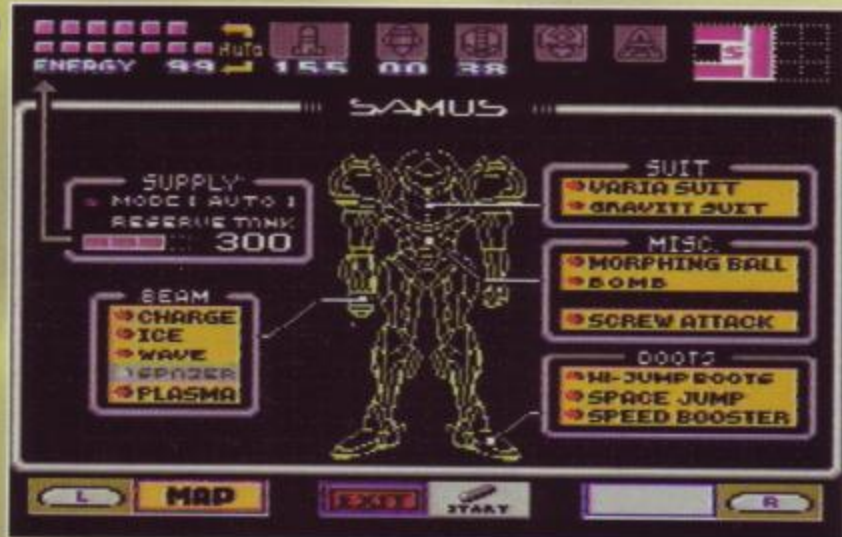
этапе единственным боссом. На второго у создателей памяти не хватило. Не скажу, что он такой уж сложный. Единственный его удар, которого надо опасаться — это когда он захватывает Самус своим шипастым хвостом и начинает со всей дури молотить бедную девушку о свое драконье брюхо. Так как вы в это время находитесь в состоянии шарика, то достаточно просто поставить бомбу (кнопка выстрела), и уродина вас отпустит. Между прочим, у меня создалось впечатление, что прямой вашей обязанностью в этой игре является кормление врагов ракетами, так как каждому боссу надо всаживать в рот ракеты большими пачками, а потом они, непонятно почему, не вылетают обратно. Так и этот, заглотнув штук пятнадцать, всячески перестает сопротивляться и резко дает дуба. Из Маридии и Кратерии можно попасть в зону Разбившегося Корабля, самую не запоминающуюся из всех. Единственное, что меня там порадовало, это вражинки, как будто прямоком попавшие сюда из мультика «Тайна третьей планеты».





Тут и роботы, похожие на Громозеку, и толстые зверюги, окрещенные мною Весельчаками. В конце пути Алису, извините, Самус поджидает злобный мозг с одним глазом, да и тот находится во рту. В этот глаз и стреляйте. Мозг очень легко забить, а если у вас в инвентаре уже есть «лучевая атака», то он вообще покажется щеглом.

Вы наверняка наткнулись в Кратерии на странную комнатку с, прямо скажу, стремной музыкой,



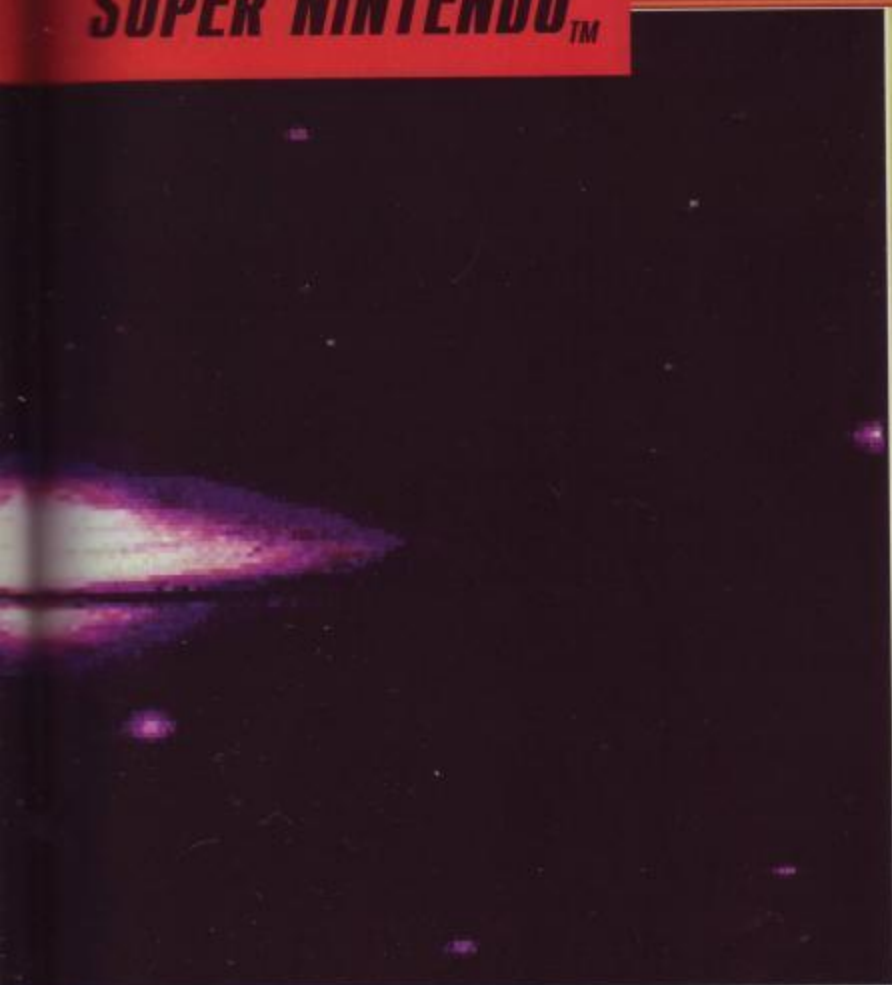
где находятся статуи всех боссов. Так вот, после убивания каждого из них, необходимо наведываться в эту комнату и стрелять по изображению поверженного монстрища, которое также будет разрушаться. Когда развалите последнюю статую, откроется проход в скрытый этап — Ториан.

Пройдя по небольшому коридорчику, вы будете неприятно поражены, увидев на двери большой глаз, пускающий мощные лучи. После шести ракет глазина скукоживается и пропускает вас в вертикальную шахту с комнатой, где можно сохранить игру. Отсюда мы выходим на финишную прямую — в большой зал, пол которого залит лавой. Прыгая по уступчикам и убивая назойливые шарики (советую использовать заморозку), Самус очутится перед огромной стеклянной колбой, в которой находится МОЗГ. По сравнению с ним босс из Разбившегося корабля — мозжечок!

Это сама Матка, породившая всех ваших врагов и похитившая детеныша — метроида. Сразу беритесь за дело: стоя на уступе в лаве надо раз-

бить колбу. На это вы потратите штук 40 ракет. Всадите в мозг еще десяток, и экран затрясется, лава сойдет, а Матка рухнет на открывшийся пол. Спрыгивайте с бесполезного теперь уступа и ждите, держа оружие наготове: гигантская Матка встает перед Самус во весь свой рост — мозг, который вы видели до сих пор — только малая часть огромного организма, возвышающегося над вами и дышащего разрушением. Начинайте бомбардировать ее ракетами, целясь в мозг. После того, как ваши 150 — 200 ракет закончатся, выберите в меню плазменную пушку и, используя технику накапливания силы выстрела, продолжайте обороняться. Внезапно чудовище выстрелит в вас смертельным лучом, лишаящим вас ВСЕЙ энергии (включая и резервные power-генераторы). Вы сразу же утратите контроль над Самус, а Матка начнет готовиться ко второму и последнему для вас выстрелу. Казалось бы, это и есть печальный конец так хорошо пройденной игры. Но вдруг в помещение влетает





а вашему взору предстанут финальные экраны и мультик, где Самус, простите, раздевается. От количества секретов, найденных вами в игре, будет напрямую зависеть... скажем так, степень обнаженности девушки. Видимо предполагалось, что дети до 16 лет не в состоянии пройти SM с хорошим результатом. Управление в SM в целом удобно, большинство движений делается интуитивно, хотя над парой выкрутасов Самус мне пришлось поло-



огромный МЕТРОИД! Маленький детеныш стал взрослым и готов мстить каждому, кто причинит вред Самус — девушка является его единственным другом. Ларва (так зовут метроида) восполняет вам всю жизненную энергию и почти приканчивает Матку, когда ее отчаянный выстрел смертельно ранит его. Вы снова можете управлять космической охотницей, а оружием послужит все та же плазменная пушка, намного увеличившая свою мощь. Еще несколько выстрелов, и Матка сполна расплачивается за смерть метроида.

Чудовище разваливается на части и вот, вроде бы и все, конец. Ан, нет! Нинтендо подготовила нам еще

один сюрприз: за три минуты надо вылезти из комнаты, кратчайшим путем пробежать через большой лабиринт, попасть на борт своего корабля и убраться с Зебеса восвояси. Когда этот короткий срок истечет, вся планета взорвется, и на ее месте образуется сверхновая звезда. Корабль Самус отправляется на базу Галактической Федерации,

мать голову. Радует то, что задействованы все батоны, тьфу, кнопки джойстика.

Визуально игра — просто конфетка! Нигде я еще не встречал такой точной передачи темной, мрачной, давящей атмосферы подземелий. Музыка заставляет почувствовать холодок мурашек на спине — не рекомендую слушать такую одному в темной комнате. Графика, правда, несет едва уловимый налет восьмибитности, но это заметно разве что большим ценителям и сполна компенсируется гигантскими размерами игры.

Надеюсь, читатели уже простили мне тот пафос, которым начинается статья. Было бы поистине огромным неуважением к себе как к геймеру не пополнить свою библиотеку «Супер Метроидом», а то, что он займет вас на недели, может даже — на месяцы, я вам ГАРАНТИРУЮ. Все, заговорился я тут, пойду играть в «Mortal...»

Агент Купер

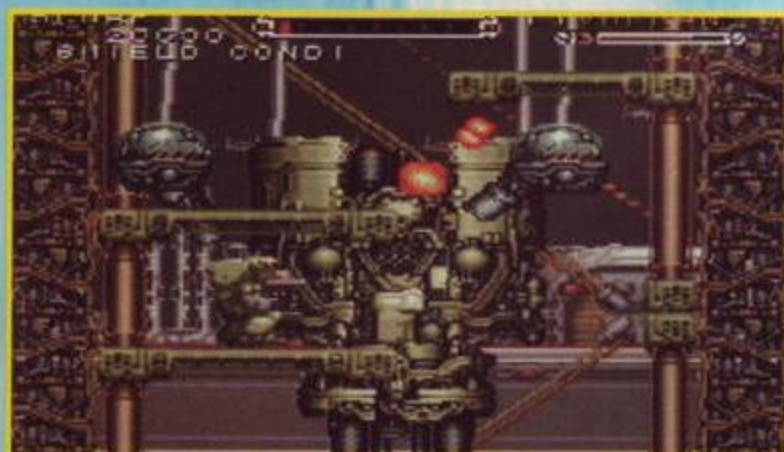


«Спокойно дети, не толпитесь в дверях, тихо проходите в зал. Осторожно, не трогайте витрины, нас сейчас выгонят!» — молодой учитель воинственно взмахнул указкой и, вздохнув, вытер пот с блестящего лба. — «Я хочу представить вам одного очень интересного человека. Это наш друг из далекой северной Америки, товарищ Джейк. Когда он был молодым... Сидоров, не дергай пенсионера за бороду!.. он принимал участие в великой войне между Федерацией и Тихоокеанскими штатами. В свое время он был лучшим морпехом по обе стороны океана. Послушаем его дети, он знает много интересного», — учитель подавил вздох облегчения и обессилено опустился в кресло эпохи Людовика XIV. От тяжкого стона, изданного креслом, сидящий в центре комнаты старичок очнулся: «Кхе-кхе, а, что? А-а-а, школьники! Как я люблю детишек... маринованных, с прованским маслицем». Глаза учителя сами собой поползли на лоб, рука потянулась к кнопке «Emergency», а школьники заняли круговую оборону и начали окапываться. Но тут старикан разразился смехом и от счастья замотал головой. «Что, накололись? Ха-ха-ха! Шутка!!! Ладно внучатки, садитесь в кружок, я расскажу вам о третьей мировой войне».



В возрасте 22 лет я был зачислен в Отдельный Корпус Морской Пехоты Тихоокеанских Штатов (сокращенно — ОКМОПЕТИШ). С временем я закончил тренировки с робокостюмом, и тут началась война. Не будем вдаваться в политику, скажу лишь, что некоторым людям стало слишком мало места. Вся эта блажь о достижениях цивилизации, чем пичкают вас в школе, исчезла из памяти сильных мира при первом же серьезном конфликте. Дипломатические изыскания обоих правительств ни к чему не привели, проблему пришлось решать старым добрым методом поиска истины: «Кто сильнее, тот и прав». С введением чрезвычайного положения я был откомандирован на крейсер «Версис» нашего доблестного космофлота. После нескольких удачных атак армады Федерации положение в межпланетном пространстве стало складываться не в нашу пользу. Сильно поврежденный в пылу последней битвы крейсер был притянут мощным энергетическим полем орбитальной сборочной верфи противника, единственная надежда на освобождение заключалась в разрушении реактора этого гигантского сооружения остатками нашей пехоты. Посмотрите, дети, направо. Во-он туда! Видите, это голографическая проекция моего

робокостюма. Хотя в свое время он и не был чудом техники, но Федеральным собакам до нас было далеко! В него вмонтирована сверхмощная пушка «Вулкан», в ближнем бою я мог использовать стальные кулаки, а от любой опасности предохранял бронированный щит. На всякий случай имелся реактивный ранец и три слота для другого оружия. Прибавьте к этому солидный запас мощности, и перед вами оружие, которым воины Штатов вершили свои подвиги. Солдаты Федерации имели значительное преимущество в огневой мощи, но их броня оставляла желать много лучшего. Однако еще один фактор заставлял нас удерживаться от прямых стычек — численность противника. Вот, посмотрите фронтальные голограммы тех лет. Надо сказать, колени у меня тогда тряслись порядочно — федераты дрались храбро, и на всем пути мы встречали ожесточенное сопротивление. Благодаря вмонтированной в шлем рации наш оператор Крэйя корректировала мой маршрут, и вскоре я оставил Митча с Аполло далеко позади. Почуввав скорое мое приближение, враги опомнились и начали эвакуировать реактор. Но было уже поздно — я под фанфары ворвался в ангар и, всадив в брюхо стальной кастрюле добрую полусотню очередей (повлекшую за собой состояние полной дезинтеграции реактора), с чувством выполненного



СЕРПЕНТИН



долга ретировался на улетающий крейсер. Это было мое боевое крещение (легендарные сто грамм, как всегда, выдать забыли).

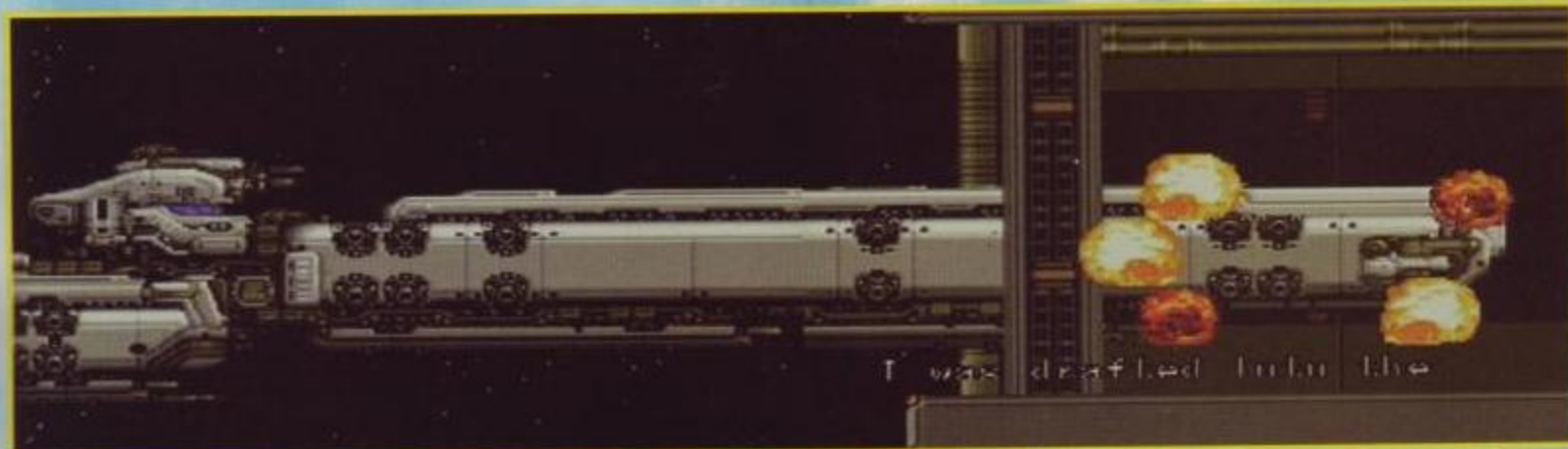


Только наш корабль вновь обрел свободу передвижения, как командир получил разведсводку об обнаружении фабрики тяжелой артиллерии, построенной федератами на лунной орбите. Похоже, что у Тихоокеанских штатов еще есть шанс вернуть себе преимущество!

Рассчитывать на фактор внезапности не приходилось — оборона противника была похлеще линии «Маннергейма». Руководствуясь соображениями безопасности, враги расположили завод в кольце мелких астероидов, что полностью исключало фронтальный удар «Версиса». Как мне не



хотелось лезть в самое пекло, но пришлось. К многострадальному робокостюму на скорую руку приладили нейтронный ускоритель, и получив дружеский пинок в зад, я стартовал с палубы крейсера под смех «дедов». Стартовал на встречу опасности...





«Вот, дети, посмотрите на товарища Джейка. Какой храбрый человек!» — голос учителя дрожал от волнения.

«А че, я однажды на спор у крокодила зуб плоскогубцами выдрал!»

«Сидоров! Еще раз вякнешь, я тебя!!!.. Продолжайте пожалуйста, товарищ Джейк».

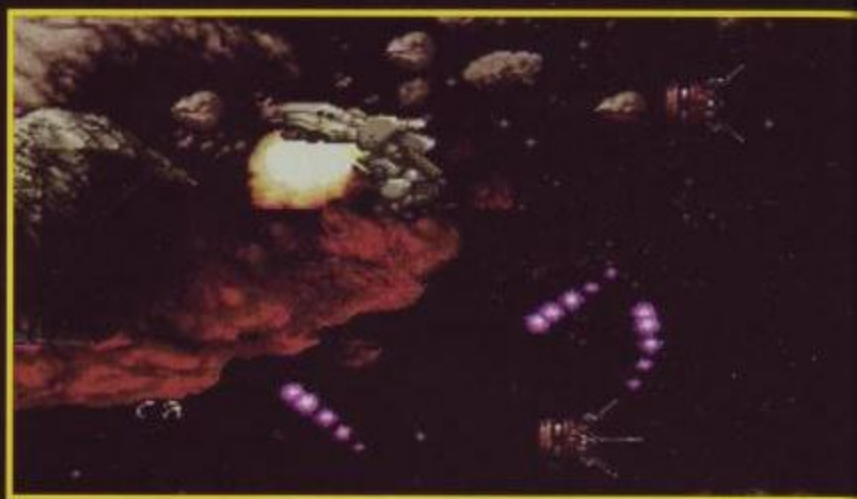
Так вот, пробившись с горем пополам сквозь сонмы вражин, я скинул надоевший ускоритель и, поглядывая по сторонам, двинулся вперед. Впрочем, всю мою осторожность обломил взрыв мины-ловушки под бронированными ногами костюма. Обидевшись, я рванул вперед и получил разряд фотонной установки в грудь (щит функционирует, к сожалению, лишь при тесном контакте моих ног с твердой поверхностью). Полброни слетело, и пришла твердая уверенность, что один в поле не воин. Найдя одинокий и свободный астероид, я присобачил к робокостюму оставленное неведомым предшественником оружие — ракетную установку. Вещь, конечно, не особо мощная, да и снаряды тратятся быстро. Ну да ладно, авось пригодится. Тем более, что любое оружие из арсенала довольно быстро усиливается за счет разбросанных на поле боя энергетических контейнеров.

И вот я, значит, летаю себе, питаю энергией вооружение, пушки на астероидах расстреливаю. Внезапно на горизонте возникает нечто громадное и злобно глядит на меня пачкой остроносых ракет, не в пример моим, больших и хитрых. Тем не менее, внимая предостережениям Крзи, я продолжаю двигаться вперед...

Мобильная сверхпушка Федерации являла собой последнее чудо техники — машина метров эдак в 80. Вокруг этого сооружения стайей кружили булжники со здоровую цистерну размером. Оставив тактику и стратегию немощным теоретикам, я взвел курок «Вулкана», и понеслось! К счастью, броня пушки не отличалась особой прочностью, и задание было успешно выполнено. Благополучно вернувшись на «Версис», я занялся починкой робокостюма и даже не подозревал, какие опасности ждут меня, да и весь экипаж крейсера. Тем временем, траур по потере артиллерийской фабрики у Федерации закончился, и они, горя желанием мстить, мстить, и еще раз

мстить, наводнили космос кораблями-охотниками и объявили награду за мою голову. Да-да, вон тот плакат, с надписью «Razyskivaetsa».

«Сидоров!!! Не смей на нем в «Морской Бой» играть!» — лицо учителя внезапно побагровело и наполнилось ненавистью ко всему подрастающему поколению. Старичок же невозмутимо продолжал: «Да пусть детишки резвятся, это все равно копия».



Так вот, несмотря на все усилия врага, наш «Версис» неумолимо приближался к следующему пункту назначения — космической базе «Арк Нова». Созданная метеоритным ударом, она являлась господствующей высотой на лунной орбите и блокировала трансиорбитные пути к нашим базам. Было принято решение ее уничтожить. К самой базе были пришвартованы два крейсера, выполнявшие роль двигателей. План был прост — врываемся на базу, разносим там все и уходим. По все тому же плану Митч с Аполло будут пытаться отсечь подкрепление, а я прорываюсь внутрь. Начало операции меня откровенно разочаровало: не встретив серьезного сопротивления, я вломился внутрь базы и, разрушив охранную систему (парочка лазеров, детские игрушки), опустился на нижние этажи в поисках командного центра. Вот тут-то и началось самое интересное: защитники станции ожили и приняли меры по выдворению непрошеного гостя. Стоило мне зазеваться, как со всех сторон налетали гадкие самонаводящиеся бомбы. Даже





персонал базы отважно брал в руки бластеры и путался у робокостюма под ногами. Сперва снисходительно плюнув на их забавы, я принял на грудь дюжину полновесных очередей и, пораскинув мозгами, решил впредь безжалостно расстреливать надоедливых сапиенсов. К моменту моего прибытия в командный центр командование базы приняло суицидальное решение, о чем громогласно объявило по развешанным на стенах помещения динамикам. Сильно обрадовавшееся население базы побежало в срочном порядке эвакуироваться, а я, в свою очередь, смазал пятки в направлении главного ангара. Занятое саморазрушением оборудование «Новы» особо не препятствовало моим передвижениям, не считая мощных струй огня, вырывающихся из разверзшихся отверстий топливной системы. Ну и что я нашел в ангаре? Правильно, всех успешно добравшихся жителей станции в комплекте с экспериментальным истребителем — средство эвакуации немедленно дает газу и исчезает в темном космическом пространстве. Конечно же я отправляюсь вслед улизнувшему противнику, тем более что нам по пути: дабы спасти обширные земные территории я

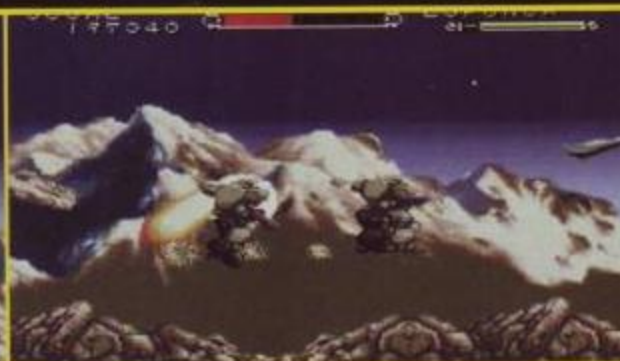
Просчитав вероятную траекторию падения станции, Крзя передает мне время, оставшееся до прохождения объектом точки невозвращения — две минуты мне отпущено на уничтожение маневровых двигателей, иначе — пиши пропало. Вдобавок ко всему истребитель благоразумно вернулся и попытался расплющить меня своей стопудовой конечностью — мстят, наверное, или опасность с моей стороны учуяли.

Честно говоря, я не помню всех перипетий того сражения, в памяти лишь отчетливо запечатлена освещенная красным аварийным светом лапа истребителя, затем яркая вспышка... Видать, мои кулаки помощнее оказались! Двигатели я уже взрывал «на автопилоте». Успел!

С ликвидацией «Арк Новы» в войне наступил решающий перелом, мои космические приключения наконец-то закончились: преследуя взбесившуюся станцию я вошел в верхние слои атмосферы в компании вражеских солдат, вовремя покинувших истребитель. К сожалению, командовавший станцией Бельдарк Непобедимый также уцелел — живая легенда, в одиночку выходявший на батальон противников, собственноручно отправил в могилу больше сотни наших ребят. С эскортом этого зверя я разобрался без особых проблем, заодно подзарядившись от их разбитых робокостюмов. Войдя в более плотные слои атмосферы, Бельдарк избежал перегрева от торможения, использовав парашют, но остальным противникам не удалось так легко отделаться — повредив костюм его напарника Рика, я уже приготовился с ним на пару изобразить падающую звезду, но внезапно шмякнулся на палубу невесть откуда взявшегося «Версиса». Жесткая посадка вряд ли дополнительно повредила и без того покореженному крейсеру, но спасла меня и неожиданного попутчика от неминуемой смерти. Вдогонку Бельдарку пустились Митч с Аполло... Мне оставалось лишь беспомощно взирать на разыгрывающуюся в небе трагедию. Опытный ас хитрым маневром обвел моих напарников и... Митч вернулся с охоты один, еле ноги унес. Моя отчаянная попытка отомстить нагрянувшему волею убийце особого успеха не имела: Непобедимый своевременно удрал, захватив обломившегося во время спуска Рика.



должен лишить управления главный реактор «Новы» — представляете, сколько шума может произвести подобного размера булыжник (вдобавок напичканный под завязку ядерным топливом), шмякнувшись где-нибудь в районе Сан-Франциско?





Наконец-то пришла пора переносить военные действия на территорию врага. Мне надоело терять своих друзей в этой бессмысленной мясорубке, война явно затянулась. Дабы поддержать захлебнувшуюся с потерей важных стратегических объектов атаку в безвоздушном пространстве, противник разродился тучей транспортных шаттлов, запуск которых было решено прекратить усилиями нашей группы. Произведя высадку десанта на близлежащих пустошах, «Версис» провел отвлекающий маневр, Митч отправился на поиск подземных ангаров, а я решил задержать отправку очередного вражеского корабля. Во время наших космических походов в сухопутных войсках противника произошли крупные изменения: командование Федерации сделало ставку не на громоздкие и неповоротливые танки, а на легкие робокостюмы, к счастью вооруженные лишь слабым подобием моего «Вулкана». В поддержку этой ходячей артиллерии выступили бомбардировщики и шагающие лазерные пушки. Удачно подстрелив одну из таких самоходок, я пополнил свой арсенал почти неповрежденным лазером, решив раз и навсегда проблему поражения удаленных объектов.

Платформа порта располагалась над глубоким каньоном, поэтому, путешествуя по нижним ярусам этого сооружения в поисках энергетических контейнеров, мне не раз пришлось воспользоваться своим ракетным двигателем. Разрушив зенитные орудия на крыше космопорта, я направился к стартовым шахтам, проход к которым охранялся огромным роботом. Увертываться от самонаводящихся ракет в робокостюме не легче, чем танцевать балет в Большом театре, поэтому я решил идти напролом и вскрыть лазером броню неприятеля раньше, чем он это сделает со мной. Добив эту машину, я ринулся вперед но... ракета уже стартовала. Стою я значит, смотрю вослед улетающему шаттлу, и тут подлетает ко мне знакомый до боли истребитель тянет с десятикратным ускорением вдогонку обжевавшему транспорту. Тот, конечно, начинает обстреливать меня из бортовых пушек, да и вертолетиков откуда-то поналетело, кружатся вокруг, рядами стреляют. А ведь прочно в те времена корабли строили: два топливных бака я отстрелил подлецу, пушку в ключья разнес, но он все рвется вверх, того и гляди из зоны досягаемости ускорителя уйдет. Пришлось разобраться с главной рубкой, успел я все-таки. Сколько, интересно, мой подвиг жизней спас? Хоть бы благодарность объявили...

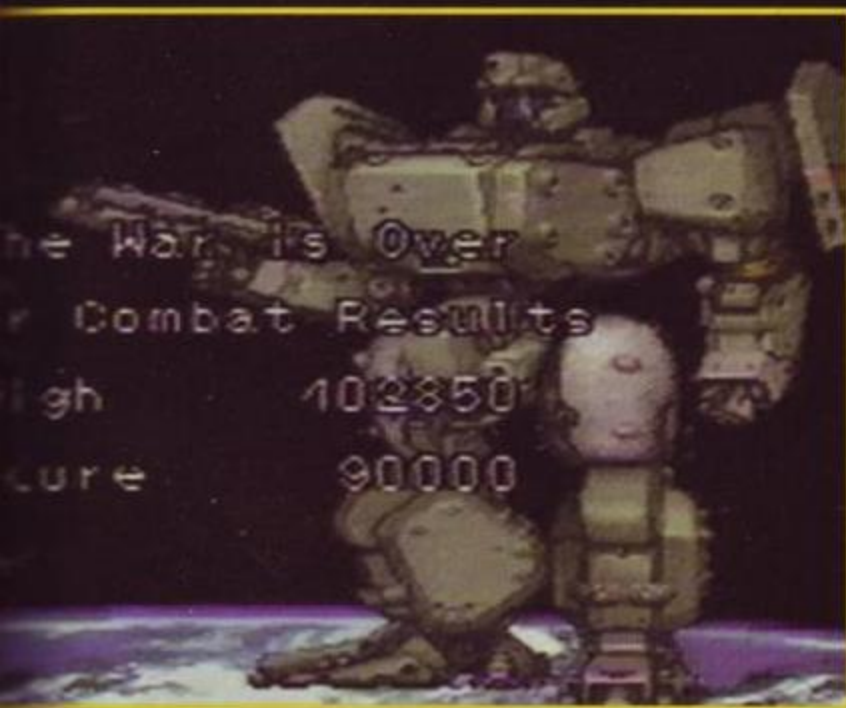
Растеряв львиную долю своих боевых отрядов, противник удалился зализывать раны в секретный бункер в Альпах. Чтобы покончить с врагом, весь наш флот был собран для нанесения завершающего удара. А прославленная ПВО Федерации тут как тут — от головной группы крейсеров остался лишь первосортный металлолом. Надо спасать положение, с ненавистным ускорителем на спине я на пару с Митчем погрузился в величественные белоснежные альпийские снега. Идиллию нетронутой природы все время нарушали противные летающие роботы, пытающиеся помешать мне достигнуть входа в туннели подземной оружейной фабрики. Сбив лазером штук пять таких железяк и расчистив площадку перед входом в подземелье, я проникаю вглубь, оставив напарника сторожить вход.

К сожалению, отсутствие солнечного света не позволя-





ет использовать энергетические виды оружия — силовой кулак и лазер в момент могут опустошить аккумуляторы костюма. К счастью, троекратно усиленный «Вулкан» мало чем отличается по мощности от лазера, да и противников в подземелье особых нет — старые знакомые пехотинцы в легких робокостюмах да изредка попадающиеся мины. Лишь в начале пришлось мне задержаться для разрушения механической змеи, да перед главным цехом чуть не попал в засаду, еле увернувшись от огромного туннелепрокладчика. На выходе из подземного комплекса столпилась куча зенитных орудий, федераты ждут очередной атаки с неба. Выбравшись на свежий воздух, я задействовал свой лазер и приступил к истреблению защитных сооружений. Разумеется, моя активность не осталась незамеченной: ошиваю-



щийся поблизости истребитель вздумал меня протаранить, да нарвался на луч лазера, остальная вражеская техника вообще сдалась без боя. Потрепанный «Версис» без помех принял нас с Митчем на борт и взял курс на Женеву, столицу Федерации. Там, в здании Совета, потерпевшие поражение федераты должны были подписать мирный договор, куда им деваться!

Однако защитники города еще не были склонны сложить оружие: на фоне пылающих зданий остатки вражеской техники попытались дать последний бой пехоте Тихоокеанских штатов. Что ж, война должна была закончиться здесь, не мог же я отступить за шаг до победы. Вот и здание Совета Федерации. Стоило ли удивляться, что Бельдарк в новом робокостюме именно здесь попытался отстоять свою репутацию Непобедимого воина. Быстрота передви-

жений этого противника уже стоила мне жизни лучшего друга. Но все же вооружение подвело самоуверенного лидера войск федератов: без труда определив мертвую зону пушки Бельдарка, я приложил все усилия к сохранению своего положения, в точности повторяя все маневры противника и одновременно жаря его своим огненным лучом. Еще мгновение, и враг был бы повержен, но в последний момент лишенный брони воин опять улизнул от возмездия через потайной ход. В гневе я бросился вслед беглецу, на ходу расстреливая захлопывающиеся при моем приближении двери подземного туннеля. Срезав лазером охранника в конце коридора, я на полной скорости влетаю в обширный зал... Тут и открылся главный секрет оплота Федерации: прямо в центральном зале здания Совета возникла огромная боевая машина, размерами не уступающая большей части крейсеров нашего флота. Управлял этой вооруженной до зубов машиной пылающий жадой мщеница Бельдарк!

То была страшная битва, поединок Давида и Голиафа, Геракла и Лернейской Гидры. На месте каждого уничтоженного мною орудия немедленно возникало еще более мощное, громогласный хохот Непобедимого сотрясал стены здания! Лишь ценой невероятных усилий, концентрации всей воли, всех возможностей робокостюма, я сжег броню управляющего центра этой машины смерти и испепелил окончательно свихнувшегося противника. Раздался оглушительный взрыв, и множество горящих обломков поверженного механического монстра разлетелись по всей столице, провозглашая мою победу. И мир наступил! То было славное время...

Старик умиротворенно склонил голову, заново переживая дела давно минувших дней. Вдруг отвратный скрежет заполнил своды музея, все недоуменно посмотрели вокруг. Старый солдат открыл глаза и с удивлением прохрипел:

«Что это за малец в моем робокостюме, и зачем он разворачивает «Вулкан» в нашу сторону?» Глаза учителя наполнились ужасом: «Сидоров, НЕЕЕЕТ!!!»

Eler Cant & Lord Hanta



TETRISTO

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ: ТЕТРИС

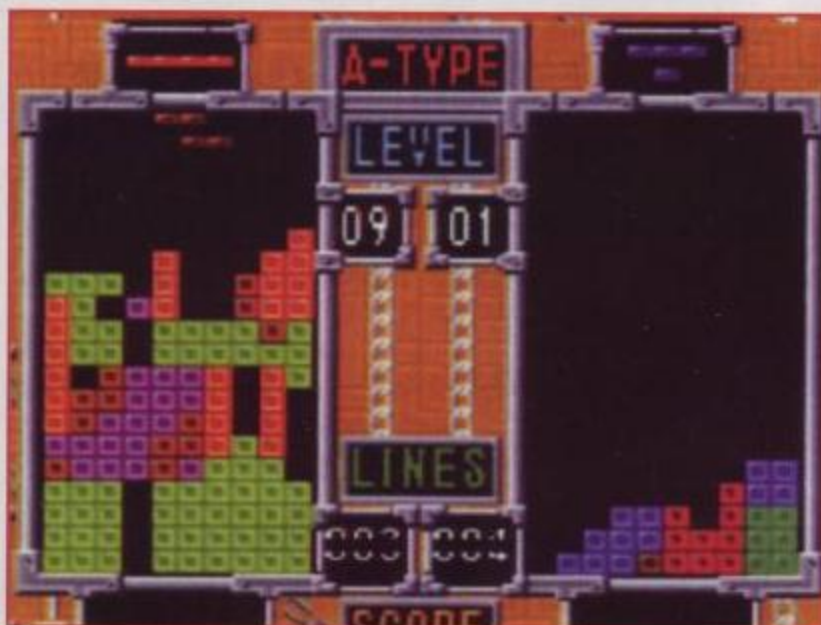
Нам очень хотелось сделать обзор реализаций самой популярной игры в мире, работающей на всех компьютерах и приставках, какие только существуют и, к тому же, российского изобретения. Но когда мы были почти у цели, нас опередили французские коллеги из журнала «Jeuxrad». Поэтому мы решили сделать комбинацию из обоих исследований, взяв за основу французский вариант и сохранив их название TETRISTORY.

Алексей Пажитнов изобрел одну из самых известных в мире видеоигр, в которую, естественно, больше всего играют, в которой представлены все категории — микровариант, игровые автоматы, приставки — это Тетрис. Мировой успех Тетриса легко объясним его простотой. Не обязательно быть асом в области видеоигр, чтобы справиться с ним — все могут играть в Тетрис и все в него играют!

Игра настолько популярна, что ей посвящен отдельный раздел в книге «Математика» серии «Я познаю мир» (авт. А.П.Савин, В.В.Станцо, А.Ю.Котова, издательство АСТ, 1995г.). Но не только популярность привела Тетрис в «Математику». Тетрис — одна из игр, представляющих интерес как объект анализа точными методами. Так, исследовалось существование выигрышной стратегии в этой игре в зависимости от ее условий (ширины стакана, например). Впрочем, подробности вы можете узнать сами, прочитав указанную выше книгу, а наше дело — игра. Тетрис получил широчайшее распространение с появлением карманных приставок (Game Boy™, Game Gear™). И стар и мал разыгрывают захватывающие партии на одного или двух игроков одновременно. Классическая цель играющего в Тетрис — побить свой предыдущий рекорд, состоящий в количестве построенных рядов (в режиме «один игрок»). Но есть и масса иных вариантов. Так в режиме для двух игроков в некоторых играх цель заключается в построении заданного количества полных рядов ранее своего противника или в том, чтобы не дать ему выиграть, заставив достичь верха экрана раньше вас.

И все же наиболее популярным вариантом остается борьба один на один с компьютером или приставкой. Здесь вы вольны выбирать место и время игры по обстоятельствам, играя в транспорте, стоя на одной ноге, и даже на работе в ожидании прихода гениальной мысли.

Итак...





TETRIS

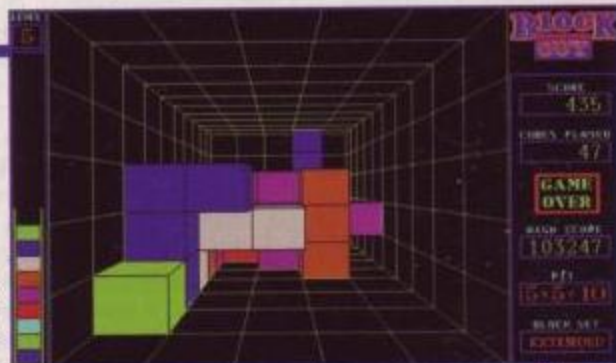
Один из первых тетрисов, с головокружительной скоростью распространившийся на персональных компьютерах, был сделан (как следует из заставки) фирмой «Mirrorsoft and Andromeda Software». В нем в стакан падают фигурки, каждая из которых представляет собой комбинацию четырех квадратиков (что, собственно, и дало название игре — Тетрис). Падение происходит на фоне московских красот и иных пейзажей, не позволяющих игроку забыть о российском происхождении игры.



BLOCK OUT

Компьютер: IBM PC
Производство: CALIFORNIA DREAMS

Block Out — это великолепный вариант подлинного Тетриса, поскольку в нем используется тот же принцип, те же фигуры, но уже в трехмерном исполнении. В игре та же цель, что и в двумерном варианте, но теперь на дно объемного колодца падают цветные фигурки, имеющие все три измерения. Вы можете вращать эти геометрические фигуры вокруг их оси во всех направлениях перед тем, как уложить в колодец. Но хотя объем — единственное отличие от классического Тетриса, игра становится намного сложнее и требуют большей точности управления. Знатоки подтвердят, что без длительных тренировок в Block Out трудно достичь высоких результатов. Это зачастую раздражает новичков, но с навыком она начинает нравиться все больше и больше.



BACKGROUND TETRIS

Компьютер: IBM PC
Производство: ALEXGRAF

Реализация классического варианта Тетриса, основным достоинством которой является возможность игры в фоновом режиме. То есть ваш компьютер делает для вас что-то важное — рассчитывает прибыль банка или управляет космическим кораблем, а вы в это время поигрываете себе в свое удовольствие. Необходимо, правда, отметить, что ракета может замедлить ход, так как ваша игра «тормозит» работу параллельной задачи, но если вам важнее удачно заполнить очередной ряд — бог с ней, с ракетой!

В программе есть возможность устанавливать различные скорости падения фигурок в стакан, что делает игру доступной новичкам и интересной суперпрофессионалам «от Тетриса».



TETRILLER

Компьютер: IBM PC
Производство: ELORGINFORM & VARIANT

Цепи, куски водопроводных труб, шары, утыканные шипами, бетонные плиты, залитые кровью, падают на несчастного человечка в арестантской рубашке, мечущегося на дне подземелья. Что это? очередной боевик? Нет, это Тетрис чистой воды, хотя и названный его автором Алексеем Миносянцем пародией на творение Пажитнова. Несмотря на все «ужасы» и вызывающее дрожь название, Тетриллер гораздо ближе к классике, чем, скажем, Columns. Потому что, если приглядеться, все фигуры есть по сути ничто иное, как все те же четыре квадрата, из которых требуется собирать ряды на дне стакана-подземелья. Разве что наш арестант... Вам требуется заботиться о нем и стараться, чтобы очередная бетонная плита не придавила его и не окрасилась кровью бедолаги. Да, Тетриллер — это пародия, но ведь пародируют только знаменитостей!

COLUMNS

Компьютер: IBM PC
Производство: HEWLETT PACKARD

Одно из замечательных свойств Тетриса это то, что он не дает покоя программистам, заставляя их придумывать для него все новые и новые «прибамбасы». Мало, оказалось, сотрудникам знаменитой фирмы собирать ряды из квадратиков, захотелось усложнить игры подбором цветов. Теперь играющий не вращает падающую фигурку, а меняя последовательность цветов квадратиков, составляющих ее, пытается «присоединить» ее нужным концом к квадратам того же цвета. Фигурка в стакане исчезает, если, как минимум, три ее квадрата окрашены одним цветом. Увы, от этого игра не стала сложнее. К тому же квадратов в фигурке лишь три, что тоже упростило игру.



TETRIS

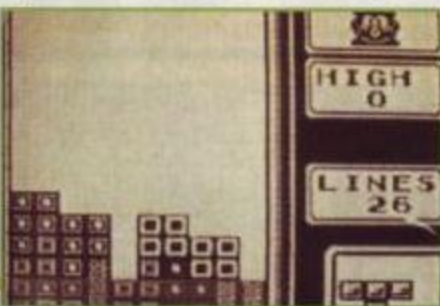
Приставки: Game Boy™, Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid (четыре последние приставки в дальнейшем для краткости будут называться NES по имени фирмы Nintendo Entertainment System® — разработчика формата, в котором все эти приставки работают).

Производство: NINTENDO.

Классический вариант Тетриса, без сомнения, наиболее распространен на Гейм Бое. Версия Тетриса для NES очень похожа на геймбоевскую, но именно карманные приставки типа Гейм Бой внесли основной вклад в невероятную популярность этой игры. В то же время подлинные любители и знатоки Тетриса не удовлетворяются игрой в метро или автобусе, а получают самое большое удовольствие от варианта игры вдвоем. Для этого используются приставки типа NES или пара Гейм Боев, соединенных между собой. Хотя управление в парной игре такое же, как и в моно варианте, тактика совершенно иная и более разнообразная. Некоторые строят вертикали по боковым сторонам, готовя фирменную для тетриса комбинацию, которая тоже повлияла на его название — четыре ряда, уничтожаемые за один раз, другие — предпочитают постепенное уничтожение рядов, иногда по два за один раз.

Игра сопровождается музыкой в русском стиле, делающей Тетрис еще более завлекательным для подуставших от собственных ритмов и мелодий геймеров стран Запада.

Именно благодаря этим качествам, на Западе картридж с Тетрисом долгое время продавался в комплекте с Гейм Боем, увеличивая его популярность.



BLOCK OUT

Приставки: любые.
Производство: US GOLD.

Вариант объемного Тетриса, почти не отличающийся от своего компьютерного предшественника. Хотя сказывается то, что разработчики «приставочных» версий учли недостатки более старой компьютерной программы (что, впрочем, всегда делают все разработчики), увеличив разнообразие фигур. Что же касается 16-битных приставок, на них, к тому же, существенно улучшена графика и добавлено интересное музыкальное сопровождение. Но несмотря на весь этот прогресс, объемный Тетрис по популярности не сумел обойти плоский вариант. Причины этому и те, о которых мы говорили выше (сложность, более высокое напряжение игрока), и то, что на карманных приставках (Game Boy™, Game Gear™) во многом теряется эффект объемности.



SUPER TETRIS 2, 3, 4

Приставка: Super Nintendo™.
Производство: BPS.

Эти варианты Тетриса, являясь развитием и дополнением предыдущих версий, интересны именно тем, что особо ориентированы на коллективное состязание. В последней «серии» число одновременно играющих может достигать четырех. Правда для этого требуется приобретение специального разветвителя для подключения джойстиков.

KLAX

Приставки: любые.
Производство: US GOLD.

Это первая игра, навеянная Тетрисом, но чуточку отличающаяся от него. Она вышла из залов игровых автоматов. Цель прежняя — сложить предметы, не доходя до определенной высоты. В Klax это одинаковые кирпичики, различающиеся по цвету. Они появляются в игровом пространстве как бы выходя с конвейера, подающего их постепенно в разные столбцы. Вы ловите их лопаткой, перемещающейся в месте выхода с конвейера. Затем вам нужно выстроить их соответствующим образом, составляя «клаксы» — фигуры, показанные в начале этапа (три кирпича по диагонали и т.д.). Игра средненькая, но имеющая ряд новшеств по сравнению с ее лопаткой — Тетрисом, и в целом она вписалась в серию игр — головоломок на приставках.



PUZZLE BOBBLE

Приставки: Neo-Geo™, Super Nintendo™.
Производство: TAITO.

Уже из названия ясно, что фирма Таито использовала для этой головоломки свои любимые «персонажи» — цветные шарики (вспомните Bubble Bobble). Но цель Тетриса осталась неизменной — шарики падают с верхней части экрана, и нужно избегать их чрезмерного количества, уничтожая ряды по определенным правилам.



COLUMNS

Приставки: MEGADRIVE™, MASTER SYSTEM™, GAME GEAR™.
Производство: SEGA.

Что касается Columns, то несмотря на название, она является самым что ни на есть классическим Тетрисом. Хотя новинки в ней есть. Мы имеем в виду не украшения (геометрические фигуры заменены на «драгоценные камни» разных цветов), а некоторое изменение принципа: нужно убирать не ряды, а три драгоценных камня, находящихся в одной колонке, и так постоянно. Эта находка Сеги, а также появление игры на Мегадрайве раньше Тетрисов Супер Нинтендо, привели к тому, что новшество было «перенято» другими играми (например, Puyo Puyo). Так сформировался новый стиль — стиль Columns.

Аналогично случаю с Тетрисом на Гейм Бое, Columns наибольшую популярность приобрела на карманной Сеговской приставке — Гейм Джире.

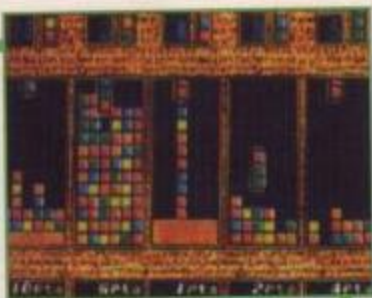


COLUMNS 3

Приставка: MEGADRIVE™.

Производство: SEGA.

Естественно, Sega развила успех Columns и выпустила вариант этой игры, позволяющий участвовать в ней сразу пятерым игрокам (при помощи устройства, подключающего вместо одного четыре джойстика). Формы предметов стали более разнообразными, но главное достижение — это, конечно, пять Тетрисов на одном экране.



BOMBERMAN PANIC BOMBER

Приставка: NEC с CD, SUPER NINTENDO™.

Производство: HUDSON SOFT.

Действуя аналогично Taito, фирма Hudson Soft вовлекла в свою версию Тетриса всем известного Бомбермена и придала популярной головоломке слегка воинственный характер. В этой игре нужно не дать фигуркам добраться до верха экрана, выстраивая ряды одного цвета (вертикальные, горизонтальные и диагональные), в результате чего появляются бомбы, которые взрываются.

Плюс этой игры — возможность играть в пятером.



WARIO'S WOODS

Приставка: NES, SUPER NINTENDO™.

Производство: NINTENDO.

Марио породил Варио, Варио породил нинтендовскую версию Тетриса, и все пока живы. В этой игре нужно управлять Тоадом (с ним вы, конечно, знакомы), который уничтожает бомбы и другие предметы, посылаемые злобным Варио. Но это все антураж — Тетрис остается Тетрисом.

который уничтожает бомбы и другие предметы, посылаемые злобным Варио. Но это все антураж — Тетрис остается Тетрисом.



PAC ATTACK

Приставка: SUPER NINTENDO™.

Производство: NAMCO.

В этой игре, построенной на базе Тетриса, фирма Namco выводит на сцену своего героя Пэкмена, делая попытку поддержать популярность поднадоевшего персонажа за счет привлекательности Тетриса. В игру втягиваешься, так как принцип Тетриса изначально замечателен. А так эта игра понравиться может лишь тем, кто тоскует по Пэкмену и любит ненасытный желтый шар. Основные принципы и Pac Man'a, и Тетриса сохранены. Фигурки, за которыми следуют привидения, и Пэкмены, их пожирающие, падают, как и положено, сверху.



PUYO PUYO (DR. ROBOTNIK)

Приставки: почти любые.

Производство: NEC/SEGA/BANPRESTO.

Puyo Puyo скорее больше придерживается принципа Columns, чем классического Тетриса, но входит в группу тетрисоподобных игр (Tetris-like, как говорят американцы). Как и всегда, следует избегать подхода к верху экрана, откуда падают фигурки, на этот раз шарики с глазками, похожие на амеб, меняющих вид при соприкосновении друг с другом. Чтобы уничтожить их, достаточно «склеивать» их между собой (по четыре каждый раз) любым способом, забыв о вертикальных и горизонтальных рядах. Когда играют вдвоем, эти шарики посылают друг другу. В «неяпонском» варианте игра сменила название, а шарики стали «jelly beans» — американскими конфетками в форме фасоли, но принцип остался прежним. Приятная и забавная игра, но ничего нового не привносящая в этот жанр. Сначала эта игра была выпущена Sega для игровых автоматов, затем появилась на NEC и других приставках.



MARIO & YOSHI

Приставка: SUPER NINTENDO™, NES, GAME BOY™.

Производство: NINTENDO.

И вновь на Нинтендо Марио, бросающий с верха экрана вниз пирожные, и Йоши, бегающий внизу с подносом. Цель — переставлять падающие пирожные, делая так, чтобы они исчезали и (вот неожиданность) не доходить до верха экрана.

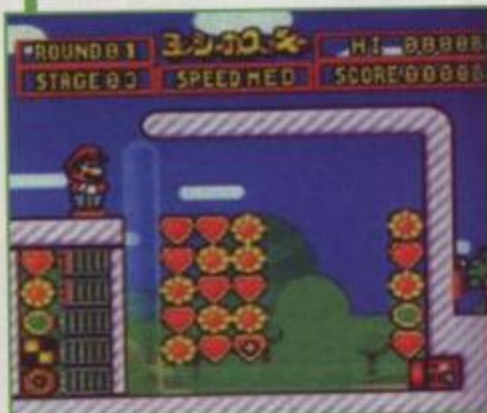


YOSHI'S COOKIES

Приставка: SUPER NINTENDO™, NES, GAME BOY™.

Производство: NINTENDO.

В то время, как различные варианты Тетриса заполняют Супер Нинтендо, а изначальный вариант Тетриса представлен на NES и Гейм Бое, Нинтендо занялась выпуском игры в том же стиле, но с совершенно новым принципом. Марио и Йоши участвуют в игре, в которой появляются пирожные разных форм и цветов. Есть несколько режимов игры для одного или для двух игроков. Цель состоит в уничтожении пирожных, выстраивая горизонтальные и вертикальные ряды,



состоящие из тех же пирожных. Для этого, при появлении пирожных с верхней и с левой сторон экрана, достаточно перемещать вертикальные и горизонтальные линии по отношению к центру симметрии, показываемому подвижным курсором. Вы поняли? Ну, молодцы! Игра проста, захватывающая и просто великолепна в режиме для двух игроков.

TETRIS & Dr. MARIO

Приставка: SUPER NINTENDO™.

Производство: NINTENDO®.

Самый настоящий Тетрис с настоящей популярной русской музыкой. Особенно хорош вариант игры вдвоем. Игра настолько напоминает Тетрис для NES, что напрашивается мысль, а не переделка ли это для Супер Нинтендо? Даже если это и так, то ничего плохого в этом нет, пусть классным Тетрисом наслаждаются на всех приставках! Тем более, что звук, уж точно, свой супернинтендовский, который восьмибиткам и не снился. Остается лишь вопрос — причем здесь др. Марио?



GEOM CUBE

Приставки: SONY PLAYSTATION™, SEGA SATURN™.

Производство: TECHNOS.

Не успела Плейстейшн появиться в продаже, как на ней объявился вариант объемного Тетриса — Geo Cube, являющийся адаптацией Block Out. Можно играть вдвоем, выбирать типы геометрических форм, которые падают сверху (цвет, номер и т.д.), параметризовать кнопки управления, выбирать скорость игры.



STAR-GATE

Приставка: GAME BOY™.

Производство: ACCLAIM.

Ради бога, не спутайте с игрой Stargate, сделанной по нашумевшему фильму. Это Тетрис, построенный по принципу Block Out. Цилиндрический колодец, в который падают картинки. Картинки можно вращать.

MAGIC POI POI

Приставка: SUPER NINTENDO™.

Производство: TAKARA.

Такара также решила выпустить свой Тетрис. Причем на Супер Нинтендо, где разновидностей этой головоломки полным полно. Этот факт заставляет еще раз обратить внимание на феномен Тетриса. Игра берет принцип Пууо Пууо, когда сверху падают блоки из четырех цветных камушков. Некоторые «вражеские» камни умеют прерываться в хронометры и останавливать игру.

SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS

Приставка: SUPER NINTENDO™.

Производство: BPS.

Классический Тетрис, хорошо сделанный и маневренный. Можно играть вдвоем или одному с выбором уровня трудности, форы (handicap) и с регулируемой скоростью. Прекрасный вариант Тетриса, скоростной, легкодоступный. Некоторые прибамбасы (призы, например), включенные в игру для поднятия ее интереса, к счастью, ее не портят. Тетрис и так захватывает!



TETRIS BATTLE GAIDEN

Приставка: SUPER NINTENDO™.

Производство: BPS.

Для того, чтобы внести хоть немного нового, BPS предлагает нам Тетрис с промежуточными сценами, великолепными движениями, сценарием, с многочисленными и диковинными персонажами, но, самое главное, с системой нанесения специальных ударов, позволяющих противнику почувствовать это на собственной шкуре. Еще один «боевой» Тетрис! При игре вдвоем возможности просто уморительны. Это один из самых приятных и оригинальных вариантов игры, но, увы, не самый динамичный.



TETRIS FLASH

Приставка: SUPER NINTENDO™.

Производство: BPS.

Этот Тетрис (в США получивший название Тетрис-2) вносит новую струю, так как в нем немного изменен принцип. Фигурки все также падают, но имеют различные формы. На этот раз нужно, чтобы исчезали не ряды, а цветные блоки. Когда вы соединяете три блока одного цвета, они исчезают. Цель — очистить экран, особенно — от блестящих блоков. Когда два блока одного цвета соприкасаются с блестящим блоком, он исчезает вместе с ними и заодно убирает все блоки этого цвета с экрана. Удобно! Режим «puzzle» (головоломка) тоже подбросит вам трудности, иногда большие. Но игра, как ни странно, скорее, средненькая. Если долго играешь — надоедает. Чувствуется, что BPS любым способом хочет найти нечто новое, основанное на идее Тетриса, но пока не слишком удачно.



TWIN BEE PUZZLE

Приставки: SONY PLAYSTATION™, SEGA SATURN™.

Производство: KONAMI.

Конами немного разочаровала — ничего общего с Twin Bee, кроме персонажа. Похоже, что Конами просто поторопилась войти в число фирм, издающих Tetris-like игры, а заодно, и «застолбиться» на Playstation и Saturn. Использован стандартный рецепт — адаптация Тетриса с героем популярной игры, в данном случае, Twin Bee. Выполнено хорошо, но от реализации на 32-битных приставках хотелось бы большего.



РИНГ

«WWF Wrestlemania», «WWF King of the Ring» и «WWF Wrestlemania Challenge»: все на одного, и каждый за себя

Ринг сотрясает размеренная поступь борцов-тяжеловесов. Сразу три команды изъявили желание вступить в спор за звание чемпионов. Сюжет этих игр напоминает «Street Fighter» и «Mortal Kombat», реализация — «Double Dragon» и «Battletoads». Вам нужно побить всех противников, но во время поединков борцы двигаются не в двух (вправо-влево), а в четырех направлениях. Такая реализация не очень удобна для стрельбы энергией и прыжков, зато самая обычная борьба (без дополнительных суперспособностей) превращается в довольно интересное испытание силы, ловкости и сообразительности. К сожалению, как это случается и в реальной жизни, каждая команда настаивала на проведении поединков по своим собственным правилам и отказалась от аналогичных предложений соперников. Предвидя, что бесплодные попытки достичь компромисса грозят вызвать грандиозную кучу-малу прямо в кабинете редактора (чей стол и так уже пострадал от моих настоятельных просьб во время выпуска «Видео-Асс» Dendy №13), я ограничил состязания показательными выступлениями каждой команды в отдельности. А поскольку в этих играх встречаются одни и те же борцы, сравнить показательные выступления будет несложно.



Первой из своего угла выходит команда из «WWF Wrestlemania» (фирма «Acclaim»). Борцы начинают выступление с демонстрации простых приемов, встречающихся и в других играх: удары рукой, ногой и, даже, головой (кнопки «А», «В», «Turbo А», «Turbo В» просто так или с одновременным нажатием джойстика вниз или вверх); бег с отбрасыванием от канатов («А» или «Turbo А» + джойстик вправо или влево: боец бежит, налетая на канаты, и те отбрасывают его назад); напоминающие приемы Зангиева броски (стоя вплотную к противнику — «А» или «Turbo А» + «В» или «Turbo В»). Приятно сделаны удары в полете (разбежаться и «А» или «Turbo А»).

Выступления завершают показательные поединки. Ted Dibiase демонстрирует молниеносную серию ударов рукой, Van Van Bigelow — сальто (разбежаться и «В» или «Turbo В») и двойной удар в полете. А вот и гордость всей команды — Andre the Giant (Великан Андрэ). Этот детина вполне соответствует своему имени: он настолько здоров (рост 2 м 24 см, вес 236 кг), что не может бегать и прыгать, а свалить его с ног не всегда удается даже ударом в полете.

Каждая схватка длится один раунд (3 минуты). Чтобы победить противника, нужно либо так его отдубасить, чтобы он уже не смог подняться на ноги, либо прижать его к полу на 3 секунды (встаньте вплотную к лежащему противнику, при этом некоторые борцы напрыгивают по команде вниз или вверх + «А» или «Turbo А», а другие — по команде вниз или вверх + «В» или «Turbo В»). За ходом схватки незримо следят менеджеры обоих борцов и иногда подкидывают вдоль дальнего края ринга энергопотпитку для своих подопечных (каждому борцу подходит лишь свой вид подпитки). Жизненную энергию теряет не только тот, кто пропускает удары, но и тот, кто удары наносит, а вот если ничего не делать (просто лежать, нажимая джойстик вверх, стоять или бегать), запас энергии растёт. Правда, лежать все же не стоит.

Вот довольно простой способ стать чемпионом. Если нажать «А» или «Turbo А» + «В» или «Turbo В», ваш герой проведет контрудар рукой назад. Серия таких контрударов дает прекрасный эффект — противник не отлетает на другой конец ринга, а падает прямо там, где стоял. То есть можно довольно легко выигрывать раунд за раундом, стоя на одном месте. Вот только как убедить противника не мешать, пока вы развернетесь к нему спиной? Первых четырех борцов можно просто игнорировать. Встаньте у дальнего края ринга (поближе к энергопотпитке), развернитесь, подождите, и противник сам придет под ваши кулаки. Но для борцов Andre the Giant и Hulk Hogan нужна совсем другая тактика. Можно, конечно, сбить противника с ног и, пока он встает, быстро подойти и изготавиться для контратаки. Но если соперник поднимется с пола спиной к вам, еще неизвестно кто кого контратакует большей. Лучше стараться попасться на его атаку. То есть надо дожидаться такой



ситуации, когда вы отлетите на другой край ринга, а противник подбежит, чтобы продолжить свою атаку. В этом случае ваш боец, как правило, встает спиной к неприятелю, и появляется шанс провести контратаку. И, что самое главное, после очередной успешной контратаки противник будет вставать опять лицом к вам. А чтобы не попасться на бросок, между борцами нужно выдерживать крохотную дистанцию. Играть можно одному или компанией от двух до шести человек. В игре есть два режима: «STANDARD» — один поединок между любыми борцами, «TOURNAMENT» — для одного игрока это пять поединков с компьютерными противниками, для компании игроков — до 15 поединков друг с другом и компьютером.





 Bret "Hit Man" Hart™ Height: 6' 0" Weight: 231 Reach: 70 Stamina: 1000	 The Narcissist Lex Luger™ Height: 6' 6" Weight: 270 Reach: 75 Stamina: 1100
 Shawn Michaels™ Height: 6' 0" Weight: 231 Reach: 70 Stamina: 1000	 Mr. Perfect™ Height: 6' 4" Weight: 254 Reach: 72 Stamina: 1050
 Razor Ramon™ Height: 6' 3" Weight: 263 Reach: 73 Stamina: 1100	 Haoho Man Randy Savage™ Height: 6' 2" Weight: 237 Reach: 71 Stamina: 1000
 Yokozuna™ Height: 6' 0" Weight: 229 Reach: 70 Stamina: 1100	 Hulk Hogan™ Height: 6' 7" Weight: 270 Reach: 75 Stamina: 1100
 Undertaker™ Height: 6' 10" Weight: 322 Reach: 80 Stamina: 1200	 Bam Bam Bigelow™ Height: 6' 6" Weight: 260 Reach: 75 Stamina: 1100

Следующая игра «WWF King of the Ring» (фирма «Acclaim»). Новая команда — новые правила. Во-первых, длительность поединка не ограничена. Во-вторых, бороться можно не только на ринге, но и за его пределами (правда, если спортсмен покинет ринг более, чем на 9 секунд, его дисквалифицируют). В-третьих, бороться можно не только один на один, но и пара на пару (двое на ринге, двое в резерве, смена борца — кнопка «Select», проигрыш одного борца из пары означает поражение обоих). В этой игре уже не один, а два вида чемпионата. Один — за титул короля ринга (по названию игры, нужно выиграть три поединка), второй — за титул «WWF CHAMPION» (девять поединков).

Борцы начинают демонстрировать приемы ведения боя. Ну, удары руками («А» или «Turbo А») и ногами («В» или «Turbo В»), бег с отбрасыванием от канатов (джойстик вправо или влево + «А» или «Turbo А») и удары ногами в полете (разбежаться и «В» или «Turbo В») мы уже видели. С бросками уже интересней, захват происходит автоматически; как только спортсмены окажутся на нужной дистанции, тут и пробуйте или свалить противника на пол («В» или «Turbo В»), или перебросить его через себя («А» или «Turbo А» + джойстик влево или вправо), а можно и разорвать захват («А» или «Turbo А»). Эта команда не признает благородного правила «лежащего не бьют». Если противник упал, на нем можно валяться (подойти вплотную и «А» или «Turbo А», либо разбежаться и напрыгнуть), пинать ногами, но эффективней всего залезть (при помощи джойстика) на столбик в углу ринга и спрыгнуть («А» или «Turbo А»). Такой прыжок можно делать даже когда противник не лежит на полу, но тогда результат не такой впечатляющий (просто, как после удара в полете).

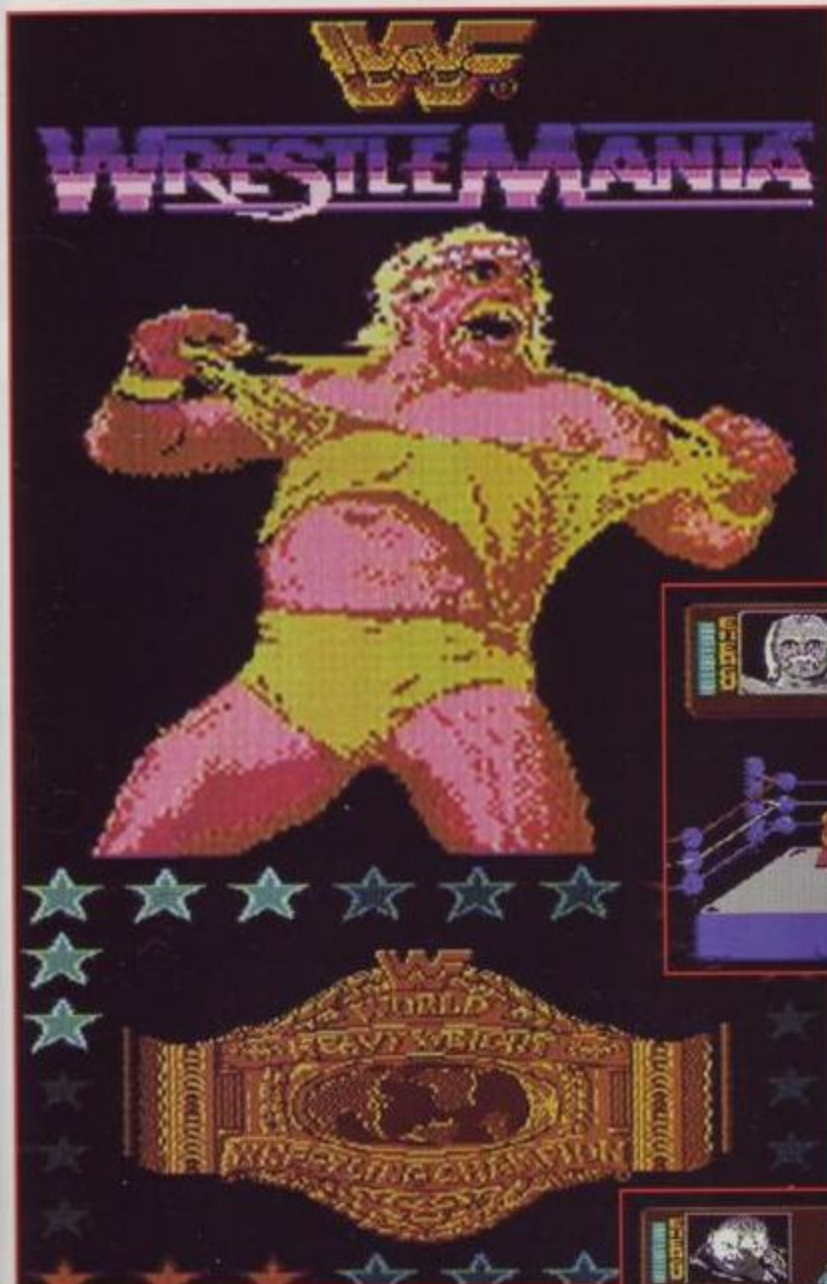
Чтобы победить, нужно либо прижать соперника к полу ринга (подойти вплотную к лежащему противнику и нажать джойстик в его сторону + «А» или «Turbo А»), либо добиться его дисквалификации за слишком долгое отсутствие на ринге (только аккуратно, а то вас самих постигнет та же участь).

Здесь очень гибкая система учета пожеланий игрока. Во-первых, можно выбрать уровень сложности (EASY — простой, вы швыряете противников как подушки; MEDIUM; HARD — сложный, противники швыряют вас). Кроме этого, у каждого из десяти борцов свой уникальный набор физических данных (рост, вес, быстрота, сила и выносливость), а можно создать и собственного борца. Однако, несмотря на это разнообразие, больших различий в возможностях спортсменов я не заметил. Так, у Bam Bam Bigelow нет двойного удара в полете, а громадный Yokozuna (вес 229 кг, рост 1 м 96 см) носится по рингу не хуже остальных членов команды.

Выиграть любой поединок довольно просто — все время бегайте и наносите удары в полете. Если противник прижмет вас к канатам, выберите за пределы ринга, подождите, чтобы он последовал за вами, после чего возвращайтесь на ринг и бегайте снова. Удар в полете валит на пол любого противника. Сначала он будет быстро подниматься на ноги, но, по мере убывания жизненной энергии (а энергия здесь не восстанавливается), станет отдыхать на полу все дольше и дольше.

В состязаниях могут принимать участие один или два игрока. Причем, игроки могут выступить как один против другого, так и вместе против пары компьютерных борцов.





А вот и третья команда. Вид у борцов не очень внушительный, зато есть простор для маневров на ринге. Правила игры «**WWF Wrestlemania Challenge**» (фирма «LJN») полностью запрещают бег с отбрасыванием от канатов, а ноги используются лишь для ударов в полете («А» или «Turbo А» + «В» или «Turbo В»). Зато можно активизировать находящегося в резерве товарища по команде (по команде «В» или «Turbo В» + «Select» он отправляется колотить находящегося в резерве соперника, а если нажать «А» + «В» + «Select», он влезет на столбик и вступит в борьбу на ринге). Через шесть секунд резервный боец принудительно возвращается на свое место, но на помощь его можно звать снова и снова.

Здесь вы найдете целых три вида состязаний (правда, за один и тот же титул «**THE WINNER OF TONIGHT'S MAIN EVENT**»): серия из семи поединков по формуле «один на один»; можно биться пара на пару, как в «King of the Ring»; а состязание на выживание

(по три борца с каждой стороны, проигравший спортсмен выбывает из дальнейших состязаний, а остальные продолжают борьбу) особенно понравится тем, кто любит планировать действия целой команды спортсменов («Select» — смена борца).

Борцы приступают к показательным поединкам. «А» или «Turbo А» — удар кулаком, «В» или «Turbo В» — бросок (а если атаковать сзади, некоторые бойцы применяют удушение).

Наскaws Jim Duggan демонстрирует удар в полете. Он приседает, на мгновение замирает, после чего устремляется прямо на противника. Правда, если противник увернется, полет рискует закончиться аварией, и спортсмен растянется на полу. Во время поединка с этим борцом рекомендую маневрировать около углового столбика. Как только Джим присядет, влезайте на столбик (джойстик в нужную сторону + «А» или «Turbo А» + «В» или «Turbo В», прыжок на ринг — «А» или «Turbo А», за пределы ринга — «В» или «Turbo В») и прыгивайте на беспомощного противника. Особенно хочется отметить оригинальность борца Big Boss Man (видимо, еще один агент нашего Big Boss'a — прим. ред.). Для удара в полете он



пользуется не руками или ногами, а толстым животом. А вот и Ultimate Warrior, которым по праву гордится вся команда. Он любит разнообразить свою тактику — иногда атакует прыжком со столбика, а может и просто вышвырнуть противника за канаты, чтобы потом валять его там вплотную до дисквалификации.

Борцы этой команды отличаются большой сообразительностью. Если вы атакуете в полете, противник может присесть и увернуться, а стоит полезть на столбик в углу ринга, как он удерет в самый дальний угол. Так что для победы над любым борцом нужно научиться уверенно проводить броски, а когда противник упадет, не повредит на нем поваляться (подойти вплотную и «А» или «Turbo А»). Перед тем, как прижать борца к полу ринга (подойти вплотную и «В» или «Turbo В»), рекомендую оценить его жизненную энергию. Большинство спортсменов можно брать голыми руками после серии из восьми бросков (это относится и к Великану Андре, несмотря на впечатляющие габариты, из-за которых он не может выполнять удары в полете), а вот борцов Hulk Hogan и Ultimate Warrior нужно бросать раз 12. Ни в одной из других команд Hulk Hogan не отличается подобной живучестью, вот как много значит влияние коллектива.

Эти состязания рассчитаны на одного или двух игроков, которые могут биться либо друг против друга, либо вместе за общее звание команды — чемпиона.

Вот и все. Ринг опустел, и трибуны отшумели. Спортсмены старались изо всех сил в надежде, что каждая из игр найдет своих поклонников. Лично мне понравились все, но сомневаюсь, что ваши родители согласятся купить три похожих картриджа. Тем же, кто решит выбрать себе одну игру, рекомендую внимательно сравнить не только описание возможностей, но и эпизоды выступления борцов каждой команды.

WRESTLEMANIA

THE MILLION DOLLAR MAN
7'11" 300 LBS.
MANAGER: VIRGIL

SELECT YOUR WRESTLER

RAM RAM DIGGLOW
7'0" 250 LBS.
MANAGER: DUMPERDINK

SELECT YOUR WRESTLER

HONKY TONK MAN
7'0" 250 LBS.
MANAGER: JIMMY HART

SELECT YOUR WRESTLER

RANDY "MACSID MAN" SAVAGE
7'0" 250 LBS.
MANAGER: ELIZABETH

SELECT YOUR WRESTLER

ANDRE THE GIANT
7'6" 350 LBS.
MANAGER: RORRY THE DRAIN

SELECT YOUR WRESTLER

HULK HOGAN
6'8" 300 LBS.

SELECT YOUR WRESTLER

G. Dragon

Предлагаю приплюсовывать набранные
в играх очки к школьным оценкам -
так я запросто стану круглым отличником.

**ЛУЧШАЯ ИГРА НА СВЕТЕ
ЭТО МОРТАЛ КОМБАТ
И ЛУЧШЕЕ В ЭТОЙ ИГРЕ НА СВЕТЕ
ЧТО УБИВАЮТ НЕ ТЕБЯ.**

Не удивляйтесь,
что у меня такой
хороший почерк -
это писал мой дедушка.

**Был у меня картридж
"Чип и Дейл 2".
Но друг его взял на день,
а потерял навсегда.
Теперь я - один,
и "Чип и Дейл 2",
наверное, один.**

**Девчонки - страшные люди!
Уже год, как у меня приставка,
сестра ни разу не играла,
а тут засела! И теперь,
только ей дам подзатыльник,
чтобы отвалила, тут же
бежит ябедничать маме!**

Пароли являются надежнейшей валютой
при расчетах между геймерами -
ты мне нужный пароль, а я тебе
картридж на день.

Предлагаю новый конкурс -
отгадать, что написано с другой
стороны забора.

Я вчера был в
театре! Оказывается,
это
также интересно!

Кто знает,
что там творит
Джеймс Бонд
младший -
откликнитесь!



Я знаю игру,
которую не знает
сам Великий Дракон,
но ему не скажу,
это будут знать
уже целых
четыре головы.

8 бит

Bad Dudes

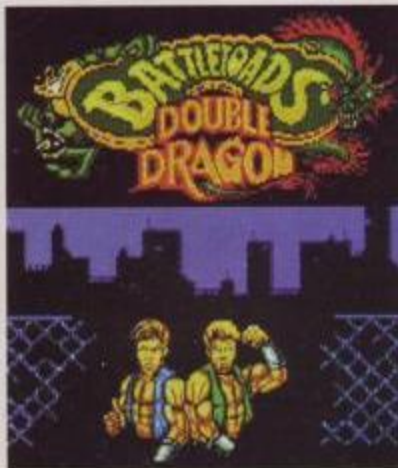
В этой игре, чтобы взять что-нибудь, надо присесть рядом с этим «что-нибудь» и нажать на удар.

Вадим Суханов
г. Мурманск

Battletoads Double Dragon

Если вы уже забили толстяка, но у вас еще осталась граната, бросьте ее в дверь — вам дадут очки, как если бы толстяк был еще там.

Sonic-ежик
г. Москва



Battletoads Double Dragon

Если вы при выборе бойца нажмете вверх, «Start», «A» и «B» одновременно, то начнете игру сразу с пятью жизнями. Сразу прием может не получиться, поэтому задержите кнопки нажатыми несколько секунд. Если заиграла музыка, значит получилось.

Fighter г. Рязань

B-Wings

На этапе с мордами, пускающими дым, не попадитесь в кольца дыма первой морды. Это смерть. Зато кольца дыма второй морды выведут вас на призовой этап, где вы возьмете жизни, очки и в несколько раз увеличите мощностъ своего оружия.

Виталий Симоненко
г. Комсомольск-на-Амуре

Dead Fox (Mortal Arms)

В дополнение к опубликованному ранее (№15, Егор Яшин, Москва) называю еще один пароль к этой игре: 866958.

Максим Маскаль
г. Абаза респ. Хакассия

Dick Tracy

Пароль на 5 этап: 007-215-047. Константин Казьмин г. Самара
Пароли этапов 2-4 — в №19
(ред.)



Flintstones

Набрав из звездочек слова YABBA DABBA DOO, вы получите жизнь.

Little Samson
г. Клин
Московская обл.

Castlevania

На пятом уровне есть место, где можно до предела увеличить запас сердец. Поднявшись по лестнице, рядом с которой в стене спрятана еда, восстанавливающая энергию, вы попадаете на следующий этаж, где вам навстречу вылетает голова Горгоны. Перепрыгните ее, подпрыгнув на месте и сбив свечу. Выпадет большое сердце. Хватайте его и скорее назад, вниз по лестнице. Так можно поступать, пока не доведете запас сердец до предела (до 99).

Михаил Фатеев г. Тверь

Contra Force (Super Contra 6)

Вот как можно набрать сколько угодно очков. На первом уровне подойдите вплотную к стенке перед прессами и стреляйте, пока не надоест. Очки будут расти.

Contra-Man
г. Пермь

Green Beret

От собак, атакующих вас в конце третьего этапа, при игре вдвоем очень просто отбиться. Достаточно вам с напарником «залечь» головами в разные стороны и обоим непрерывно ударять ножами. Собаки сами будут напариваться на ножи.

Алексей Демин
г. Сыктывкар

Double Dribble

Чтобы увидеть бросок крупным планом, войдите в двухочковую зону, немного постоит и, только потом, бросайте.

Aladdin г. Элиста

Dracula

Во втором уровне вы встречаетесь с женщиной — призраком. Ее не надо убивать. Подождите немного, и вскоре она исчезнет. Та же ситуация и на третьем уровне, только здесь их уже две.

Вова и Сережа Куваевы
г. Москва



Jurassic Park

На второй стадии, на реке, можно увеличить количество своих жизней, если собрать все яйца и, при этом, не потерять ни одной жизни. Когда вы доплывете до конца реки, вам приплюсуют одну жизнь. Ну, а если вы все-таки потеряете хоть одну жизнь, то останетесь «с носом». Но вы еще можете заработать лишнюю жизнь, так как после этой реки будет другая, которая приводит к самому T-Rex'у.

Dr. Grant
г. Пенза

Viper

Добавление жизней: джойстик вверх и «Start».

Владимир Ильш
г. Ржев Тверская обл.

Macros (Robotec)

Трансформации космического корабля:
джойстик назад + кнопка «A» — робот;
джойстик вверх + кнопка «A» — полуробот — полусамолет;
джойстик вперед + кнопка «A» — самолет.

Андрей Нечаев
г. Оренбург



Nigel Mansell's

World Championship

УРОВЕНЬ	КОД	ОЧКИ
2	BT.BTTF..KG.Y4	10
3	CTHBVKF.KPM.YY	20
4	CTWDVYF.TTS.ZR	30
5	DLHDWFFKYTW.ZK	36
6	FBHHWYFT2T1.YC	46
7	FBWKX.FV.Y6.Y6	56
8	GB2QX.PZ.Y9.Y0	62
9	HB8QX2PZK3F.TT	72
10	JV88FKP7P3L.YM	82
11	KL8WF2QGT3R.YF	92
12	KMMYGFQ27X.Y8	102
13	KMWZ0PVG3G0.Y2	108
14	L4W1H6VQ7G5.YW	118
15	NNH1JPZQ7O6TTP	121
16	PDH4J6Z0BRBTYN	131

Михаил Степашкин
с. Ижевское, Спасский р-н,
Рязанская обл.

Gun Smoke

В первом уровне, когда на вас нападают бандиты, если успеть подобрать горящий динамит, можно получить дополнительные очки.

Aladdin г. Элиста



The Hunt For Red October

На стадии «Саботаж» вам предстоит разминировать «Красный Октябрь». Для этого найдите мигающую мину и, подойдя к ней (как можно быстрее — время у вас ограничено) и встав прямо против нее, нажмите джойстик вверх. Появится белый прямоугольник с красной полоской внутри. Когда полоска исчезнет, значит, мина разряжена. Теперь срочно бегите к другой мине.

Dr. Grant г. Пенза

Monster Truck Rally

Если вы хотите прервать свой заезд, нажмите «Select» и держите несколько секунд.

Сергей Перьков
г. Москва

Soccer Fight (Heroes Soccer)

Чтобы сделать суперудар, нажмите одновременно кнопки «А», «В» и джойстик вверх.

*Руслан Вельков
г. Люберцы
Московская обл.*



Soccer Fight 2

Самый простой способ отобрать мяч — оглушить того, кто им владеет.

*Роман Наконечный
г. Невельск,
Сахалинская обл.*



Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak

Супер удар Фреда: наешьтесь гамбургеров и нажмите «В». Фред поднимет дубинку. Резко отпустите кнопку, и он устроит мини землетрясение. На третьем этапе (в пещере) есть место, где можно набрать звезд. Когда вы дойдете до прохода, который прикрыт четырьмя камнями, разбейте два нижних. Вскрабкайтесь наверх и встаньте на верхний камень. Выберите Барни, запрыгните на канат, поднимитесь и пройдите вправо. После начнется настоящий звездопад.

*Медведь
г. Москва*

Dragon Fighter

Перед началом игры нажмите «А», «В» и «Start» одновременно, и вы прослушаете все музыкальное сопровождение.

*Александр Малинин
г. Новосибирск*



Robocop 3

Когда вы набрали три греческие буквы и у вас появилось дополнительное летающее и всюду сопровождающее вас оружие, вы сами с его помощью получаете возможность взмыть вверх. Для этого нажмите джойстик вниз и, не отпуская, кнопку «А». Ваше дополнительное оружие трансформируется в нечто вроде самолета с реактивным двигателем. Затем, не отпуская кнопки «А», отпустите крестик джойстика, и вы взлетите.

*Максим Красноперов
г. Москва*

Ice Climber

Чтобы сделать прыжок более высоким, нужно нажать одновременно джойстик вверх и кнопку «А».

Pimple г. Москва

Jungle Book

Этот прием позволяет вместо пяти жизней получить шесть. Как только вы включили игру и появилась картинка с обезьянами, висящими на лианах, нажмите «Select», и вы увидите, как выбежит Маугли и начнет толкать за экран текст. Вместо этого текста появится другой, где в верхней строчке написано NORMAL. Джойстиком сделайте так, чтобы вместо NORMAL появилась PRACTICE, и нажмите «Start».

*Максим Курыла
г. Москва*



Snake 2

(Snakes Rattle'n'Roll)

При игре вдвоем «полезнее» есть шарики того же цвета, что и ваша змейка. Тогда в конце уровня вы получите больше очков, да и хвост будет расти быстрее.

*Максим Петров
г. Химки
Московская обл.*

Kid Kool

Если вы прыгните сверху под прямым углом на палку с круглым наконечником, то добудете из нее 9 жизней.

*Сергей Пушкин
г. Саранск*



Yoshi's Cookie

Чтобы выставить супер уровень и менять этапы, нужно в режиме OPTIONS поставить максимальную скорость, а затем убрать музыку (OFF). Теперь, нажав два раза и удерживая джойстик вверх, кнопкой «Select» можно переключать этапы.

*Dr. Arcada
г. Северск-17,
Томская обл.*

Lode Runner

В режиме выбора игроков нажмите два раза «Select», затем «Start», и вы сможете строить собственные этапы.

*Арий Жанжаров
г. Сочи*

School Fight

Почти все, кого я знаю, не могут пройти последний, четвертый, этап, где надо заходить в разные двери. Вот что нужно делать. Перебив всех на улице, зайдите в правую дверь, затем в левую, еще раз в левую, затем в среднюю, и наконец в правую. Вы окажетесь у босса — мужика с пистолетом. Его пуля убьет вас мгновенно, потому бейте его сходу ударом в прыжке (кнопки А, В одновременно).

*Kid Hawk
г. Хабаровск*



Terminator 2

Если появится надпись GAME OVER, нажмите и держите кнопку «Select» — вы получите CONTINUE.

*Вячеслав Чаплыгин
ст. Кавказская
Краснодарский край*

Fancy Billiard

Если, прицеливаясь для удара по шару, вы достигнете верхней точки шара и продолжите жать дальше, то вид удара изменится на MASSE. MASSE 3 позволит вам подбросить шар в воздух.

Сергей Требунских г. Чита

Formation Z

Если задержать на пару секунд кнопку «В», ваш робот выстрелит мощной ракетой.

*Вадим Савицкий
г. Сыктывкар*

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Big Nose

Чтобы быстро пройти уровень 1-2, нужно залезть на первое дерево и с самой длинной ветки прыгнуть на начало уровня, и тогда вы его пройдете без проблем.

Денис Марков
г. Одинцово Московская обл.

Biroer

Главный код: 4660. С его помощью вам нужно будет пройти всего лишь один этап — LAST AREA.

Денис Панкратов
г. Ступино
Московская обл.

Captain America

Если капитан и лучник встретились, то лучник сможет доставать на островках призы. Для этого выберите капитана и станьте на островок, теперь выберите лучника — приз у него!

Wise Dragon & Alien
г. Рязань



Castlevania 2

Пароли.
Дворец, где находится кость Дракулы:
SVOU IH25 OLWW V7CE.
Дворец, где находится сердце Дракулы:
RQN5 HQ34 JK7V Y6BT.
Дворец, где находится глаз Дракулы:
UKLT FEZ2 TIXL RWAV.
Дворец, где находится ноготь Дракулы:
TQNJ HS14 ZK7V 66J1.
Дворец Ваня (Castlevania):
ZGLL FOZ2 XEIX YW13.

Константин Руммель
г. Пермь

Contra Fighter (G.I. Goe)

Пароли для игры на повышенном уровне сложности:

1. ZND39N5XF;
2. PXHNXXGZD;
3. JVN RVVD87;
4. 5XHSNXGZ0;
5. 55N399XGG;
6. DV0R90X87.

Арий Жанжаров
г. Сочи



Duck Tales

В финальной схватке с Дракулой есть возможность один раз пополнить запас жизни. Чтобы это сделать, нажмите «Select».

Gamer г. Волгоград

Crisis Force

Если вы собрали пять одинаковых значков, то в режиме для одного игрока вы получите большой истребитель, а в режиме для двух игроков приблизитесь к партнеру и сольетесь с ним в такой же большой истребитель.

Руслан Волков,
Денис Конодо,
Андрей Вострокнотов
г. Санкт-Петербург

Heavy Barrel

Можно сделать бесконечные жизни, если при заставке на втором джойстике зажать четыре кнопки, а затем нажать на «Start».

Максим Маскаль
г. Абаза респ. Хакассия

Dunk Heroes

Пароли: BF7AC2, 5C5C28, 602033, 703203, BF7E02.

Арсений Карташов
г. Курск



Silk Worm

Когда на экране появляется эскадрилья из четырех воздушных машин, стреляйте по второму вертолету. Так вы сможете выбить два алмаза вместо одного.

Лобышев МАХ
г. Улан-Удэ

Fire Bird

Как входить в двери, находящиеся в самом низу экрана? Сядьте (джойстик вниз) на неразбитый кирпич, зажмите на несколько секунд «Турбо-А», а потом отпустите, и кирпич будет проломлен!

Мистер X, в/ч 92574

G.I. Goe

Пароли.
Сложность EASY.
1. нет; 2. BRBJGVD87;
3. 936995XGB;
4. 9ZD33N5X9;
5. XSPNXXGZ8;
6. X36995XGG.

Сложность NORMAL.

1. ZND39N5XF;
2. DND3QN5XF;
3. NXPNNXGZ8.
4. N56995XGG;
5. 556995XGG;
6. 5ND33N5XF.

Сложность HARD.

1. 3R69N5XGG;
2. BHBVGVD8C;
3. 9R6995XGG.
4. 9GD33N5XF;
5. XDPNXXGZD;
6. DNBJJVD8C.

Евгений Ломтев
г. Новосибирск

Golden Axe 4

Если вы взяли летающую фею, разбив столб, то нажатию джойстика вниз и «В» можно менять оружие, а вверх и «В» — пополнять энергию.

Роман Белавенцев
г. Кольчугино
Владимирская обл.

Golden Ninja

Нажатие одновременно «Start», «Select» и джойстик вверх прибавляет жизни.

Константин Буханов
г. Воронеж

Iron Tank

Пароль 7061923 выводит на последний, десятый, уровень.

Юрий Никитин г. Калуга

James Bond

Пароли на уровни:

6. 136547
7. 873014
8. 687012

Дмитрий Алешечкин
г. Ульяновск



Gun Smoke

Чтобы в начале игры получить все виды оружия и лошадь, нажмите А и В (Турбо), джойстик вверх и «Start».

Максим Хмельницкий
г. Брянск

Lethal Weapon

Чтобы взорвать мину и остаться живым, нужно ударить по ней так, чтобы не попасть по красной точке.

Сергей Соколов г. Москва

Mechanized Attack 2

Во время игры можно прибавлять боеприпасы и жизни (джойстик вперед, «Start» и «В» одновременно). Как менять уровни? На заставке нажмите джойстик вниз и кнопку «В». Сколько раз нажмете, такой уровень и будет.

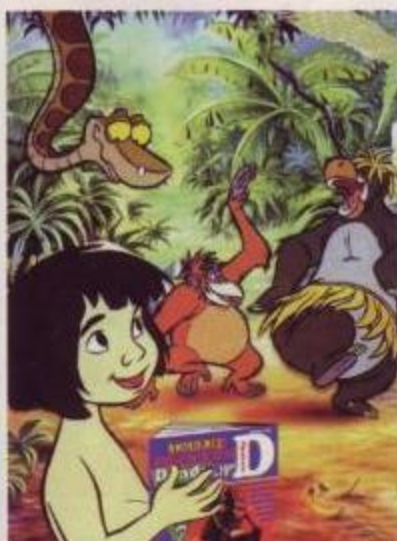
г. Москва

Ninja Crusaders

Если брать подряд оружие одинакового вида, то за каждое вам будет прибавляться по жизни.

Константин Ситников
г. Москва

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



Jungle Book

Как найти последний алмаз во втором уровне. На лифте едем вверх, выходим и идем влево. Спрыгиваем и оказываемся у другого лифта. На лифт не садимся, а снова идем влево. Прыжок вниз — и вы окажетесь на ветке, где лежит жизнь и алмаз.

*Contra-Man
г. Пермь*

Mighty Final Fight

В BONUS STAGE пропустите две бочки, и вы получите CONTINUE.

*Сергей Черепанов
г. Нижний Тагил*

Lemmings

В «Видео-Асс» Dendy №13 вы опубликовали пароли на третий уровень сложности, а я хочу дать пароли к уровню сложности «FUN»:

2. TURNVD;
3. GFDQRT;
4. DFGTYQ;
5. QQNBGT;
6. YRBNCP;
7. DGBFHY;
8. CVRQKJ;
9. JSQRBS;
10. FKJTYQ;
11. XVSPDX;
12. XXXGDS;
13. HXWQPX;
14. KXWXLW;
15. KSQZHQ;
16. VNWSQW;
17. FQTYMS;
18. GZSFGM;
19. YZKBLD.

Ну, а дальше я не дошел.

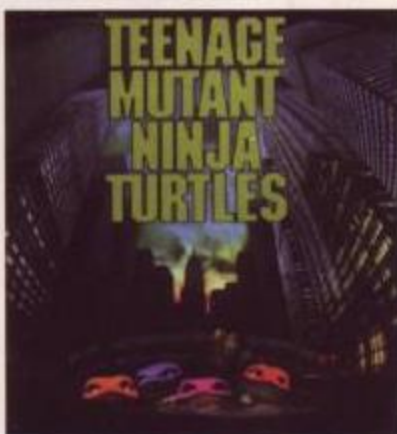
*Алексей Маткин
г. Курган*

Super Mario Bros. 1

Вот прием, позволяющий «маленькому» Марио (не супер) стрелять огненным цветком. При встрече с драконом на одном из уровней (1-4, 2-4 и т.п.) вы должны быть Супер Марио. Не конфликтуя с драконом, перепрыгните через него и подойдите к ключику, который убирает мост. Те-

перь, когда дракон подойдет к вам близко, исхитритесь прыгнуть одновременно на ключик и на дракона. Если у вас получилось, то теперь на последующих уровнях ваш «обычный» Марио будет вооружен как «Супер».

*Алексей Карпов
г. Кызыл,
республика Тува*



Ninja Turtles 3

После каждого этапа можно ставить (на следующий этап) 9 жизней. Для этого нажмите одновременно джойстик вверх, «Start», «А» и «В». Этот трюк получается только на однопроговках.

*Александр Шабанов
г. Коломна*

Strider

- Пароли:
2. BCJB BBNB NBAB;
 3. HLDJ DIGH GHGH;
 4. HLEJ DIGH GHGH;
 5. INHK GJHI HILI;
 6. JPIL HKIB IBMJ;
 7. BJAP PEAN ANOV;
 8. DMCC BGCP CPOD.

*Сергей Чузаев,
Сергей Шиндарев,
Александр Белкин
г. Ногинск, Московская обл.*



Сколько этапов в играх?

- B-Wings — 30,
 - Captain Skyhawk — 8,
 - Contra Fighter — 6,
 - Duck Tales 2 — 7,
 - Fire Fighter — 32,
 - Gun Nac — 8, Gun Smoke — 6,
 - Legion World 3 — 7,
 - Master Fighter 2 — 8 побед (4 противника),
 - Ninja Turtles — 6,
 - Street Blaster — 40 побед (20 противников),
 - Wings (Legendary Wings, Bird Man) — 5,
 - The Young Indiana Jones — 3.
- Арий Жанжаров г. Сочи*

Ninja Turtles 3

Способы борьбы с ниндзя.

1. Фиолетовые ниндзя (встречаются во всех этапах, кроме седьмого и восьмого).

Как самых слабых можно бить любыми ударами, но лучше всего кидать их через себя (подойти вплотную и нажать джойстик вниз и «Турбо-В»). В этом случае есть возможность придавить тех, кто нападает на вас сзади.

2. Желтые ниндзя, кидающие песок (встречаются только на первом этапе).

Старайтесь убивать их сразу простыми ударами («Турбо-В»), иначе, если они уже начали кидаться песком, придется применять суперудары.

3. Красные ниндзя, кидающие сюрикены (встречаются в первом, втором, четвертом, пятом и седьмом этапах).

Если атака идет с одной стороны, можно обойтись без суперударов, отбивая сюрикены



и нанося удары нажатием «Турбо-В». После удара отходите вверх или вниз, затем возвращайтесь и снова наносите удар. При атаке с разных сторон используйте суперудары.

4. Белые ниндзя с мечами (встречаются во втором, в третьем, шестом и седьмом этапах).

Здесь главное — быстрота. Подходите, наносите удар

(кнопка «В»), отскакивайте и снова наносите удар.

5. Ниндзя в красной одежде, бросающие копьа (встречаются на третьем, четвертом, пятом, седьмом и восьмом этапах).

Их лучше всего бить ударами в прыжке, но когда они выпускают копьа из рук, можно бить и простыми ударами.

6. Ниндзя в голубой одежде,

кидающие ножи (встречаются во всех уровнях, кроме первого, шестого и восьмого). Их нельзя бить ударами в прыжке, так как тут же напоритесь на нож. Используйте простые удары или суперудары, подходя к ниндзя или сверху, или снизу.

7. Коричневые ниндзя, бросающие бумеранги (встречаются в третьем, четвертом, седьмом и восьмом этапах).

Смело идите прямо на них, а когда кто-нибудь бросит бумеранг, отбейте его, нажав «Турбо-В», после чего подходите к ниндзя и бросайте его. Только не забывайте, что не отбитый бумеранг может вернуться.

8. Серые ниндзя с плетками (встречаются в третьем, четвертом и восьмом этапах).

Этих ниндзя старайтесь кидать, стоя выше или ниже них, чтобы они не достали вас плетками.

*Гамзат Шахбанов
г. Москва*

MegaDrive™



Aero the Acro-Bat

Выбор уровня:

1. На экране START/OPTIONS нажмите С, А, вправо, влево, С, А, вправо, влево. Вы услышите звук.

2. Поставьте игру на паузу и нажмите вверх, С, вниз, В, влево, А, вправо, В.

Бесконечное число звезд и неуязвимость: в меню выбора уровней нажмите влево, вправо, А, В, С, влево, вправо, вверх, вниз, влево, вправо.

Аэро сможет летать, если бросить звезду и одновременно нажать вверх.

*Кирилл Охотин
г. Москва*

After Burner 2

Нажав в главном меню одновременно «Start», «А», «В» и «С», вы получите возможность выбирать этапы.

*Алексей Муцко
г. Москва*

Aladdin

Чтобы на бонус-уровне получить именно тот приз, который вам приглянулся, поступите так. Когда в пасти джинна будет не нужный вам приз, нажмите паузу, затем отпустите и снова нажмите. Если же приз нужный, нажмите кнопку, а лишь потом отпустите паузу — и приз ваш!

*Евгений Шматов
г. Краснодар*

Darius 2

Чтобы стать неуязвимым, нажмите А, В, А, С, В, С, С, В, С, А, В, А. Появится надпись «NO HIT», и больше проблем у вас не будет.

*Игорь Рыбаков,
г. Комсомольск-на-Амуре*

Cyberball

Чтобы посмотреть классификацию игроков, наберите комбинацию ABC ABC ABC ABC. Появится сообщение «PLAY DATA», теперь нажмите «Start» и получите классификацию.

*Гиви Рухадзе
г. Кутаиси,
Грузия*



Battletoads

В первом этапе после первых двух стражников пойдите вверх до стены, а у нее нажмите дважды (на второй раз — держите) джойстик вперед. Вы увидите белое сияние из маленьких кружочков. Не отпуская кнопки, прыгните в это сияние — и вы на третьем этапе.

*Александр и Иван Клютко
г. Зеленоград
Московская обл.*

Double Dragon 5

Если вы наберете комбинацию: «С, вправо, А, В, А, В, В, влево», то у вас появятся два дополнительных игрока.

*Просто Серега
г. Москва*

Holyfield Boxing

В строчке NAME наберите THE BEAST и, больше ничего не меняя, войдите в игру. Вы получите боксера с полной энергией, выносливостью, скоростью и защищенностью.

Спартак

Shinobi 3

В самом начале уровня 6-2 за последней колонной спрятана магия. Когда вы дойдете до самой последней двери (над ней висит череп), не спешите в нее входить — дальше на полу будут пики. Лучше залезьте по колонне до потолка и проползите над пиками — там будет потайная дверь.

*Михаил Пересунько
с. Фаустово,
Московская обл.*



Ecco The Dolphin 2

Коды:

2. OYKBYEB
3. MUFLOQYA
4. CVHITGYA
5. SRPFUXCB
6. WDNLIQCB
7. AUCFRGZA
8. SPGVJWEB
9. AQWEEEXA
10. KJPOPRCB
11. YODLBAXA
12. OCNTOVFB
13. SXSLZGAB
14. AWNSNABB
15. ICDZOAHB
16. AYCDCTAB
17. CNZOEETE
18. OXLTEOGA
19. OIRPEODG
20. EIDCKSJE
21. IACQEMPE
23. EUTNTKKE
24. YGRMJZIE
25. GVGWKWJE
26. YPZWTSDA
27. IRWDGNTA
28. OXTPPFDA
29. WCMUUYEA
30. OTVVNWKA

*Михаил Привезенцев,
Константин Данилов
г. Москва*



FIFA International Soccer

Бей своих — чужие испугаются!

Пройти эту игру в режиме TOURNAMENT можно, постоянно проигрывая! Для этого выберите любую команду (не все ли равно, какой проигрывать?) и войдите в этот режим. Как только игра началась, нажмите «Start», выберите режим CONTROL SETUP и поменяйте команду на другую. Войдите в игру и займитесь забиванием голов в свои ворота. За считанные секунды до конца матча обратно поменяйте команду на ранее выбранную. Теперь все голы будут считаться забитыми компьютеру!

*Angel Games
г. Люберцы
Московская обл.*



Golden Axe 3

Переключение стадий. Перед выбором игрока нажмите А, А, А, «Start», В, В, В, В, В, В. Этот трюк требует быстроты и четкости.

*Просто Серега
г. Москва*

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

Eternal Champions

Коронный удар любого бойца — нажать А, В, С одновременно. Кроме того, у некоторых бойцов еще один коронный удар — нажать X, Y, Z одновременно.

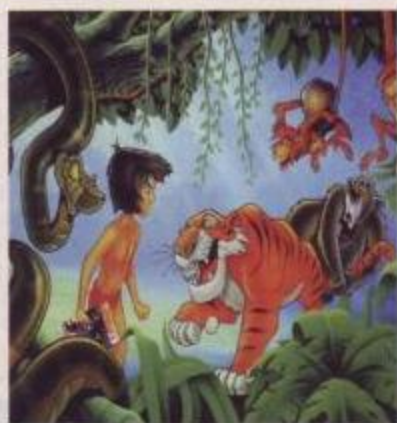
*Владимир Гусев
г. Москва*



Sonic 2

Чтобы попасть в SPECIAL STAGE, нужно дотронуться до звездочки и, если вокруг нее будет расширяться красный круг, прыгнуть в него.

*Serboy
г. Москва*



Jungle Book DEBUG MENU.

Начав игру с первой стадии (Jungle By Day), сразу бегите налево до ближайшей пропасти. Падайте в нее, но перед самой смертью нажмите «Start», а затем комбинацию: В, А, вниз, С, вправо, А, В, влево, А, вправо, вниз, В, А, влево, влево, С, вверх, вправо, влево (запоминается легче как BAD CRAB LARD BALL CURL). При правильном наборе появится голубой экран с надписью «DEBUG MENU», в котором можно сделать кучу полезных вещей. Например, хотьбу по воде

(«Solid Floor»), бонус-уровень в каждом этапе («Force Bonus Level») и прочее (8 позиций). **ФИНАЛЬНЫЕ КАРТИНКИ.** Сразу после начала игры нажмите «Start» и введите комбинацию: В, А, вниз, С, А, вправо, влево, А, вправо, вниз — и финальные картинки перед вами.

Lord Hanta, ред.

Ghouls'n Ghosts

Как только на экране появится название игры, нажмите четыре раза кнопку «А», затем вверх, вниз и вправо. Должен раздаться звуковой сигнал. Если теперь нажать «В» и «Start», вы станете неуязвимым.

*Юрий Шишкин
г. Москва*

Wiz'n'Liz

1. MGTPGLLS
2. TCDTGBBS
3. CBSKLGQD
4. MQHSPKDN
5. BBBB BBBB
6. TTTTTTTT

*Михаил Привезенцев,
Константин Данилов
г. Москва*



Flintstones

Под водой есть подлые медузы с электрическим током. Если подплыть к такой медузе, когда вокруг нее нет электрического поля, и ударить по голове — включится свет.

*Максим и Настя Ваккер
п. Щапово,
Подольский р-н,
Московская обл.*

Super Nintendo



Donkey Kong Country

Если игра вами пройдена, то есть составлена карта игры, и вы продолжаете играть просто

для удовольствия, выборочно, в понравившемся уровне, имейте в виду, что вернуться в карту можно, не проходя уровень до конца, нажав «Start», а потом «Select».

*Андрей Авотелан
г. Новокузнецк*

Mickey Mania

Три подсказки.

1. 1933 г. Этап с лифтом. Когда вам откроют правую дверь лифта, вы войдите и подойдите вплотную к самой двери (не лифта), но не входите в нее, а вернитесь обратно в лифт. Дверь лифта должна закрыться за вами, и лифт поднимет вас этажом выше. Там вы, войдя в дверь, увидите обрыв и спрыгните в него. Вы окажетесь в темноте, идите вправо и поднимитесь по невиди-

мым ступенькам. Там вас будет ждать Микки Маус.

2. 1937 г. Когда вы окажетесь на рассыпающемся мосту, то увидите четырех привидений. Пройдите трех из них, остановитесь перед четвертым и подождите, когда мост под вами рухнет, и вы полетите вниз. Тут сразу же нажмите джойстик влево и попадете на балкон, где лежат звездочки и жизнь.

3. 1947 г. В самом начале третьего этапа, если вы взберетесь по трем бабочкам, то попадете на выступ, где есть звездочки и жизнь.

*Артем Никитин
г. Москва*

Batman Returns

Бэтмен располагает суперору-



жием, способным уничтожить всех противников на экране. Чтобы его применить, нужно нажать блок (кнопка «L» или «R») и кнопку «X». Правда на боссов это оружие действует не столь эффективно.

*Александр Поляков
г. Москва*

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

**Чупров Александр (Тольятти), John Power (Екатеринбург),
Роман Еремин (ред.), Макаров Александр (Москва), Артем (Москва).**

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY

Трюки на любой вкус



На уровне «Станция красных и зеленых огней» в «Обезьяньих лабиринтах» можно значительно сократить свой путь и попасть прямо в конец уровня. Для этого достаточно в начале уровня повернуться на пол-оборота, и вы будете сразу переброшены к выходу.



Когда на экране появляется изображение Данки Конга, сшибающего с ног своего деда Крэнки Конга, нажмите на первом джойстике «У», вниз, вниз, «У», и вы сможете пройти все бонусы с помощью носорога, страуса, рыбы и лягушки. Чтобы начать игру, имея 50 жизней, вам нужно войти в «Erase game», а затем набрать следующую комбинацию кнопок: В-А-Р-Р-А-Л.



Если вы хотите пройти еще раз конец уровня, который вы уже закончили, нажмите на «Start» (пауза), а затем на кнопку «Select».



В «Мире макак» на уровне «Бешеная вагонетка» не прыгайте прямо в бочонок, а постарайтесь его перепрыгнуть. После этого прижмитесь как можно ближе к левой стене, и вы сразу окажетесь в конце уровня.



Из первого мира, «Джунгли Конго», есть возможность попасть прямо на уровень «Орангутанг Ганг». Для этого хорошенько рассмотрите данные здесь фотографии и запомните точки, обведенные желтым кружком. Если вы нажмете на кнопку «В» точно в тот момент, когда ваша обезьяна будет проходить эту точку, вы сможете совершить путешествие через несколько уровней. (Действует в режиме для одного игрока).

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

УВАЖАЕМЫЕ ГОСПОДА!

Журнал «Видео-Асс» Великий D печатается в Италии на 100 страницах и выходит ежемесячно 50000 тиражом.

Мы разработали специальную программу для привлечения рекламы фирм, торгующих приставками и картриджами.

Чтобы уверенно заявить о себе, вовсе не обязательно брать для рекламы относительно дорогую целую полосу.

За \$390 Вы можете разместить ваше объявление в рубрике специализированной рекламы «Золотой УголОК».

Объявление представляет собой стандартный черно-белый блок 5x5 см.

Мы можем принять ваши материалы в любом виде.

Будем вам признательны, если они будут в одном из следующих форматов:

– в виде распечатки на лазерном принтере с двойным увеличением;

– на дискете 3,5 дюйма для компьютеров PC и Mac в форматах *.AI и *.TIF.

Мы примем также текст объявления по факсу.

Возможны варианты с использованием цвета или сложных для преобразования форматов (по отдельному согласованию).

Пожалуйста, звоните 118-8955 и 118-8947(tel/fax) Селезневу Василию

Philips CD-i 450

Интерактивная игровая суперприставка на компакт-дисках.

Воспроизводит игровые, аудио и видеодиски!

Лазерное качество!

Объемный звук!

Простота в управлении!

АОЗТ «Диалог-V» 343.39.76

универмаг «Белград» 2 эт.

«Элси-центр» 952.02.18

Купон дает право

ГУМ

SEGA

пр.Сапунова

ул.Никольская

на скидку 5%

Широкий выбор картриджей для SEGA, Panasonic 3DO, Dendy, Game Boy, диски 3DO, Sega CD Игровые приставки SEGA, Panasonic 3DO, Dendy, SNES, SEGA CD, Gameboy по низким ценам.

Магазин «Меркурий»

Магазин

Мульти-пульти

м. «Автозаводская»

Ассортимент:

картриджи, мультимедиа, компьютерные

аксессуары,

оргтехника, журналы

«Видео-Асс» Великий D,

Корона и др. литература.

Адрес: Автозаводская ул., 5

КРОССВОРД

Все ответы даются на английском языке
Знак «*» обозначает пробел между словами
Автор кроссворда – Мусин Тимур, г.Уфа

По горизонтали.

3. Игра и фильм, в которых роботов забрасывают из будущего в прошлое.
6. Игра про летающего медведя.
7. Игра, сделанная по знаменитому фильму Спилберга.
11. Король, который очень не любил блох.
12. Приставка, чей формат стал стандартом нынешних 8-битных приставок.
14. Хранитель спокойствия Готтэм-сити.
15. Друг Астерикса.
17. Супергерой Сильвестра Сталлоне.
18. Всеми любимый дельфин.
20. Игра, многомесячный лидер хит-парадов Мегадрайва.
21. Боевик, герой которого надежно защищен робокостюмом.

По вертикали.

1. Таинственный остров, на котором живет всем известный тигр.
2. Игра, где вы боретесь против рыцарей, девиц на драконах, а магия одного из персонажей — молния.
4. Одна из любимых (как мне кажется) шпионских игр Великого Дракона.
5. Игра, многомесячный лидер хит-парадов 8-битных приставок.
8. Игра, героя которой зовут Джо Мусаши.
9. Получеловек, борец с наркомафией.
10. Игра, в которой паутина — ваш союзник.
13. Черепашки-...
16. Всеми любимый ежик.
19. ... Spin

Ответы на кроссворд Владимира Шаповалова (г.Липецк), помещенный в №21

ПО ГОРИЗОНТАЛИ 2. ДЕНДИ 3. АРКАНОИД
6. РЕАЛЬНОСТЬ 9. ПЕРСИЯ 10. ЮРСКИЙ 11. СОНИК 12. ПРИВИДЕНИЯ 16. КАРАТЕКА 18. СТИПЛЕР 20. МЕГАДРАЙВ 22. КОМИКС 24. ДЖАФАР 29. СЕГА 30. ТЕННИС 31. ДЕЙЛ 34. МИЛЛИАРД 35. КАРТРИДЖ 36. МЕХАНИЗИРОВАННАЯ 37. ФУТБОЛ
ПО ВЕРТИКАЛИ 1. КОНТРА 4. ТЕТРИС 5. АНТИМИР 7. ЛУИДЖИ 8. ТЕРМИНАТОР 13. НЕБЕСНЫЙ 14. МИКЕЛАНДЖЕЛО 15. РУСАЛКА 17. КЛАССИК 19. ДЖОЙСТИК 21. БОМБЕРМЕН 23. РОБОКОП 25. МАРИО 26. ПОЛЯКОВ 27. ДРАКУЛА 28. ВАТМАН 31. ДИСНЕЙ 32. ФЕРРАРИ 33. НИНДЗЯ

ВПЕРВЫЕ! СПИСОК МАГАЗИНОВ,

торгующих картриджами и приставками.

«Падис», маг.«Денди», тел.158-6511

«Интеркоммерс», Центр. «Детский Мир» 1 эт. 5 лестница

«Теплостар Ltd», тел. 237-6414

«Сервис Центр Техника», г.Раменское, ул.Михалевича, 18а

«Диалог-V», ун-г «Белград» 2 эт.

«Элси-Центр», тел.952-0218

Маг.«Меркурий», пр.Сапунова

Маг.«Мульти-Пульти», ул.Автозаводская, 5

Уважаемые Читатели!
Если вы обращаетесь в
указанные фирмы, начинайте
с фразы «Я видел в журнале
«Великий Дракон»
ваше объявление...»

Новинки – почтой!

Книга-справочник «500 игр Dendy, SEGA, Super Nintendo», Вып. 1,2,3



– пароли уровней, схемы, рисунки;
– призовой конкурс «Знатоков игр». 3000 призов – телевизоры «SONY», приставки Super Nintendo;
– каталог – «500 картриджей почтой» (последняя новинка – картриджи «Бейсик для Dendy» с клавиатурой IBM PC и полной документацией для создания игр и мультфильмов);
– условия ремонта «Dendy-почтой».

Цена каждого выпуска: при оплате почтовым переводом 11.900 руб., наличным платежом – 14.900 руб.

Заявки и квитанции присылайте по адресу: 630004, Новосибирск, Вокзальная магистраль, 5, магазин «Алькор»
Тел. (3832) 21-37-24, 21-18-10, НПП «Аслан»

Участвуй в конкурсе и стань победителем!

СПАСИБО!

В статьях номера использованы материалы, которые прислали в редакцию следующие читатели: Тимур Мусин, г. Уфа, E.Nigma, Snooper и Sanduman из города Нарва (Эстония), а также Wise Dragon (Мудрый Дракон) и Alien (Чужой). Редакция благодарит также мальчика, который, несмотря на трудные климатические условия и короткие штанишки, продолжает трудиться над «Забором». Особое СПАСИБО Александру Данилову из Уфы за постер «Утиные истории»

тел.:
181-90-49
181-90-17
374-89-87



факс:
216-69-13
улица
1-я Останкинская,
д.7а

ЗАО «ДРОМ»

ВАША БЕЗОПАСНОСТЬ - В НАШИХ РУКАХ:

- кованые решетки
- заборы
- ворота

Остекление балконов,
изготовление рам и дверей на заказ
Строительство коттеджей
и садовых домиков.

Наша мебель для вашего офиса

"Ваши дела будут идти так, как вы сами будете себя чувствовать" —

убеждают бизнесменов психологи.

И они не преувеличивают: на рабочем месте вам должно быть предельно комфортно.

Элитная мебель из Южной Кореи на складе или под заказ

Мы предложим вам самую удобную и недорогую отечественную и импортную мебель для офиса

Вся мебель имеется в наличии на складе или может быть доставлена под заказ.

наборы секретаря	шкафы
стулья и кресла	столы
наборы руководителя	мягкая мебель

Для мягкой мебели вы сами можете подобрать конфигурацию, выбрать материал для обивки

Мебель для вас мы соберем и доставим
Наша система скидок всегда привлекает клиентов!

Телефон в Москве: (095) 928-37-30

Сдано в набор 10.11.95г.
Подписано к печати 10.12.95г.
Выход в свет 10.01.96г.
Формат 60x90/8, печать офсетная

Редакция «Видео-Асс», 109280,
Москва, Велозаводская, дом 6а
Тел. (095) 118-89-55, 279-95-59,
факс (095) 118-89-47

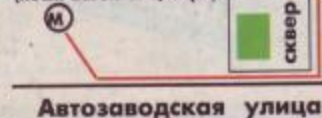
Верстка, оригинал-макет **ВИДЕО-АСС**
Слайды, пленки
Пленки APL Press
Печать

Россия
Франция
Россия
Италия

Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V.I.Ltd»
Тел. 231-97-18, факс 233-59-65

Как нас найти

Автозаводская
(посл. вагон от центра)



Автозаводская улица

дом 6а
сквер
Велозаводская улица
рынок

РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

Владимир БОРЕВ — главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ — гл. художник
Елена Крымова — 1-й зам. гл. редактора
Сергей Булгаков — ген. директор

издательского дома
Леонид Потапов — зам. ген. директора
Лилия Коган — зам. гл. редактора
по технологии и производству
Марина Горлова — отв. секретарь редакции
«Видео-Асс» Великий Дракон
Валерий Поляков —

ведущий редактор журнала
Зоя Жарикова — художник
Вадим Захарьин — ведущий специалист
Василий Селезнев — ведущий специалист
Алексей Филатов — компьютерная верстка

Георгий Самсонов — ведущий редактор
журнала «Видео-Асс» ЭКСПРЕСС
Дмитрий Салынский — ведущий редактор
журнала «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР
Владимир Парийский —

ответственный секретарь журнала
Николай Абрамов — ведущий редактор
журнала «Видео-Асс» КОРОНА
Валерий Катков —

ведущий редактор отдела
«Видео-Асс» ФАВОРИТ

Лариса Гагарина — ведущий редактор
отдела «Видео-Асс» САТЕЛЛИТ

Андрей Золотов — вед. редактор журна-
ла «Видео-Асс» ФОТОМАГАЗИН
Галина Страшненко — зав. отделом
иллюстраций

Людмила Картузова —
референт-координатор

Татьяна Перцева — технический редактор
Ирина Потемина — корректор
Лина Туркель, Ирина Пономарева,
Екатерина Хохлова — переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Миро Гори (Италия)
Григорий Симанович (Россия)

Татьяна Королева-Габелко —
зав. корпусом в Варшаве
Паскаль Женэн — зав. корпусом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Для писем: 103031, Москва, а/я 3.
Телефоны: 118-89-55, 279-69-88, 151-96-87
Факс: 118-89-47

Специализированное агентство
ВИДЕО-АСС (вопросы реализации)
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Телефон: 118-44-83, 118-89-55

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ — специализи-
рованное рекламное агентство по размеще-
нию рекламы на транспортных средствах
Тел.: 430-16-52 Тел./факс: 932-32-43

Цена свободная. 1996 год.

© «Видео-Асс»

Все информационные материалы, включая иллюстрационные, использованные в данном номере журнала, получены от собственных или специальных корреспондентов «Видео-Асс», или закуплены на основе лицензионных соглашений у специализированных пресс-Агентств
Все права защищены. Любые перепечатки из изданий «Видео-Асс» допускаются только с непосредственного предварительного письменного согласия редакции и со ссылкой на нашу фирму.
За содержание рекламных объявлений и номера телефонов редакция ответственности не несет. Рукописи не рецензируются и не возвращаются. Редакция не вступает в переписку.

ПЛАНЕТА КИНО

В ЖУРНАЛЕ

«ВИДЕО·АСС»

ПРЕМЬЕР

Мир кино — это целая планета, со своей атмосферой и населением, флорой и фауной со своими законами...

Знаете ли Вы эту планету?

Как узнать все о мировом кино?

Ответ один:

читать журнал

«Видео-Асс» ПРЕМЬЕР!

Вопрос наугад: боеспособно ли космическое оружие? К банкам данных секретных лабораторий Вас не допускают; что делать?

Читать журнал «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР! Мы и об этом пишем. Наш рассказ — об

оружии в кино и о том, чем оно отличается от настоящего. А заодно — множество интересных сведений о спецэффектах в фильмах.

Вы — поклонник Шерон Стоун или обожательница Сильвестра Сталлоне. Письмецо любимому послать бы — но куда? Наши многочисленные читатели спрашивают нас об этом. И мы отвечаем: адреса кинозвезд — в журнале «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР (начиная с 33 номера).

И не только адреса. Подробные материалы о творчестве кинозвезд — актеров, режиссеров, с прекрасными цветными фото! И с фильмографиями! Главное в кино — это само кино. Рассказы о новых фильмах, рецензии, обзоры по жанрам и странам — постоянно в нашем журнале.

Любите видео? Изучаете статистику спроса на видеокассеты, рейтинговые оценки фильмов? Ну, тогда без нашего журнала Вам не обойтись. Исчерпывающая информация — в журнале «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР!

Что показывают на сегодняшних кинофестивалях? Самая полная и оперативная информация — в журнале «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР! Самые престижные кинособытия — в наших фоторепортажах!

Но, допустим, Вы — тихи, застенчивы и серьезны. Не любите шумные тусовки, зато намерены вникнуть в историю и теорию кино. Мы рады Вам! Читайте журнал «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР. Мы открываем забытые имена звезд немого кино, старые фильмы и суперсовременные проблемы — например, видеоклип как осуществленная мечта Рихарда Вагнера...

Мир кино полон легенд. Пожалуйста, наши рубрики: «Легенда-персонаж» (например, Мата Хари в киноотражении),

«Легенда-голос» (например, Элвис Пресли, Майкл Джексон, Патрисия Каас — разумеется, в их кино-ипостасях).

И даже «Легенда-танец» (кто изобрел танго? — узнаете...)

И, наконец, последний вопрос: какой из многочисленных журналов о кино — крупнейший в Европе и России?

Ответ: конечно, «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР!

192 страницы о кино каждый месяц.

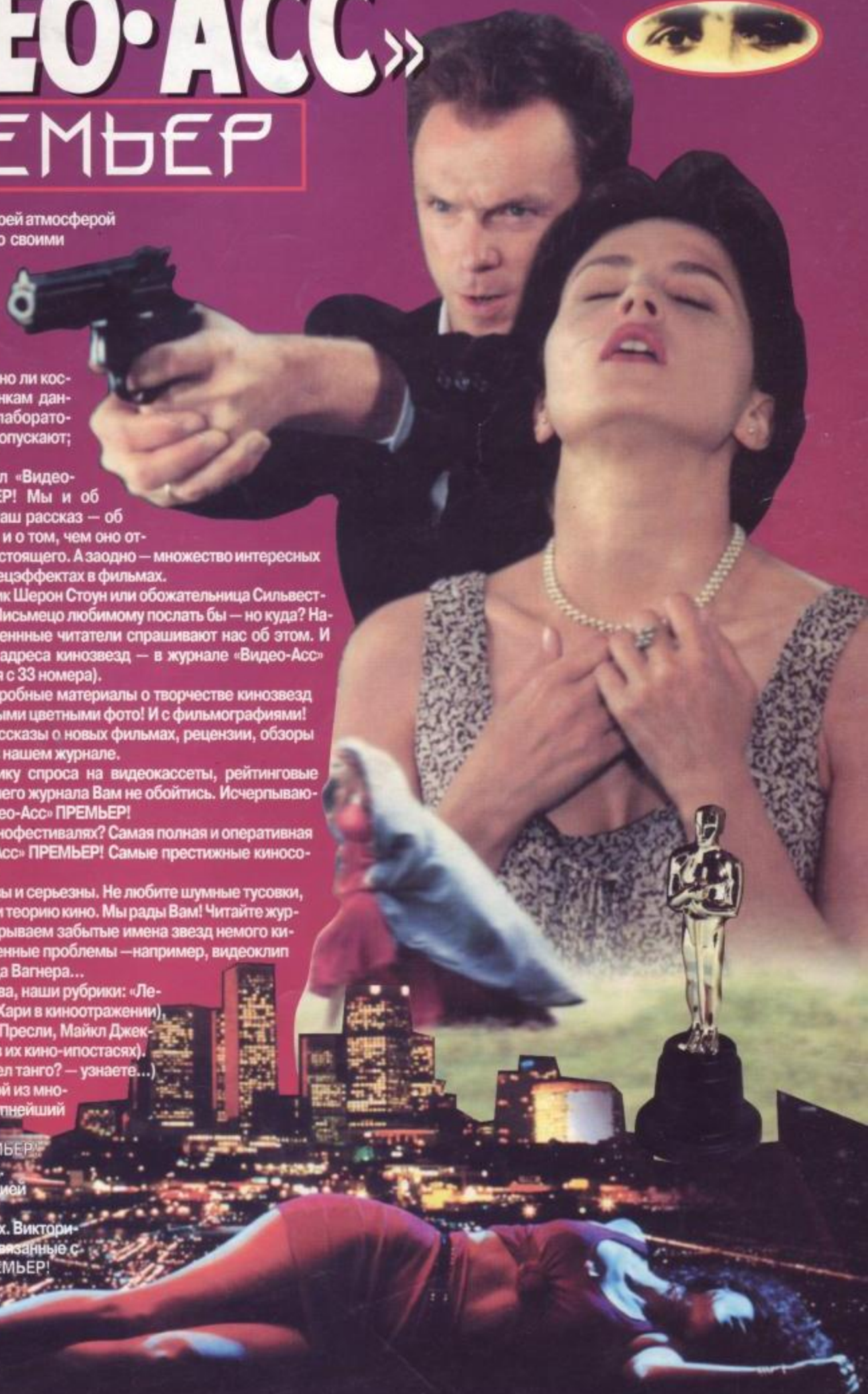
Журнала с более полной информацией о мире кино просто не существует.

Кстати, вообще о вопросах и ответах. Викторины, тесты, гороскопы — конечно, связанные с кино — в журнале «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР!

Откройте для себя планету Кино.

Это просто. Откройте журнал

«Видео-Асс» ПРЕМЬЕР!



Nestlé®

Nesquik®



Несквик

напиток замечательный,
шоколадный и питательный!