



ПОДРОБНО О PlayStation 2

И ЕЁ ИГРАХ

45

И ВЕЛИКИЙ ДРАКОН



РАСКРЫТА ТАИНА СКВОЛЛА!



Японец + Японка = Хентай?

- DeStrega
- Driver
- Arcus Odyssey
- Crack Down
- Crude Buster
- Mortal Kombat 5: Sub-Zero

КОСПЛЕЙ: ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

стр.8



Решение



SILENT HILL

105% секретов!



CRASH BANDICOOT 3

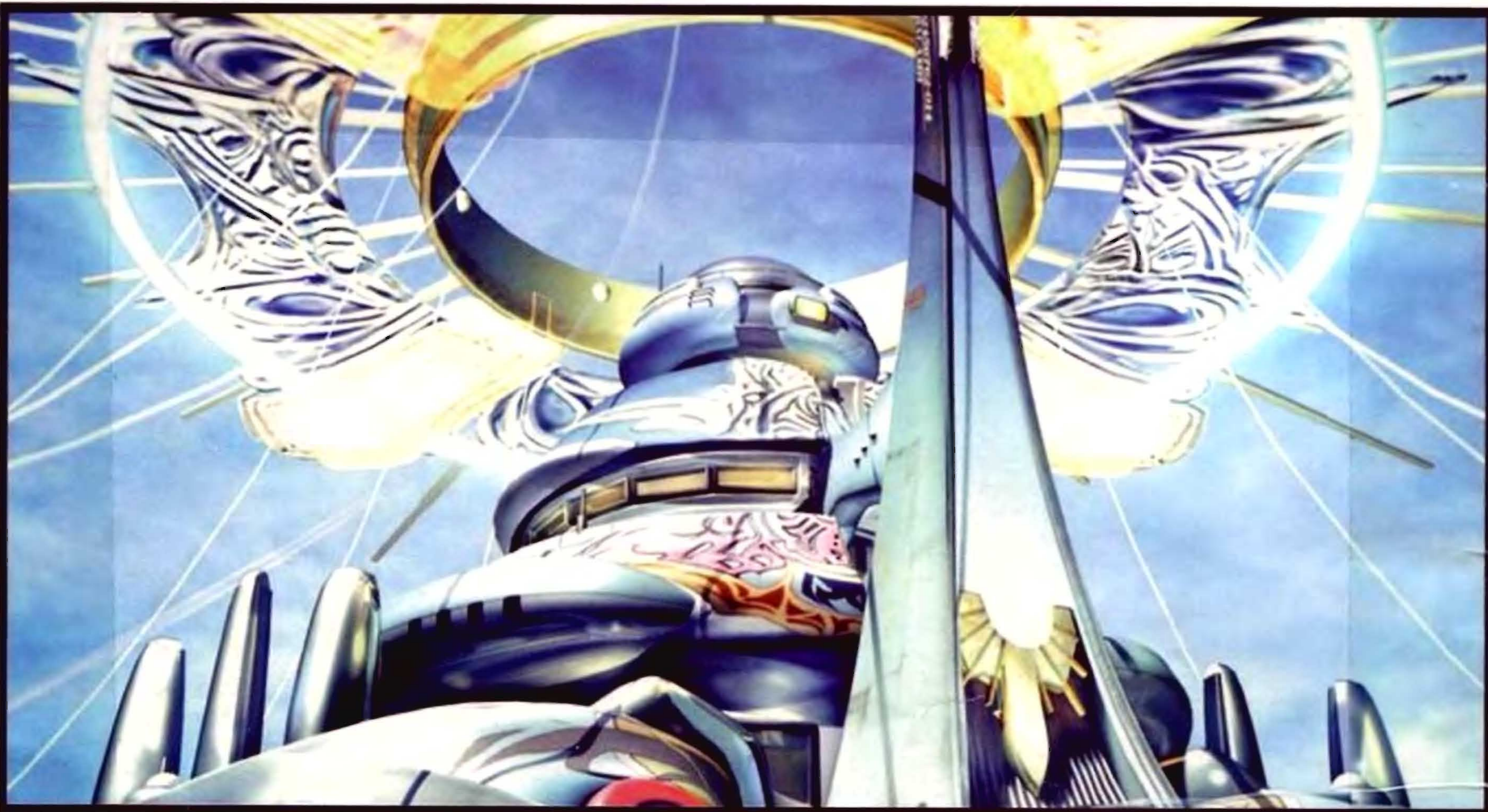
WORLD HEROES 2



DINO CRISIS

скоро: **PARASITE EVE II**






FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

подробное
РЕШЕНИЕ
в следующих номерах
"Великого Дракона"



ждать осталось
НЕДОЛГО

Adidas Streetball Challenge '99 на праздновании «Дня Города»

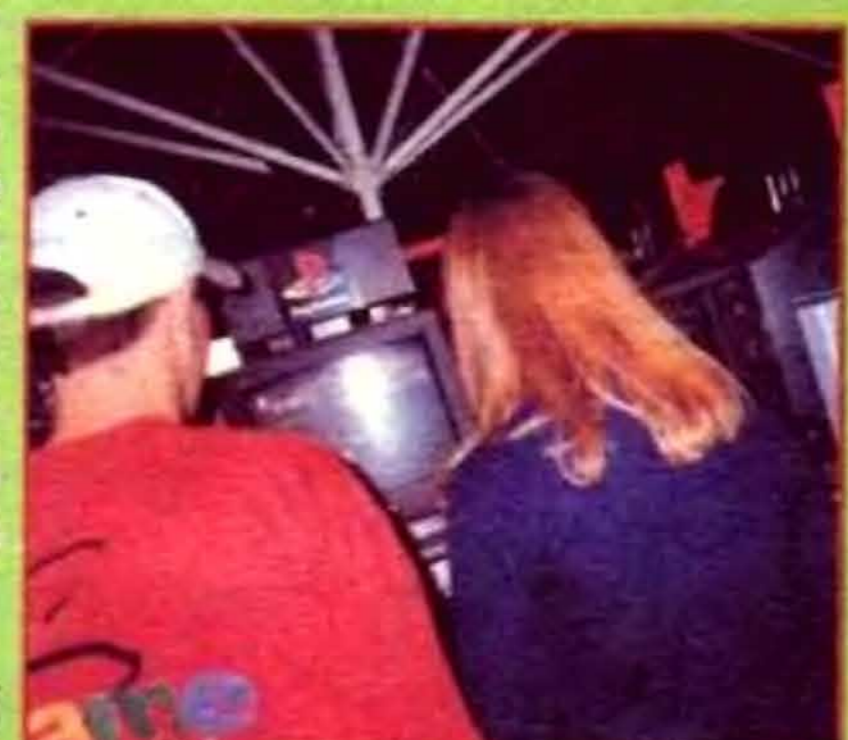
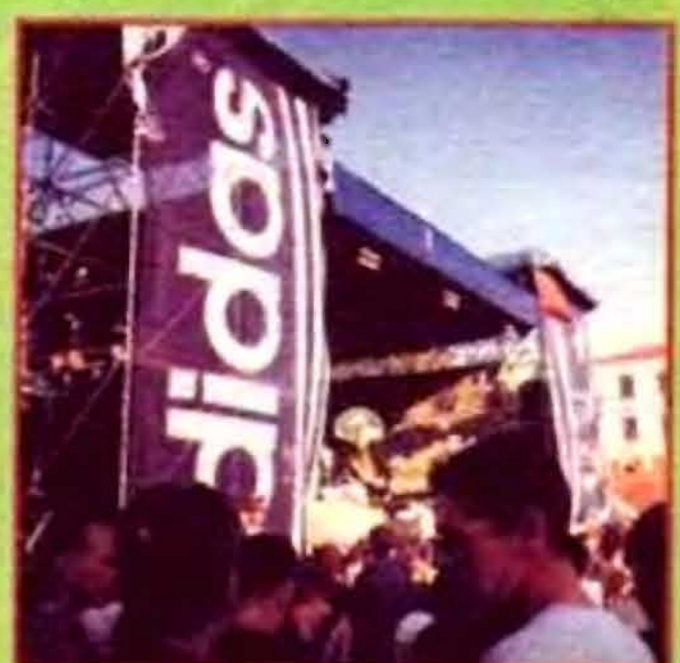


Не успел начаться учебный год, как Правительство Москвы совместно с представителями фирм «Adidas» и «The Coca-Cola Company» порадовало всю прогрессивную молодежь ежегодным открытым турниром по Streetball'у, проводившемуся 3, 4 и 5 сентября неподалеку от станции метро «Площадь Революции». Вкратце объясню правила игры. Streetball — это ни что иное, как уличный баскетбол — две команды по три человека бросают мяч в одно кольцо, играя до 11 очков. Причем каждый мяч приносит не два (как в баскетболе), а одно очко, и лишь попадание из-за трехочковой линии оценивается в два балла. Пока на возведенных стритбольных площадках (их было несколько десятков) соревновались подавшие заявки на участие, команды (по непроверенным сведениям команд было

больше 1000!!!) с построенной тут же сцены развлекали всевозможными конкурсами несколько ведущих. Четвертого числа днем также проводилось и «В-Boу Шоу». «Da Voogie Crew» были в ударе! В это же время неподалеку шла запись на первый всероссийский чемпионат по игре на PlayStation. Людей, записавшихся на турнир, было о-о-очень много, но половина из них к началу чемпионата не появилась, так что крошечный шанс победить был. Поединки между участниками проводились в одной (!) «весовой» категории — автогонки (игра Ridge Racer Type 4).



Ваш покорный слуга осилил только двух геймеров. Третий же оказался таким спецом, что не оставил мне ни единого шанса на победу. Но, поверьте мне, сражался я до последнего! Ближе к вечеру народ стал собираться возле подиума, потому что именно в это время на сцене стали появляться все новые и новые Hip-hop — команды (это 3-го и 5-го числа, а 4-го молодежь «заводили» альтернативные группы — «Здоб Ши Здуб», «Ляпис Трубецкой» и другие), среди которых были известные всем «Vad Balance», «Легальный Бизнес», «Белые Братья», «Убитые Рэпом», «Братья Наличные», «Дерево Жизни», «Дельфин». Очень понравился DJ из Англии, имя которого, к сожалению, я не услышал, но скетч его был намного лучше того, что изображают российские ди-джеи. А звезда Нью-Йоркского гангста-рэпа господин ICE-T, похоже, выложился на полную, за что ему огромное спасибо.



G. Funk

Итоги конкурса на нахождение наибольшего числа ошибок и нелепиц в «анонсах игр» на пиратских дисках.

Первое место поделили **Моноторм Саруманович** (из Мордора, что в Средиземье) и **Сергей Пономаренко** aka **OmegaSoul**. Они не только акцентировали свое внимание на орфографических, синтаксических и стилистических ошибках, но, главное, указали множество несоответствий между анонсами игр и тем, что они представляют собой на самом деле.

За сей ратный труд редакция решила вознаградить Моноторм-а и Сергея, этих мучеников — аналитиков текстов, написанных «невероятным языком», вручением каждому из них по диску для PlayStation. Одна проблема — редакция не знает, где искать победителей: Сергея то ли в Якутии, откуда он писал ранее, то ли в Москве, откуда пришло его последнее письмо; что же касается Моноторм-а, то в Мордор почта отказывается брать посылку даже «до востребования».

В целях заботы о неокрепших геймерских организациях редакция объявляет конкурс закрытым, но оставляет за собой право публикации «особо выдающихся шедевров» пиратского творчества.

Внимание!!!

Изменения в условиях подписки на журнал «Великий Дракон».

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

Опыт проведения подписки показал, что к москвичам новый номер журнала приходит по почте через 2-3 недели после его выхода и поступления в продажу. Понятно, что многие москвичи, не дождавшись почты, покупают свежие номера в киосках или непосредственно в редакции. Поэтому мы решили закрыть подписку для москвичей (для остальных регионов России условия подписки остаются прежними). Если же кто-либо из читателей — москвичей все-таки захочет получить свежешедший номер журнала именно по почте, ему достаточно позвонить к нам в редакцию по тел 91 1-07-00 или 209-93-47 и сделать заказ. Мы сразу же вышлем ему заказанные журналы наложенным платежом.

Внимание! Данные изменения никак не затрагивают условий получения по почте ранее вышедших журналов, номера которых вы можете увидеть на последней странице.

ВСЕГО 155 игр

*PC	Devil Dice	95	Primal Rage	26	Vigilante 8	95	Kawasaki	92	*Game Boy		
Duke Nukem 3D	89	Die Hard Trilogy 2	18	Psycadek	94	Warcraft 2: The Dark Saga	93	Marble Madness	92	Adventure Island	90
Princess Maker	81	Dino Crisis	21	Rainbow Six	17	Warhammer: Dark Omen	94	Master of Monsters	92	Bionic Battler	70
Quake	89	Dracula X (Castlevania 4: Symphony of the Night)	95	Rally Cross 2	94	WCW vs NWO Thunder	95	Mega-Lo-Mania	91	Castlevania	90
*Dreamcast		Dragon Ball	94	Ray Tracers	94	Wild 9	93	Mortal Kombat 5: Sub-Zero	54	Chase H.Q.	90
Mortal Kombat Gold	16	Dragon Heart: Fire & Steel	95	Sexy Parodius	95	Wild Wild West	18	Phantasy Star IV	92	DragonHeart	70
*PlayStation		Driver	20	Shin Ridge Racer	15	WWF: In Your House	93	Phantom 2040	91	Megaman 3	90
Actua Soccer	94	Eliminator	95	Silent Hill	44	X2	94	Rock'n'Roll Racing	92	Operation C	90
Akuji: The Heartless	93	Fighting Force 2	19	Small Soldiers	94	Z	94	Rolo to the Rescue	91	Solomon's Club	90
Alundra	93	Final Fantasy VIII	13	Spider-Man	17	*Mega Drive	64	Shining Force 2	91	Super Mario Land	90
Asteroids	94	Final Fantasy IX	15	Spyro the Dragon	95	Aero the Acro-Bat	60	The Simpsons: Bart vs the Space Mutants	91	Tetris	90
Battle Station	93	Gex 2. Enter the Gecko	95	Street Fighter Alpha 3	34	Arcus Odyssey	91	Super Battle Ship	58	*8 bit	
Beach Volley Hheroes	22	Gundam 0079	95	Swagman	94	Arnold Palmer's Golf	91	Time Killers	91	Bump'n'Jump	90
Beavis and Butt-Head Do Hollywood	19	Heart of Darkness	94	T'ai Fu: Wrath of the Tiger	95	Beyond Oasis (Story of Thor)	91	Toejam & Earl in Panic on Funkotron	91	Caesars Palace	90
Biohazard Gun Survivor	14	Hot Shots Golf	94	Tekken 2	95	Bloodshot	91	War Song	92	Castlevania II. Simon's Quest	72
Blasto	93	Jackie Chan's Stunt Master	18	Tekken 3	95	Cal.50	67	Wonder Dog in Monster World	91	Contra Force (Super Contra 6)	90
Brigandine	93	Jet Rider 2 9	5	Test Drive 5	93	Combat Cars	91	X-Band	92	Duck Tales 3	90
Chrono Trigger	15	MDK	94	Test Drive 6	17	Comix Zone	92	*Super Nintendo	92	Earth Worm Jim 2K	90
Civilization II	93	Mortal Kombat 4	95	Test Drive Off-Road 2	94	Cutthroat Island	91	Actraiser	92	Image Fight	90
Colony Wars 2: Vengeance	94	N.O.: Nitrous Oxide	93, 95	Theme Hospital	94	Dungeons & Dragons. Warriors of the Eternal Sun	92	Addams Family The	92	Last Ninja The	90
Courier Crisis	95	Nascar'99	94	Theme Park World	18	Earnest Evans	91	Aero the Acro-Bat	92	Metal Gear	90
Crash Bandicoot 3: Warped	40	The Need for Speed 4. High Stakes	95	Three Lions	94	Ecco the Dolphin 2	91	Art of Fighting	92	New Son Son	90
«D»	32	NHL '98	94	Toca: Totring Car Championship 2	94	Granada	91	Batman Forever	93	Toy Story	90
Darklight Conflict	94	NHL '99	94	Tomba (Tombi)	94	Hurricanes	95	Bugs Bunny: Rabbit Rampage	93	Treasure Master	90
Dead in the Water	95	Parasite Eve II	14	Trap Gunner	94	Jewel Master	94	Donkey Kong Country 3	92, 93	Zanac	90
DeStrega	28	Perfect Weapon	94	Trash It	94	Jungle (Desert, Urban) Strike	92	Double Dragon 5: the Shadow Falls	93	Zombie Nation	90
		Pitfall 3D	94	Tunnel B1	94	Jurassic Park	17	Vortex	92		
				Urban Chaos	94			World Heroes 2	68		

ВСЕГО 155 игр

45 ДРАКОН

ТРЕТЬЯ СТРАНИЧКА

ИГРЫ НОМЕРА

3

№44

СОДЕРЖАНИЕ

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

- 3 Adidas Streetball Challenge '99 на праздновании «Дня Города»
- 5 Кроссворд «Соникиада»
Частные объявления
- 5 Геймер — это не профессия и не образ жизни, это путь развития, причем тупиковый.
- 6 Англо-русский толковый словарь геймера
- 6 Угадай игру по стиху
- 7 Невероятный язык, неслыханный человеком
- 7 Приколы геймеров
- 8 Что такое косплей и с чем его едят?
- 13 Скволл Леонхарт? Нет, Камуи Гакт!
- 89 «Слово молвлю в защиту Quake»
- 99 Хит-парады
- 16 Mortal Kombat для Dreamcast

Sony PlayStation

- 12 PlayStation 2 — реальность!
- 14 Новинки с Tokyo Game Show 99 Autumn
- 17 Анонсы
- 20 Driver
Вы бывший профессиональный гонщик и замаскированный коп, но полиция почему-то не в курсе этого.
- 21 Dino Crisis
В составе спец. отряда вы должны будет выяснить, что же все-таки творится на этом проклятом острове.
- 22 Beach Volley Heroes
Это **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ!** И какой! Это полноценный файтинг да еще с вкраплениями RPG!

26 Primal Rage

Супер-удары и Fatality каждого персонажа «Первобытной Ярости», которые обитают на компакт-диске для PSX.

28 DeStrega

Файтинг — не файтинг, аркада — не аркада... Сами делайте выводы.

32 «D» Полное решение.

34 Street Fighter Alpha 3

Супер-приемы всех бойцов и секретные режимы лучшего на сегодняшний день рисованного файтинга.

40 Crash Bandicoot 3: Warped
105% секретов!

44 Silent Hill

Полное решение.

16 бит. MegaDrive

- 54 Mortal Kombat 5: Sub-Zero
Переделка знаменитой PSX-овской игры, получившая гордое прозвище Mortal Kombat 5, получилась довольно неплохой, хотя и неидеальной.

56 Jewel Master

Двенадцать Повелителей Материй, магический оплот Мифгарда, отчаянно противостояли натиску Зла. В живых осталось только четверо...

58 Super Battle Ship

Несмотря на весьма примитивную графику и звук, увлекательность игры едва ли уступает ее сложности, возрастая с открытием игроком новых приемов и законов этого, воистину СУПЕР, Морского Боя!

60 Arcus Odyssey

Случилось это в глубокой древности, но легенды о тех временах до сих пор можно услышать от сказителей, которые всегда рады поведать каждому желающему о славных подвигах героев.

64 Aero the Acro-Bat

И хотя затмить вышедшую одновременно Sonic & Knuckles этой игре не удалось, претендовать на второе место в номинации «Бродилка года» она вполне способна.

67 Cal.50

Для победы хватит и одного героя, особенно если в руках у него винтовка 50-го калибра!

16 бит. Супер Nintendo

68 World Heroes 2

При достаточной сноровке вы можете превратить рукопашный бой в подобие классической борьбы.

8 БИТ

72 Castlevania II: Simon's Quest

Если в других «Кастлеваниях» от героя требуется лишь умение сражаться с вассалами Дракулы, то в этой игре герой сталкивается еще и со множеством головоломных проблем.

GAME BOY

70 Bionic Battler

G. Dragon предлагает поразмыслить о важности сюжета в игре.

76 МИР ANIME. Выпуск 6

78 Японец + Японка = Хентай?

81 Кое-что посложнее «Тамагочи»: симуляторы любви и жизни

КОМИКС

83 Хроники Строггоса: Охотник за головами. Фраги не пахнут

Нет проблем!

90 Секреты, пароли, приемы 118 игр.

Фонтан фантазий

96 Легенда футбола

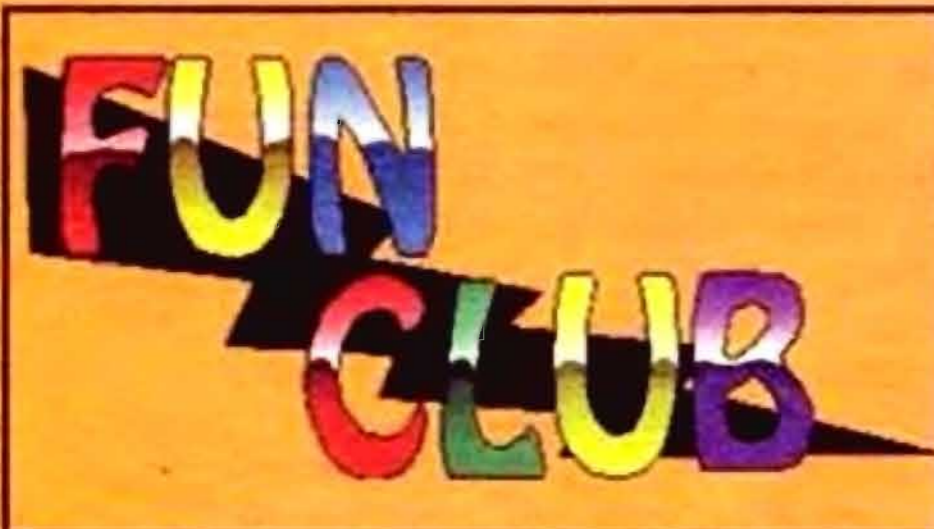
98 Наш выбор в Интернет

48 Лавка Дракона

52 Non-Stop!

Играем без перерыва!

Изменение условий подписки смотри на стр.3



Уважаемый Великий Дракон!

Я давно заметил, что появился новый язык — геймерский русско-английский. Опытные геймеры свободно на нем общаются, но для человека, только приобщающегося к видеоиграм, он представляется тарабарщиной. Можно спорить, хорошо это или плохо, что в «Толковом словаре» С.И. Ожегова нет, к примеру, слова «опция», но не зависимо от этого оно часто употребляется. Следовательно, необходим специализированный англо-русский толковый словарь.

В том, что в геймерском обиходе «англо-русский» язык уже стал «великим и могучим», можно убедиться хотя бы на примере следующей рекламы:
Хай! Аттеншен, геймера!
Тёрните пауэра.
В магазин бежать пора,
Потому что вышла [название игры]
Бэст-оф-бэстная игра!

V.G.Higher, г. Москва

АНГЛО-РУССКИЙ ТОЛКОВЫЙ СЛОВАРЬ ГЕЙМЕРА

Абандон: англ. **Abandon** (Оставлять, покидать). Бегство с поля боя без предварительного **сейва**.

Битемап: англ. **Beat'em up** (Поколоти их всех). Игра ходилка-колотилка с размахиванием руками-ногами-саблями-дубинками.

Бонус, бонус-раунд: англ. **Bonus** (Премия). Призовой уровень со звездочками, сердечками, морковками и т.п.

Босс: англ. **Boss** (Хозяин). **Монстр** в конце уровня. После него либо следующий уровень, либо **гамOVER**. Пример: Тот, Кто Сидит В Пруды.

Ворпнуть: англ. **Warp** (Искажать, искривлять). Перебросить на другой уровень.

ГамOVER: англ. **Game over** (Геймер капут). Самый главный босс любой игры. Пройти невозможно. Но встречу с ним можно оттянуть. Для этого используйте **ресет**. Уничтожается лишь путем использования **пауэра** (Power off).

Ган (ганчик): англ. **Gun** (Ружье, револьвер). 1. Световой пистолет для стрельбы по телевизору. Во избежание порчи кинескопа не путать с настоящим! 2. Любое стреляющее оружие, в изобилии применяемое в **шутерах**.

Геймер: англ. (новое) **Gamer** (Игрок). Роман Ф.М. Достоевского, известного писателя, которого волновали проблемы видеоигр. О них же, геймерах, роман «Идиот».

Геймплей: англ. **Gameplay** (Играбельность). Показатель количества времени, которое можно убить на эту игру, не теряя при этом интереса.

Джойстик: англ. **Joystick** (Палочка-развлекалочка). Инвентарь для **джойстинга**.

Джойстинг: англ. отсутствует (не дозрели еще). Любимый вид спорта современной молодежи.

Изи: англ. **Easy** (Легкий). Уровень сложности игры для начинающих **геймеров**.

Инвалид: англ. **Invalid** (Недействующий). Неправильный пароль. По негативности воздействия на **геймера** равен **лоудингу** и **гамOVERу**, вместе взятым.

Интерфейс: англ. **Interface** (Междурожка). Соединительное звено между геймером и игрой. Иногда бывает незаметен. А вот в некоторых играх так и хочется стукнуть интерфейсом об интертейбл.

Кансель: англ. **Cancel** (Отмена). Кнопка, одним махом делающая лишней всю предыдущую работу по настройке параметров игры.

Квест: англ. **Quest** (Розыск). Игра в стиле «пойди-туда-незнаю куда, принеси-то, не-знаю-что». Причем это «не-знаю-что» обычно туда не подходит.

Лоудинг: англ. **Loading** (Загрузка). Хитрость, придуманная разработчиками для того, чтобы перед игрой зарядить **геймера** яростью. Чем длиннее у создателей игры получился лоудинг, тем с большим остервенением **геймер** будет крушить **монстров**. Часто лоудинг употребляется совместно с Плизвэйтом (Please, wait...) для усиления эффекта.

Мастдай: англ. **Must die** (Должен умереть). 1. Доходяга. Пример: Dead, Must die, Icy (см. «Дед Мазай и зайцы»). 2. Боевой клич **геймера**, аналогичен «Банзай».

Мемка: англ. **Memory card** (Карточка памяти). Специальное устройство для хранения **сейвов**. Надежно хранит информацию до первого перепада напряжения в сети. (См. также **Форматирование**).

Меню: англ. **Menu** от фр. Menu (Меню). Меню.

Монстр: англ. **Monster** (Чудовище). Обобщающее название всех личностей, мешающих пройти уровень (кроме родителей).

Нормал: англ. **Normal** (Нормальный). **Геймер-любитель**, играющий на среднем уровне сложности.

Опция: англ. **Option** (Выбор). Важная штучка в **меню**. Позволяет оживить надоевшую игру новыми прибабасами.

Пазл: англ. **Puzzle** (Головоломка). Тип игры. В отличие от **файтинга**, где **геймер** ломает чужие головы, пазл ломает голову самого **геймера**.

Пауэр: англ. **Power** (Мощность). Кнопка для активизации (Power on) или полного уничтожения (Power off) всех **монстров**.

Ресет: англ. **Reset** (Приведение в исходное состояние). Кнопка, вправляющая мозги приставке. Используется при зависании или смене игры.

Сейв, засейвить: англ. **Save** (Сохранить). Запоминание приставкой собранных **геймером** звездочек, сердечек, морковок и т.п. (См. также **Мемка**). Пример: SOS (Save Our Souls) — засейвьте наши жизни.

Солюшен: англ. **Solution** (Микстура). Лекарственное средство, с которым даже **изи** чувствует себя **хардом**. Получить можно в «Великом Драконе» без предъявления рецепта.

Тёрнуть: англ. **Turn on** (Включить), **Turn off** (Выключить). См. **Пауэр**.

Файтинг: англ. **Fighting** (Драка). Игра-колотилка, обычно один на один.

Форматирование: англ. **Formation** (Создание структуры). Однако применительно к играм означает разрушение. То есть стирание всех **сейвов** с **мемки**.

Хард: англ. **Hard** (Трудный). Самый трудный уровень сложности игры, если нет еще труднее, например, **эксперт**.

Шутер: англ. **Shooter** (Стрелок). Разновидность игры с пальбой по всему, что движется и не движется из разнообразных **ганов**.

Экзит: англ. **Exit** (Выход). 1. Выход с уровня. 2. Выход замуж. 3. Выход души из тела.

Эксперт: англ. **Expert** (Знаток). **Геймер**, начинающий знакомство с игрой с самого крутого уровня сложности. Высший пилотаж!

Юнит: англ. **Unit** (Единица чего-либо). Человечки, танчики, кораблики и другие создания **геймера**. Первыми юнитами на земле были Адам и Ева.

Угадай игру по стиху
Лечу я на крыльях черных, как ночь,
Надеюсь, мне Робин сумеет помочь.
ВАТМАН ЁВЕЛЕВ
Real Sub-Zero, г. Десногорск, Смоленская обл.

Весело Роллер по трассе катился,
Сзади он в кузов машины вцепился.
Вот зацепился он за КамАЗ,
Руки уехали, аж, в штат Канзас.
ЭКИТШИИ
Rival School, г. Хабаровск

НЕВЕРОЯТНЫЙ ЯЗЫК, НЕСЛЫЖАННЫЙ ЧЕЛОВЕКОМ

Новую (очередную) партию текстов с обложек пиратских дисков прислали нам **Sector** из Тольятти, **Wood Elf** и **Spade** из Москвы.

Hexen

...весь мир устан костями непереживших. Проложи свой путь сквозь землетрясения...

МК4

Рукопашный бой был только нячком... Это первая игра с по-настоящему вооруженными боями...

Tomb Raider III

...новые способы отражения.

Civilization II

...большой выбор видов оружия — от лучников, слонов и парашютистов до шпионов и крейсеров...

KKND2 Krossfire

Ядерная война была хорошей новостью. ...Мутанты с безумными лицами, стреляющие без разора агрессоры... Судьба будущих хозяев планеты теперь на вашей совести.

Turbo Prop Racing

...сочетает несравненную имитацию воды с различными брызгами, ощутите удары трехмерных волн!

Street Fighter 3 Alpha

32 героя!!! Больше нигде нету.

Dead in the Water

Возможность игры в SPLIT SCREEN или COMBAT CABLE LINK.

Ehrgeiz

На клинке красовалась надпись ENERGEIZ.

Batman and Robin

...большой гейм-город (20 квадратных миль).

Clock Tower

...нельзя войти в один интерьер дважды.

Who is Вы, G.Dragon?

Вот так представляет себе авторский коллектив наш читатель из Усть-Каменогорска Алексей Мальков. Здорово изобразил.



Хотя на себя отдаленно похож только G.Dragon. И то, если он, как сейчас, находится в состоянии глубокого изумления, узнав, что рядом автор изобразил ту, кого считает его подружкой.

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Bonanza Bros. — братва.

Spider — маленький комарик — маленький кошмарик.

Максим Рязанов, г. Москва

Doom — ночной кошмар... программистов.

Final Doom — напротив, все только начинается!

Road Rash 2 — американский вариант учебного пособия для сотрудников ГАИ.

FIFA Soccer — выиграть чемпионат мира, не вставая с дивана.

Tomb Raider — а теперь — пляжный ансамбль мини-бикини 99!

Contra Hard Corps — до босса можно добраться только по горам... трупов.

Сергей Мартынов, г. Москва

Mortal Kombat — виртуальные уроки анатомии.

Fucking Diman, г. Калуга

Street Fighter — Бизонокосилка.

Asterix & Obelix — Слон и Моська.

3D Камикадзе, г. Москва

Silent Hill — Гарри в тумане.

Battletech — цыпленок жареный, цыпленок пареный, цыпленок хочет пострелять.

D.Kage, п. Озерный, Смоленская обл.

Page Master — смотришь в картридж — видишь книгу.

TMNT — четыре брата — акробата.

Boogerman — унитазов всех начальник и сортира командир.

Армаггон, г. Калуга

Urban Strike — Карлсон на работе.

Андрей Костюков, п. Теплоозерск, ЕАО, Хабаровский край

Judge Dredd — закон суров, но он закон!

Tetris — все гениальное просто, но не все простое — гениально.

Home Alone — эх, раз, еще раз, еще бы много, много раз!

Лелила, г. Екатеринбург

Ace Combat — Первым делом, самолеты.

Ну, а девочки? А девочки потом!

Николай Добшинский, г. Серпухов, Московская обл.

World Heroes — героем можешь ты не быть, но бить героев ты обязан!

G-Fors, г. Москва

Medi Evil — и в загробном мире не до отдыха.

Tomb Raider — иллюстрация выражения: «У нее шило в одно месте».

Г. Андрей (Storm-trooper), г. Санкт-Петербург

Sonic — хочешь жить — умей вертеться!

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

688 Attack Sub — большому кораблю — большая торпеда.

Resident Evil 2 — Umbrella vs Greenpeace.

Леон Кеннеди и Крис Редфилд, г. Киров

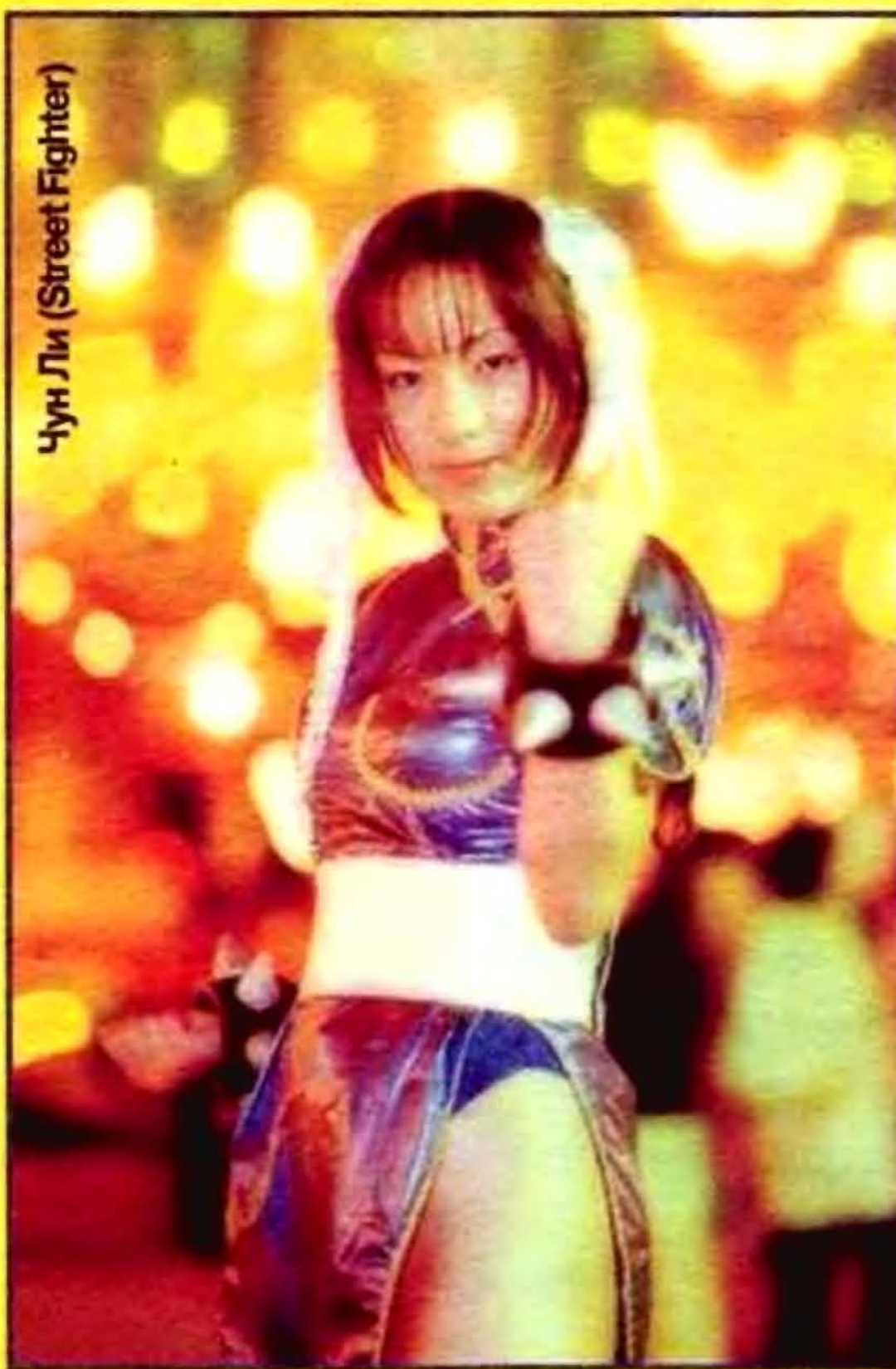
ЧТО ТАКОЕ КОСПЛЕЙ И С ЧЕМ ЕГО ЕДЯТ?

Валерий Корнеев (valkorn@cityline.ru)

Вообразите себе такую ситуацию: вы идете по улице, и вдруг из-за угла показывается ни кто иной, как... Терри Богард! Или самый натуральный Клауд Страйф, или Лара Крофт собственной персоной. Скажете, так не бывает? Еще как бывает!



Айя Бреа (Parasite Eve)



Чун Ли (Street Fighter)



Маи Ширануи (Fatal Fury)



Камми (Street Fighter)



Кью Би (Darkstalkers)



Рей Аянами (Shinseiki Evangelion)

Многие читатели помнят о том, как несколько лет назад люди в столичном метро шарахались в стороны от толп закованных в доспехи и увешанных оружием толкиенистов, каждый четверг направляющихся в Нескучный сад. Теперь, отчасти благодаря усиленной популяризации Эгладора всевозможными СМИ, обыватели по привычке и почти не реагируют на разношерстные компании эльфов, гномов, орков и хоббитов, регулярно наводняющие район Ленинского проспекта и Царицынского лесопарка в Москве. Однако с недавнего времени среди подобных пестрых компаний можно встретить еще более колоритные фигуры: то промелькнет молодой человек в ярко-алой джинсовке, бойцовских перчатках и красной бейсболке с надписью Fatal Fury, то взгляд выхватит девушку в необычном платье со значком инь-ян, замысловато заплетенными косичками и огромным двуручным мечом. Это — первые случаи игрового и аниме-косплея на российской почве.

Звучный термин «косплей» изобрели охочие до сокращений японцы, объединив в одно словечко англоязычное сочетание costume playing, что, в свою очередь, значит «маскарад». Настоящие японские отаку, особо продвинутые фэны, всегда умели отрываться по-крупному. Кто-то старательно уменьшает полезную площадь своей квартирки, заваливая ее всевозможным мерчендайзом, кто-то без устали строит в гараже модель любимого боевого робота в натуральную величину, а кто-то четыре раза в сутки поет караоке тему обожаемого аниме-сериала, объявляя ее персональным гимном. И конечно, находятся люди (в основном — девушки), которые не прочь потратить уйму времени на пошив костюма приглянувшегося игрового или анимешного персонажа, чтобы затем пощеголять в нем на каком-нибудь массовом мероприятии (в последние годы таким мероприятием стала выставка Токио Game Show, проводящаяся весной и осенью). Причем, если западные фэны, перенявшие у молодежи Страны Восходящего Солнца увлечение косплеем, на разных конвенциях вполне удовлетворяются тем, что разыгрывают на сцене какую-нибудь юмористическую сценку, то японские косплееры считают, что пока на тебе костюм персонажа, ты должен думать, говорить и действовать так, как это делал бы он. Некоторые настолько сродняются со своими героями, что начинают «отыгрывать» их в повседневной жизни, а это зачастую ведет к сильному ухудшению отношений с «нормальными» людьми. Впрочем, крайности есть в любом деле, а мы рассматриваем явление как таковое. Косплей прочно вошел в японскую массовую культуру: редкая презентация новой игры, аниме-фестиваль или открытие рынка комиксов обходится без разгуливающих среди посетителей энтузиастов в ярких и необычных костюмах. Приставочные журналы помещают на своих обложках изображения косплееров, пышно расцвели специализированные издания, посвященные исключительно искусству перевоплощения в любимых героев.

Помимо фэнов-одиночек, существуют целые косплей-группы: ведь согласитесь, приятнее встретить сразу всех Сейлор-воинов вместо одинокой Усаги или весь «актерский» состав Final Fantasy VIII вместо Скволла. Существует даже такое направление, как меха-косплей, то есть «отыгрывание» боевых роботов! Самые, казалось бы, непохожие на людей существа (вроде Рио-оки из Tenchi или Пикатю из Pokemon) получают свое воплощение в реальной жизни благодаря кропотливым усилиям поклонников.

Готовя этот материал, я постарался отобрать самые лучшие примеры косплея из тех, что попались во время изучения специализированных страниц в Интернете. Разглядывая фотографии, не перестаешь удивляться трем вещам: насколько все-таки красивы японские девушки (ведь не супермодели сняты, а простые люди!), как много красивых японок обожают видеоигры, и с какой любовью они относятся к созданию костюмов! Сколько ни броди по ресурсам американских косплееров — не найдешь ни одного действительно мастерски выполненного костюма, одна халтура на уровне школьной самодеятельности. А тут — чистое изящество и гармония... вот и убеждаешься, что на самом деле правильно сыграть героя сможет только человек, глубоко с ним породнившийся духовно.

Сефирот



Айрис



Клауд

КОСПЛЕЙ ПО FINAL FANTASY!!!



Эдея



Сельфи



Клауд и Сефирот



Риноа



Клауд



Винсент



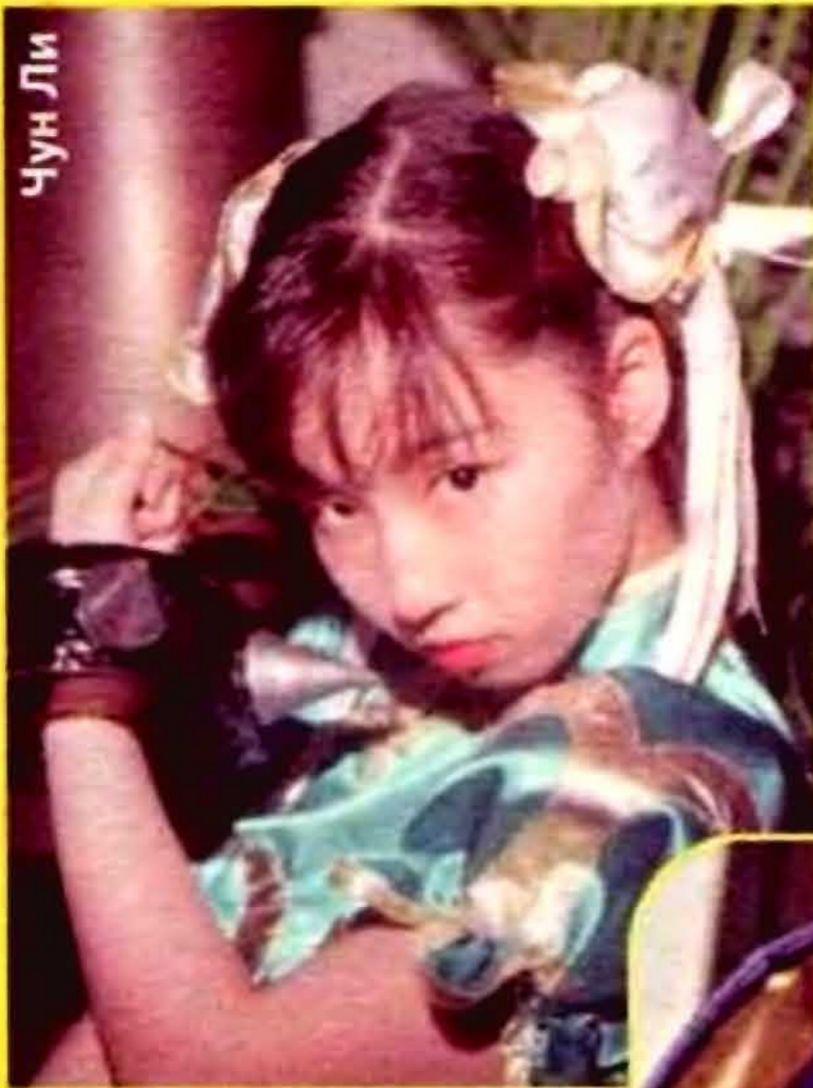
Яффи



Артемисия



Клауд



Чун Ли



Чун Ли и Кэмми



Кэмми



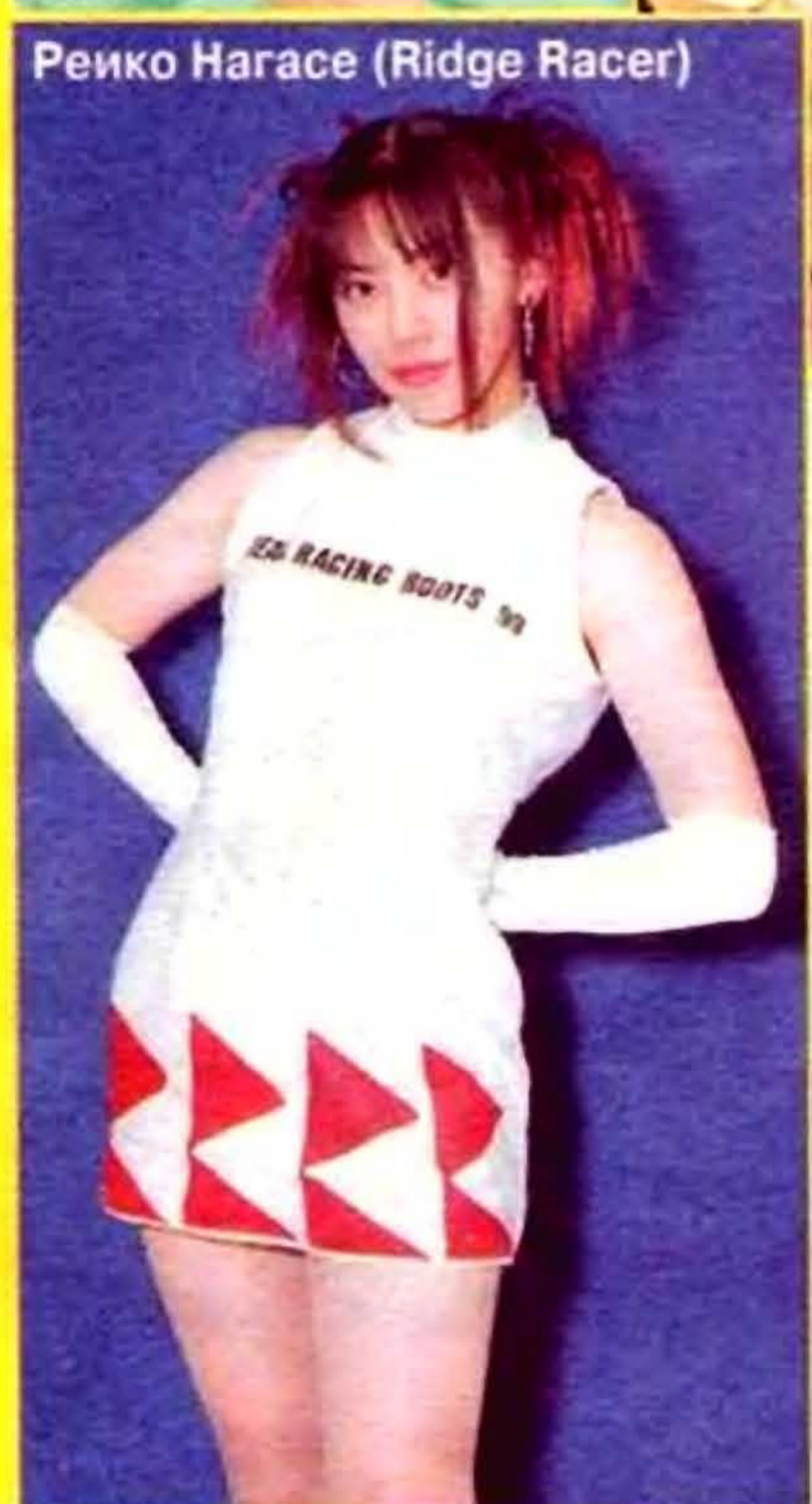
Линк (Zelda)



Чун Ли



Морриган



Реико Нагасае (Ridge Racer)



Лей-Лей (Darkstalkers)



Ева (Parasite Eve)



Елена (SFIII)



Амакуза (Samurai Spirits)



Фелиция



Блю Мери (Fatal Fury)



Утена Тендзэ (Shoujo Kakumei Utena)

ГДЕ-ГДЕ? А ВОТ ГДЕ!

Если вас не смущает факт того, что в Интернете большая часть информации по косплею доступна исключительно на японском языке, вот адрес, по которому расположен список ссылок на различные странички косплееров: <http://www.tk.airnet.ne.jp/black/cp/link.htm#link>

Models: Asuka Nanatsu, Riku, Zikill, Kel Kurusu, Emiri, Satoko, Hisame Uzuki, Ren Fujino, Sannomaru SCOP, Mineko, Rui Suo, Kawamakura, Mihoyo, Natsume, Ruka Kurusu, Min Fujino, Xenia, F-X, Leon Kennedy



Атена Асамия (King of Fighters)



Карин (SF Zero 3)



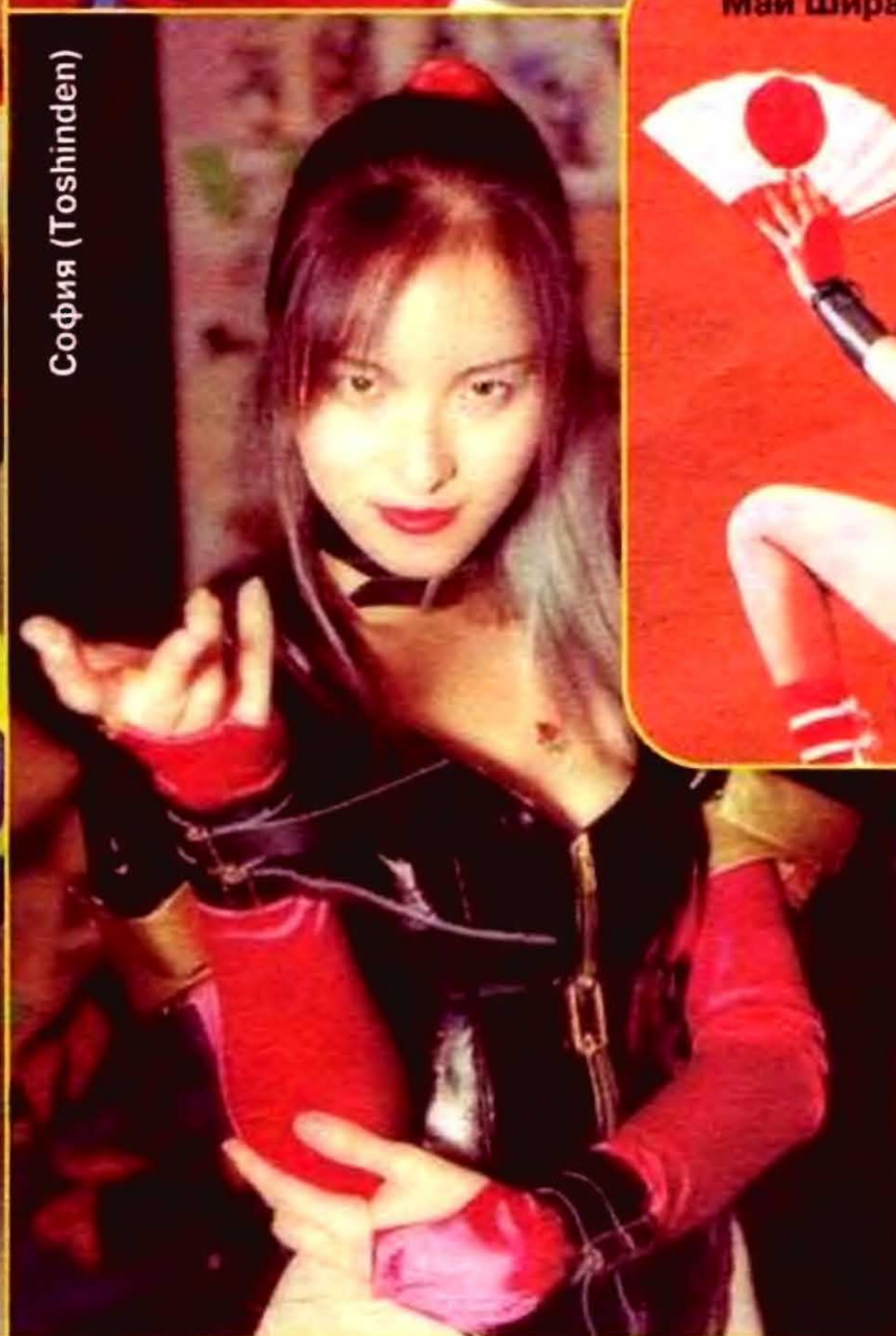
Накоруру (Samurai Spirits)



Рей Аянами (Shinseiki Evangelion)



Линь Сяю (Tekken 3)



София (Toshinden)



Май Ширануи



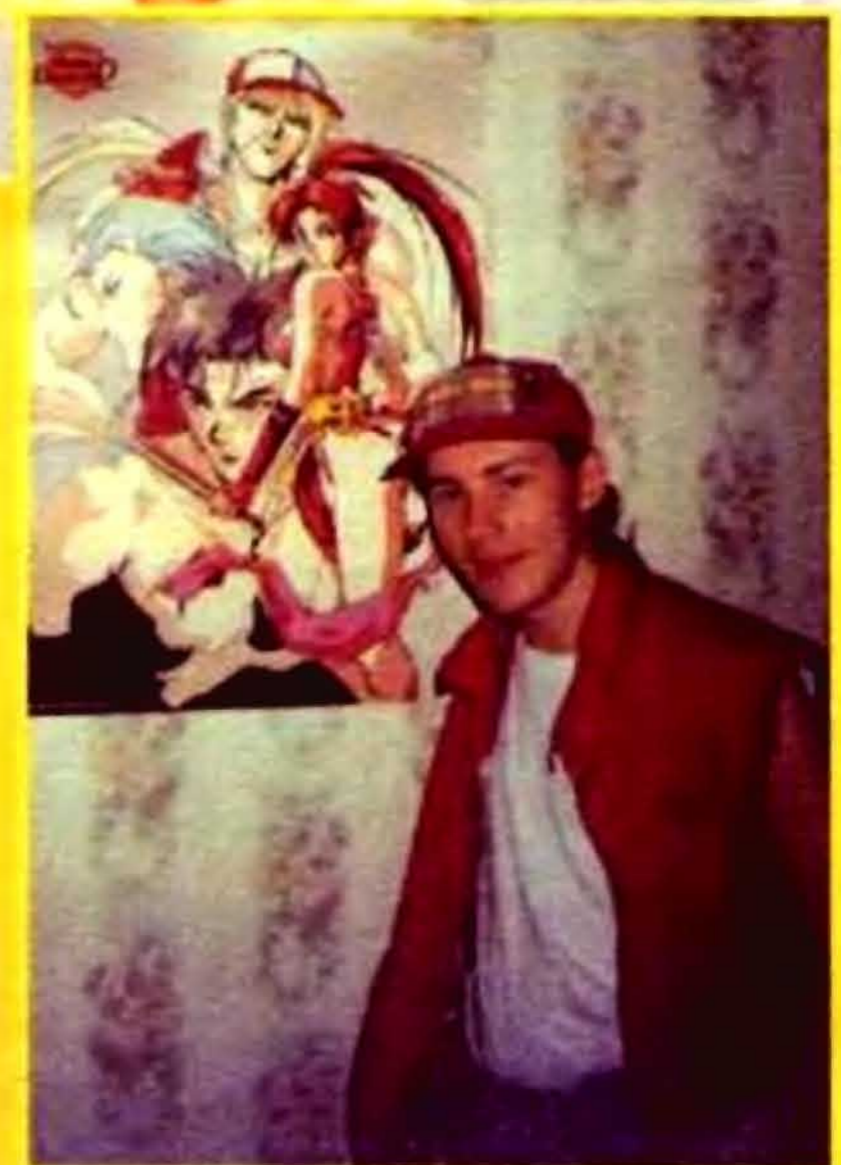
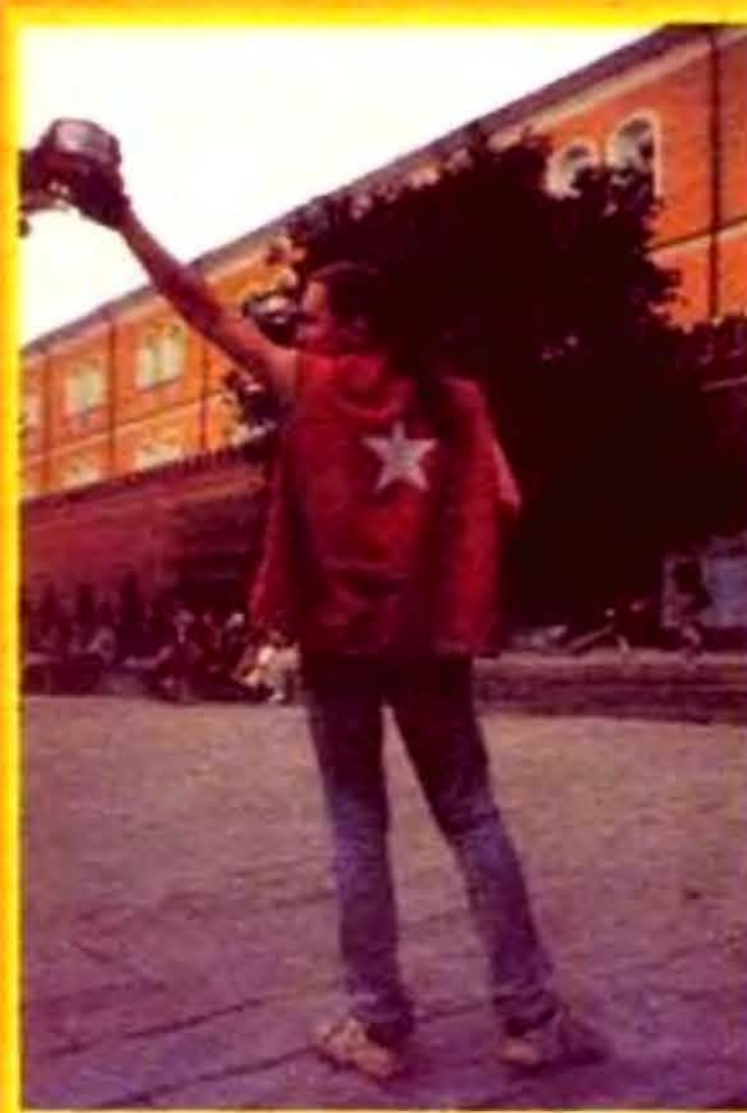
Сакура (SF Zero 3)



Сейлор Венера

МЫ ТОЖЕ НЕ ЛЫКОМ ШИТЫ!

Хотя у нас в стране косплей только набирает обороты, уже есть первые свидетельства того, что явление сие нашему геймеру абсолютно не чуждо. Вот так, например, выглядят Йоко, Терри Богард и Саб-Зиро в исполнении российских косплееров.



PlayStation 2 — реальность!

Валерий Корнеев (vzikom@cityline.ru)



Тринадцатого сентября сего года компания Sony к огромной радости самых широких масс игровой общественности официально представила миру свою новую игровую мультимедийную систему, названную, как и предполагалось, PlayStation 2.

В Японии высокотехнологичная приставка поступит в продажу 4-го марта следующего, 2000-го года. К этой дате будет готов миллион PlayStation 2 — именно такое количество аппаратов компания надеется реализовать в первый же месяц продаж на родине. Цена приставки достаточно высока: 39800 йен

(по нынешнему курсу около 370 долларов США). Это чуть ли не в два раза больше, чем сейчас стоит новомодная Dreamcast, но зато вторая PlayStation явно превосходит сеговскую приставку по всем пунктам. В Северной Америке и Европе местные версии PS2 появятся не раньше осени 2000 года, так что у нас есть почти целый год, чтобы собрать необходимую сумму на покупку «машины мечты» и игр для нее.

С техническими характеристиками PlayStation 2 вы можете ознакомиться в 43 номере нашего журнала: на момент презентации приставки они не изменились. Многие сомневались в том, что приставка будет способна проигрывать DVD с фильмами, однако их поддержку

PlayStation 2 осуществляет благодаря 4-скоростному DVD-приводу (совмещенному с 24-скоростным CD-приводом). Наравне с этим, представители Sony еще раз всех заверили, что приставка без проблем сможет работать со всей библиотекой игр для первой PlayStation.

Упоминались и онлайн-возможности новой игровой системы.

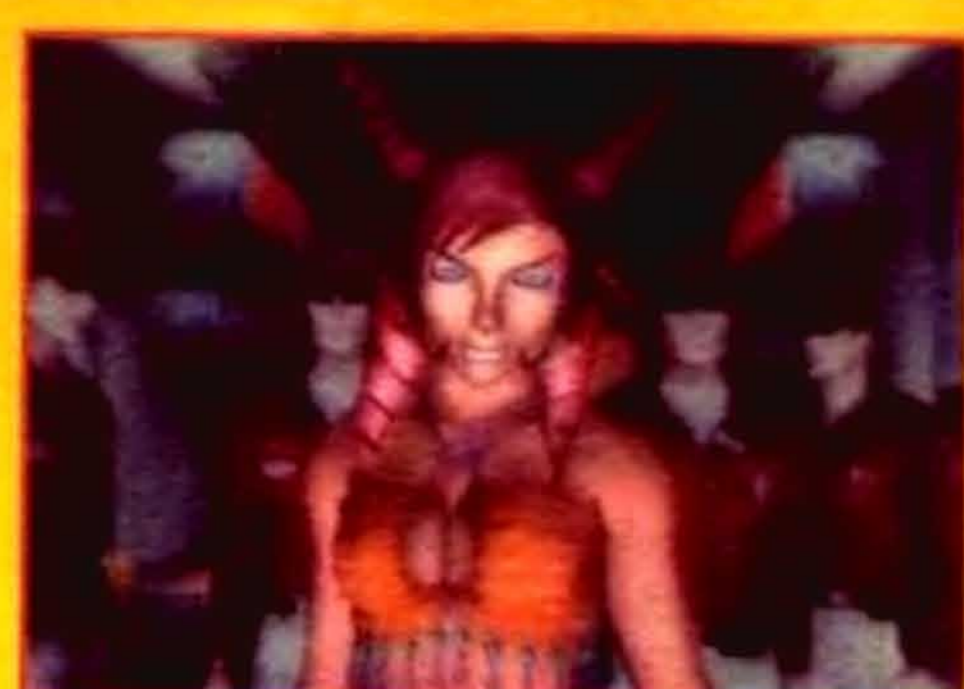
Подробностями пресса пока не располагает, но все выглядит так, что с 2001 года обладатели PlayStation 2 смогут не просто играть по сети с помощью встроенного модема, но и закидывать себе патчи и новые уровни для уже существующих игр, а также новые иг-

ры целиком (тут встает вопрос о качестве связи, но раз в Sony так уверенно говорят о «беспрецедентных сетевых возможностях PS2», значит и эта проблема разработчиками каким-то образом решена). Сохраняться закачанная информация будет на каких-то специальных носителях. Уже появилась вполне логичная гипотеза, что для этих целей будет использоваться удобный (но, тем не менее, дорогой) привод перезаписываемых магнитооптических дисков — ведь DVD-привод приставки не имеет функции записи, а большие массивы информации



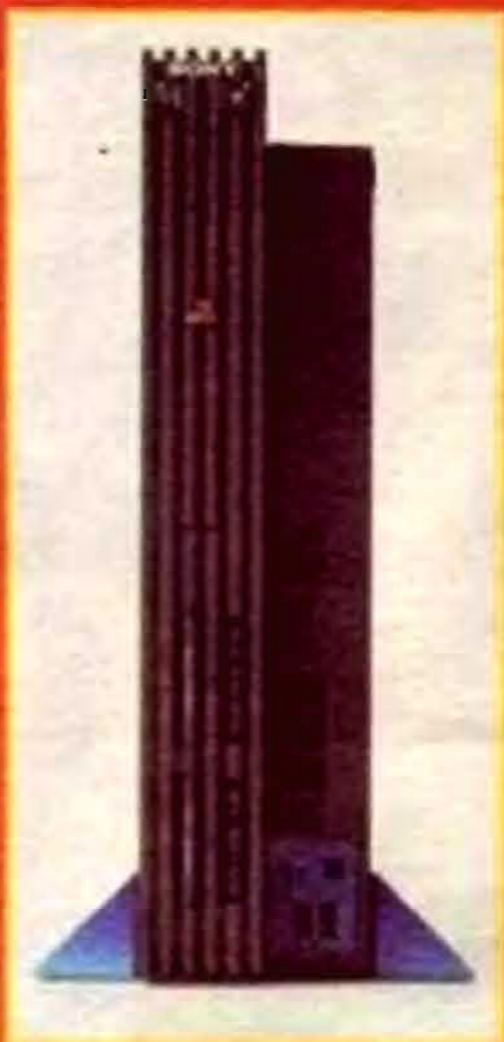
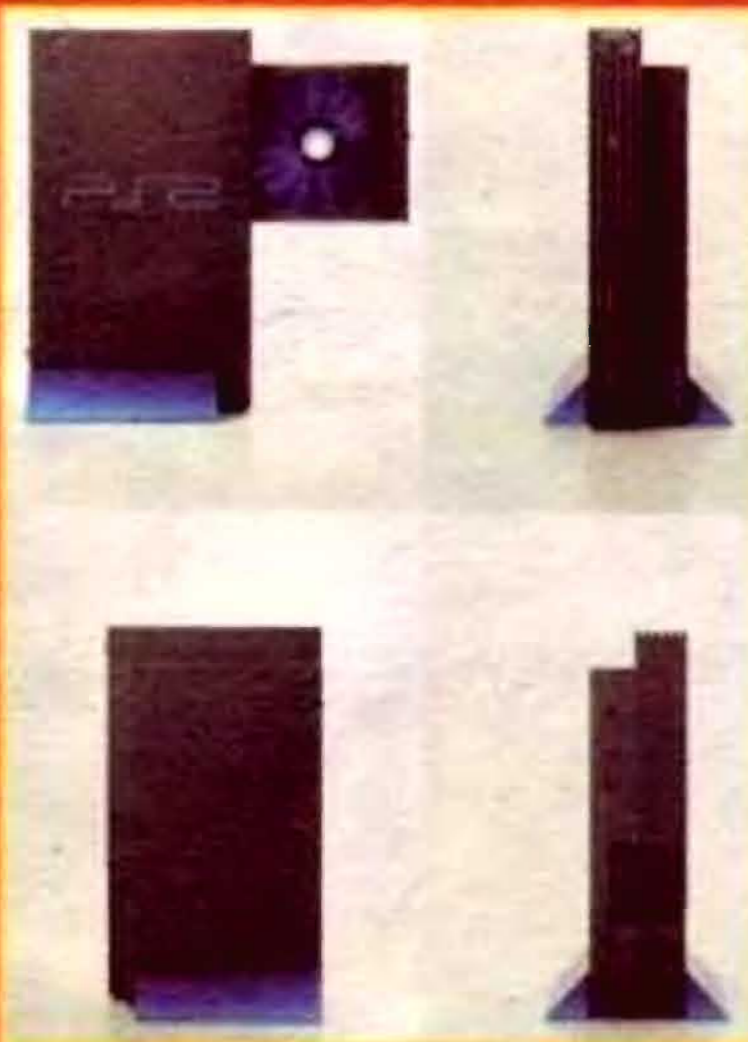
**НЕПОБЕДИМЫЙ
ПОЛ ФИНИКС
ВЕРНУЛСЯ!!!**

хотелось бы не только хранить, но и подвергать изменениям с последующим применением ее в играх. Джойстик Dual Shock 2, подключенный к PlayStation 2, на фотографиях внешне не отличим от первой модели Dual Shock для старой приставки, однако теперь аналоговую поддержку в нем имеют все кнопки за исключением Start и Select. Остается только предвкушать, на какую высоту с появлением такого устройства поднимутся, скажем, файтинги — в Tekken удары будут различаться еще и в зависимости от того, с какой силой играющий надавил на соответствующую кнопку! Правда, в отличие от Nintendo 64 и Dreamcast, имеющих по четыре порта



PLAYSTATION 2 — РЕАЛЬНОСТЬ!

НОВОСТИ-НОВИНКИ



для подключения джойстиков и периферийных устройств, в PS2 таких портов по-прежнему только два, а это ограничивает возможности режима игры для нескольких игроков. Желаям снова придется тратиться на разветвители, вроде Multi Tap. Карты памяти, как и джойстик, тоже снаружи выглядят по-прежнему. Пусть вас это не обманывает: новая карточка памяти для PS2 способна хранить до 8 Мб информации и работает с ней (копирует, сохраняет) в 250 раз быстрее, чем привычные всем карты для старой PlayStation. При этом лишней раз было сказано, что PS2 полностью совместима со всеми устройствами, произведенными Sony для обычной PSX. Игровые диски PS2 не будут дороже дисков с играми для первой PlayStation. К примеру, Gran Turismo 2000 поступит в продажу по цене 5800 йен (около 55 долларов США). Рабочая поверхность компакт-дис-

ков для PlayStation 2 будет синей (у старых игр она, как известно, черная), а DVD — обычной серебристой. На пресс-конференции представители компании объявили, что Sony позаботилась о серьезной защите дисков от копирования... хотя примерно то же самое говорилось в 1994 году, но с тех пор не известно ни одного случая действительно активной борьбы компании с пиратами (на нелегальные рынки игр Гонконга, Сингапура, Кореи, России и Болгарии региональные отделения Sony просто закрывают глаза, о провалившемся методе software protection, якобы гарантировавшем невозможность взлома, тоже предпочитают не говорить). Не секрет, что успехом первой PlayStation в нашей стране Sony обязана исключительно пиратам. Поживем — увидим, какова будет стратегия компании относительно новой системы.

Скволл Леонхарт? Нет, Камуи Гакт! Мы нашли прототип главного героя Final Fantasy VIII!



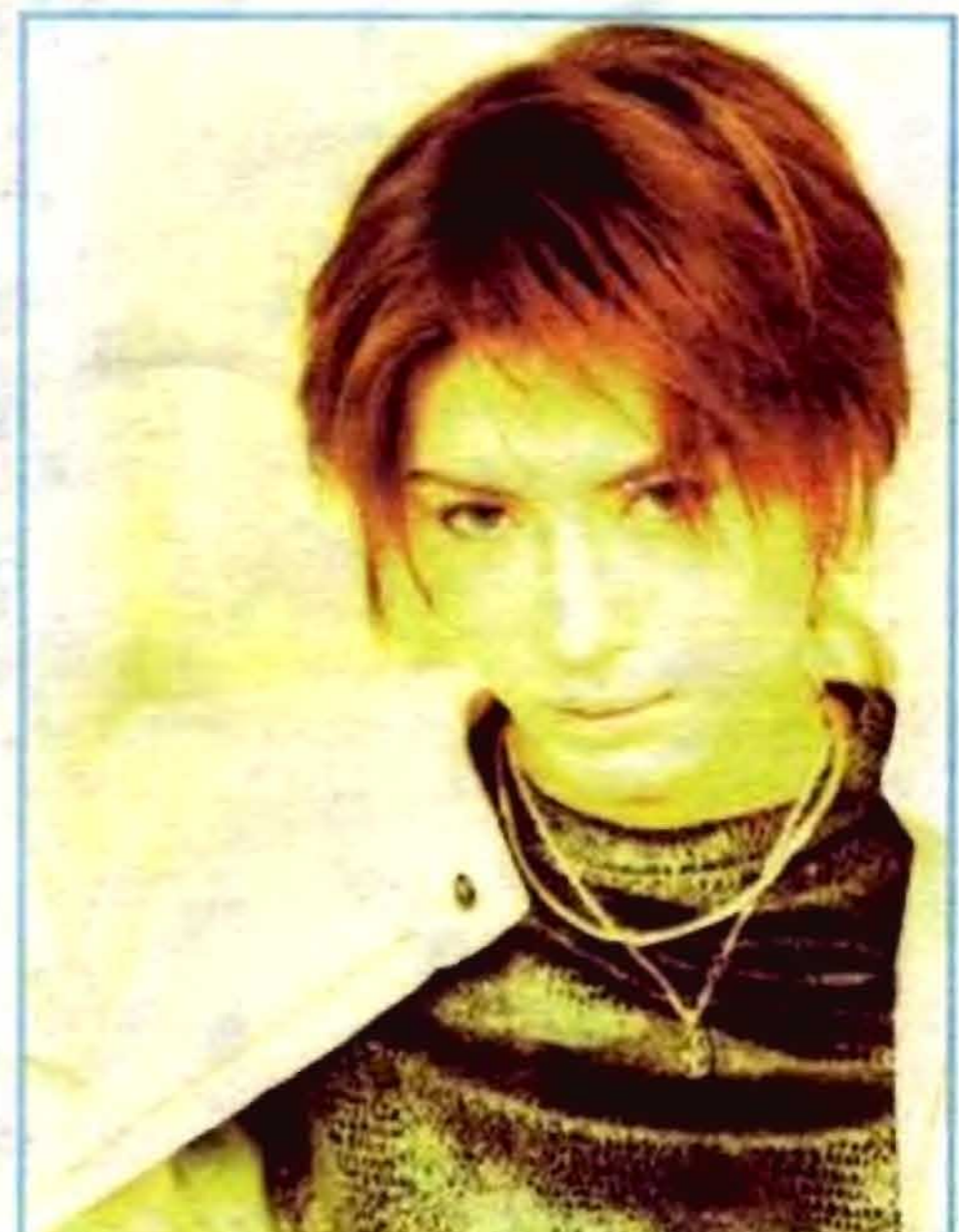
Вот вы посмотрели на эти фотографии и думаете: «ой, какой Скволл интересный!». Пальцем в небо. Все это не Скволл, а известный японский рок-исполнитель по имени Камуи Гакт (Samui Gackt). Согласитесь, сходство уникальное! Множество признаков указывает на то, что дизайнер героев восьмой «Фантазии» Тецуя Номура просто-напросто срисовал главного персонажа с популярного исполнителя, увеличивая таким образом и без того огромную аудиторию фэнов Final Fantasy за счет тысячи-другой школьниц, падающих в обморок от волнующе-низкого голоса Гакта.

А меж тем Камуи напоминает Скволла не только внешне, но и окружен тем же ореолом нелюдимого человека-загадки, что и игровой персонаж от Square. Никто не знает, сколько лет этому конспиратору (поговаривают, что 25-27, но сам виновник как-то обмолвился, что родился в XIV веке!), никто никогда не видел его родственников, никому ничего не известно о его личной жизни. Помимо обладания характерной внешностью и запоминающимся вокалом, Камуи хорошо играет на фортепиано и ударных. Пробыв четыре года солистом и автором текстов группы Malice Mizer, он в 1999 году выпуском сингла Miserable начал сольную карьеру. Новый дебют был особо подчеркнут перекрашиванием шевелюры в ослепительно белый цвет... Но наш Отдел Всеобщего Сомнения подозревает, что подобная смена имиджа продиктована исключительно тем, что музыканта вконец замучили поклонницы-геймерши, видящие в нем исключительно Скволла Леонхарта!

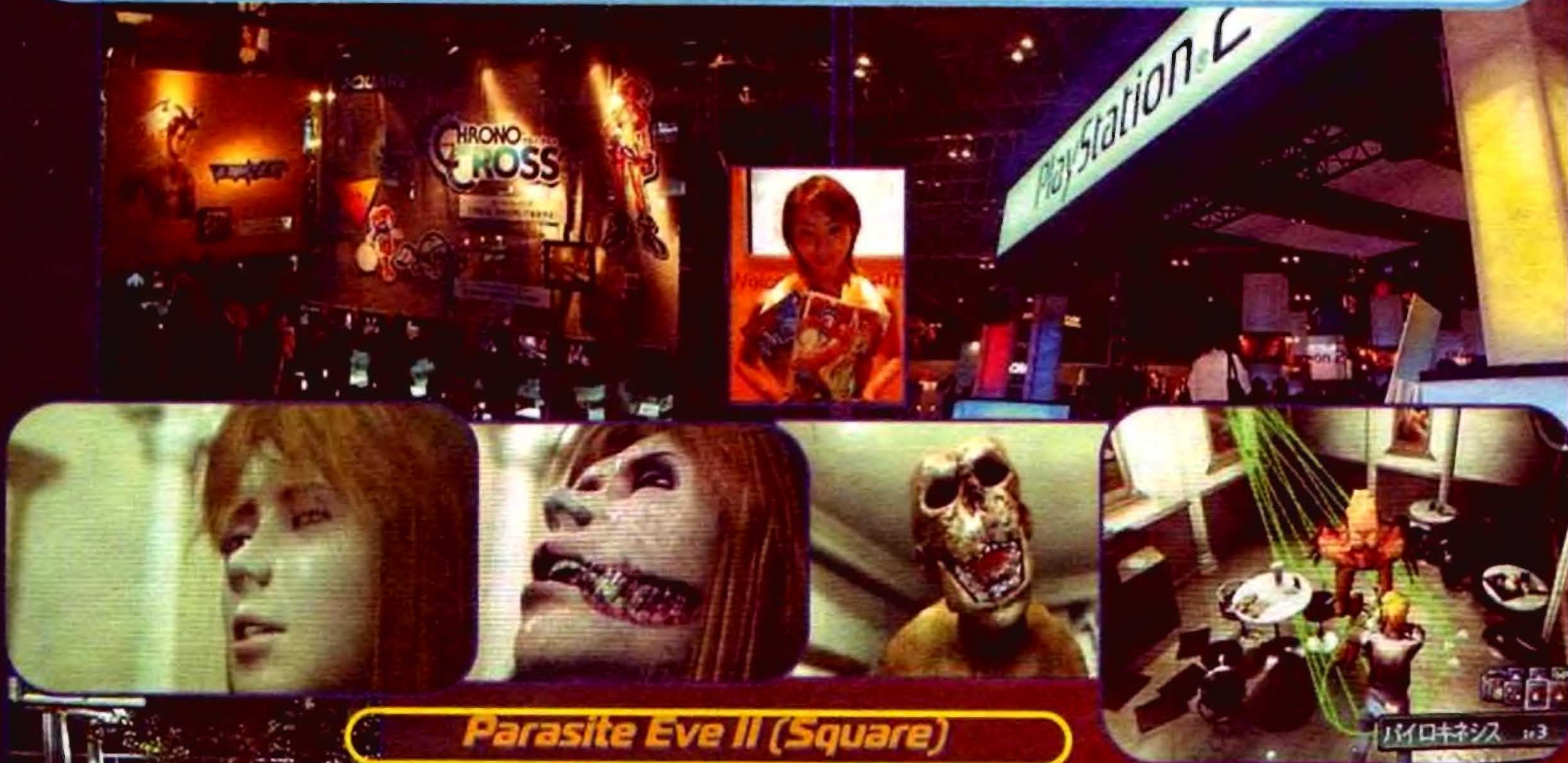


СКВОЛЛ
ЛЕОНХАРТ

КАМУИ
ГАКТ



Подробнее о японской рок-музыке можно узнать на сайте Japanese Channel, расположенном по адресу: <http://www.geocities.com/Tokyo/Field/4849/>



Parasite Eve II (Square)

Неутомимая охотница за взбесившимися митохондриями, девушка-гроза Аяя Брэа возвращается во всей своей красе не только на обложке этого номера нашего журнала, но и в игре-сиквеле! Чтобы лишний раз не путать игроков, Square сменила подзаголовок продолжения неудачной страшилки на Cinematic Adventure (слова Cinematic RPG в названии первой части сбили с толку многих геймеров, впоследствии сильно недовольных фактом, что эта «RPG» проходила за какие-то 10 часов). Хотя такие параметры, как HP и MP по-прежнему присутствуют, добавилась, например, возможность избегать столкновения с врагами, добавляя в игру некоторую толику аркадности. Восстание митохондрий (!), за которое так ратовала Ева в первой игре, таки произошло 9-го сентября двухтысячного года. Именно в этот день мутанты наводнили Акрополис-Тауэр, известный лос-анджелесский небоскреб. Власти тут же вспоминают об Аяе и ее команде MIST и немедленно направляют их на расследование инцидента. Основным улучшением игрового процесса можно считать то, что увеличилось количество «заклинаний», точнее — способов применения энергии; вернулась слегка упрощенная система перестройки оружия, позволяющая комбинировать различные насадки, создавать уникальные виды вооружений. Обещают даже, что к девушке-детективу в бою время от времени будут присоединяться неуправляемые персонажи-помощники. Надо, впрочем, заметить, что над Parasite Eve II гнут спины совсем другие разработчики, нежели над первой игрой серии. Вместо американцев из Лос-Анджелеса полигонную Аяю теперь выстрегивает новое приобретение Square, молодая команда из Осаки. Даже дизайнер героев сменился — есть предположение, что Тецуя Номура слишком занят над одной такой игрой с цифрой «IX» в названии. Вторая «Ева-паразитка» осчастливит своим появлением японских геймеров в декабре, американцам же придется ждать второй половины 2000 года.

Biohazard Gun Survivor (Capcom)

Серия Biohazard (Resident Evil по-ангельски) ширится, если не сказать — пухнет, аки давешний перестоявший на солнышке квасок. Сначала нас пугали картинками Biohazard: Code Veronica для Dreamcast, потом настал черед Biohazard 3: Last Escape для PlayStation, и вот теперь капкомовцы надеются окончательно и бесповоротно ввергнуть игроков в ужас, анонсируя создаваемую на базе вселенной «Резидента» стрелялку для светового пистолета. Нечто подобное в природе давно существует под названием The House of the Dead (Dreamcast), но там зомби и монстры — просто зомби и монстры, а тут будут зомби и монстры не откуда-то, а из Ракун-сити. Почувствовали разницу? Радостный пыл слегка осаждает заявление о том, что в Gun Survivor «вернутся неотъемлемые квестовые элементы серии Biohazard: поиск и применение ключей и различных полезных предметов».



Shin Ridge Racer (Namco)



Вовсю окунувшись в создание игровых проектов под вторую PlayStation (как-никак главный лицензиат), Namco показала первые плоды успеха: транслированную с аркады и капитально улучшенную Tekken Tag Tournament и первый гоночный симулятор для PS2 — «новую» (так переводится с японского слово «shin») Ridge Racer. Все хором поют дифирамбы внешнему виду готовящейся игры, присовокупим к этому хору и наш простуженный голос: действительно, все очень красиво. Чиста машины как настоящие ездют, в натуре! Ветерок дует — а с деревьев от еного ветерка листики падают! Типа крутая будет гама, братаны.

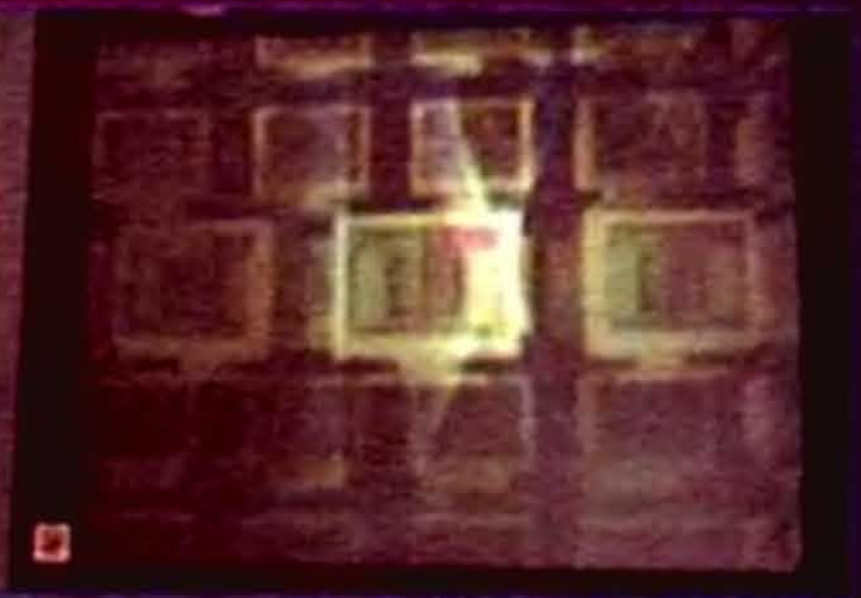
Chrono Trigger (Square)



На PlayStation, помимо выпуска новейшей Chrono Cross, решили возродить и игру-родоначальницу серии Chrono. Конечно, речь идет о SNES-овской Chrono Trigger, обретающей второе дыхание на 32-битной приставке. Как и в случае с Final Fantasy Collection (нагло кастрированной в США на одну игру и переименованной в FF Anthology), собственно игрового процесса и сюжета никакие изменения не коснутся. Там и так все в порядке. Вместо этого, чтобы «оживить» простое переиздание на новой платформе, в различные сюжетно важные места Chrono Trigger добавлены аниме-ролики, делающие глубокую историю игры более наглядной. Bird Studio создала более двадцати минут красивейших анимационных вставок к разным моментам приключений Хроно, Лукки и других героев СТ. По слухам, финальный ролик будет иметь сюжетную связку с событиями сиквела Chrono Cross. Японская версия игрушки появится в ноябре, американцы же никак не могут решить, издавать ли им Chrono Trigger, или нет. Злобные они бакланы, вот кто.

Final Fantasy IX? (Square)

На Tokyo Game Show не было сказано ни единого слова, официально подтверждающего разработку игры. Но куда красноречивей любых слов была цифра IX, промелькнувшая на экране, где демонстрировались новые игры от Square. Представитель этой компании объявил о проведении 23 ноября в Иокогаме специальной пресс-конференции, посвященной будущим проектам. Попомните мои слова, вот там-то народу и покажут долгожданный девятый «Файнал». Ждем-с.



Tekken Tag Tournament (Namco)



ПЛЮНЬТЕ НА ЭТОГО ФИНИКСА! Я КРУЧЕ ВСЕХ!!!



MORTAL KOMBAT ДЛЯ DREAMCAST

Эх, почти все мы — фанаты МК... ЧТО??? Кто тут не фанат? Давай-ка, выходи — буду комбу на тебе отрабатывать... (странные звуки... еще более странные звуки)... Унесите (отдышавшись)!

На чем я остановился? Ах, да, Mortal Kombat. За последние несколько лет геймеры увидели МК3, UMK3, МК Trilogy... МК4, наконец. Трехмерный мир, новые герои и... ностальгия по старым. Шиннок забит десятки раз, про Шао Кана уже никто и не вспоминает, хочется чего-нибудь новенького, душа требует свежего мяса, по ночам снится полигонная Китана. А добрым дядям из Midway снятся бумажки, зелененькие такие. Что получается? Ultimate МК4? Не-а. Получается МК Gold! (Фанфары)

Встречайте новый хит!



Сразу спешу разочаровать владельцев PSX и N64: на их любимой консоли игра не выйдет. Почему? Сейчас увидите. МК Gold — очередной перевод аркадного МК4 на приставку (в данном случае Dreamcast). Но при этом (внимание!) не было урезано ни малейшей детали! Более того, разработчики признаются, что даже не использовали до конца возможности приставки (намек на Ultimate МК Gold?). Скорость игры даже чуть выше, чем на аркаде, количество полигонов — 3000 на бойца. Великолепно реализованы старые, аркадные, арены и добавлены новые. Например, уровни «The Church» (мой любимый) и «Soul Chamber» сделаны по мотивам культовых уровней из МК3!

Пока не забыл: вся графика (в том числе и полноэкранное видео) идет в разрешении 640 на 480 точек. (А со времен Мегадрайва почти никто не решался превысить жалкие 320 на 240). GD-Rom привод позволяет хранить огромные объемы данных (до 1.2 Гб) и, соответственно, текстуры бойцов сделаны в режиме True Color (16 миллионов цветов)! Вы скажете: наверное, все это жутко тормозит. Как бы ни так: игра выдает 60 кадров в секунду! Красота, да и только. И время загрузок сократилось до минимума... прогресс, понимаешь ли. Так что какая там PlayStation...

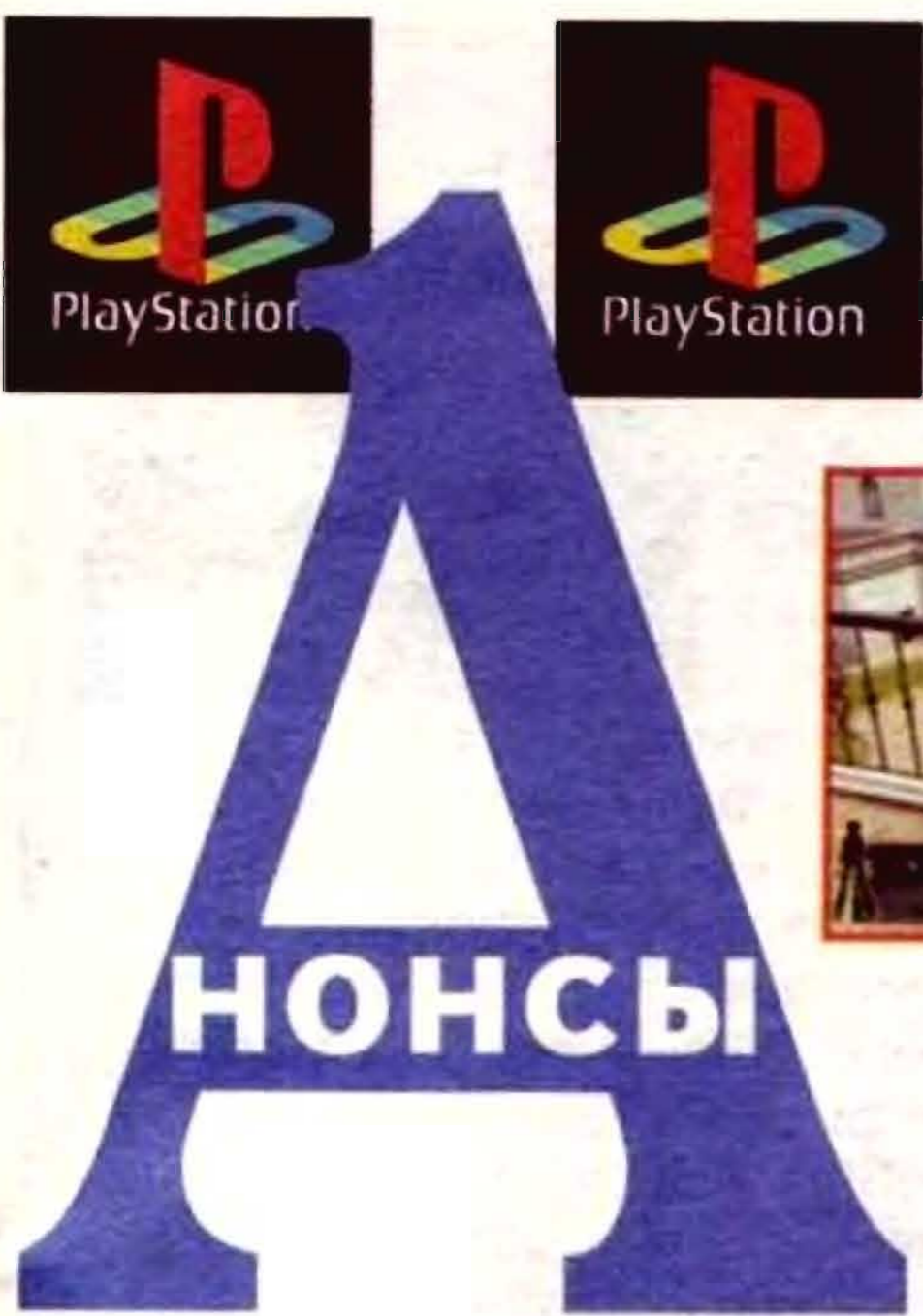


А теперь перейдем к главному (радостно потирая руки). Что сразу бросается в глаза в МК Gold? Пять новых (точнее, старых) бойцов: Сурах (вот он, мой любимец), Mileena, Kitana (куда ж без нее), Kung Lao и Baraka. Естественно, сохранены все старые приемы, плюс пара новых. Больше всего модификаций претерпел Сайрек: упрощено кидание бомб, и теперь он умеет снимать маску, под которой вполне человеческое лицо (?!). Намек на сюжет



будущего МК5? Вполне может быть. Разработчики обещают даже сделать по три fatality на брата! Наверняка найдется пессимист, который скажет: «Ну не может быть все настолько хорошо». И он будет отчасти прав. Да, в МК Gold не поддерживаются некоторые дримкастовские прибамбасы, например встроенный модем. Нехорошо, конечно, только вот наши телефонные линии все равно бы не выдержали жарких баталий. Но никто ведь не мешает вам воткнуть второй джойстик и сделать противника с «фаталити и флаулесом», ведь так?

D&K, г. Санкт-Петербург



URBAN CHAOS

Жанр: 3D action
Издатель: Eidos
Разработчик: Mucky Foot
Дата выхода: осень 1999



Что-то последнее время в стане Eidos наблюдается повышенная активность. Еще одна игра, которую эта фирма также намеревается выпустить осенью этого года, относится к жанру 3D action. В UC на выбор игроку даются два персонажа — изящная девушка Дерси и накаченный детина Ропер — оба по профессии полицейские. Первостепенной обязанностью каждого полицейского является борьба с преступностью. Именно этим вам и придется заниматься на протяжении всей игры. Вы ходите по улицам

города, отбиваясь от толп настырных головорезов. В ход идут не только оружие и приемы рукопашного боя, но и разные подручные средства. К тому же, у каждого персонажа есть свои способы мгновенного убийства противника, чем-то напоминающие фаталити. Игра растянута почти на 30 уровней и, скорее всего, придется по вкусу любителям кровавых разборок.



SPIDER-MAN

Разработчик: Neversoft
Издатель: Activision
Жанр: 3D action
Дата выхода: неизвестна

Популярный герой Marvel Comics Человек Паук, который многие годы боролся с преступностью на разных игровых платформах, благодаря стараниям фирмы Neversoft все ближе и ближе подступает к PlayStation. И хотя информации относительно этого проекта пока что очень немного, кое-что все же известно. Прежде всего, Человек Паук наконец-то переберется в трехмерное пространство. И что особенно радует, сохранит при этом все свои супер-способности, в том числе ползание по отвесным стенам, летание на паутине, броски паутиной и паучье чутье. О качестве графики пока что можно судить лишь по имеющимся скриншотам. Столь плотная завеса тайны, окутывающая этот проект, должна, видимо, означать, что разработчики замыслили нечто потрясающее.



RAINBOW SIX

Жанр: стратегия, 3D action
Издатель: Red Storm Entertainment
Разработчик: Rebellion
Дата выхода: ноябрь 1999

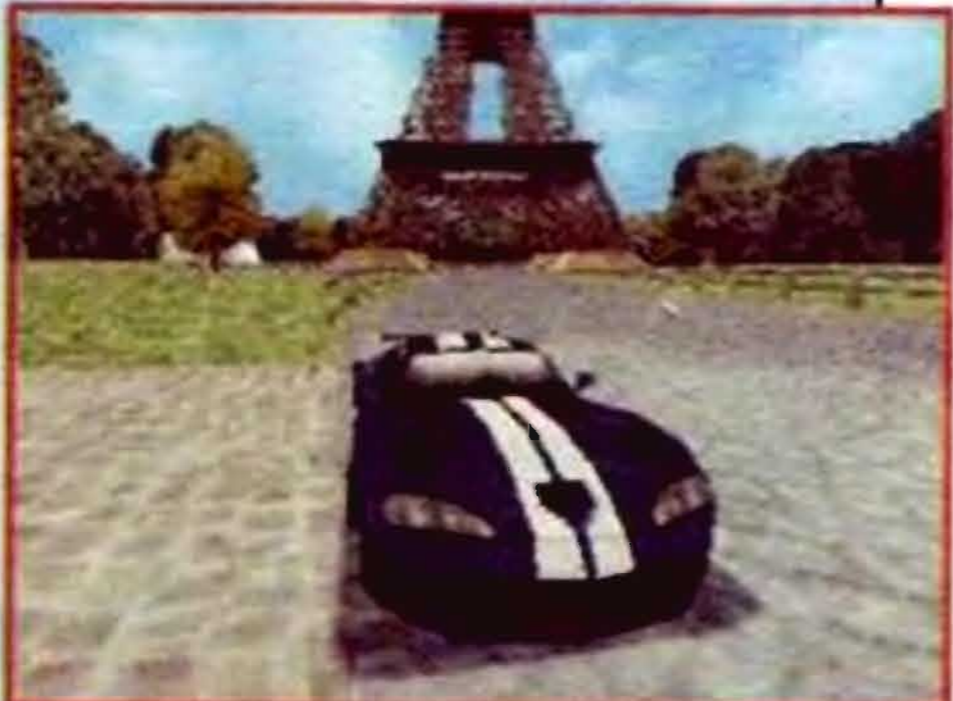
В ближайшем будущем одна из популярнейших игр на PC, основанная на романах американского писателя Тома Кленси, Rainbow Six, будет переведена в формат PlayStation. RS представляет собой своего рода помесь стратегии и 3D action. На время игры вам предстоит стать командиром элитного спец. отряда. Как известно, основная задача любого спец. отряда — борьба с терроризмом. Всего в игре будет 14 миссий, причем две из них разработаны специально для PlayStation. Чтобы выполнить миссию, необходимо сначала составить план своих действий, исходя из имеющейся карты местности. У вас в подчинении находятся девять человек. Трех из них вы можете взять с собой на задание. У каждого бойца есть свои индивидуальные способности, которые нельзя не учитывать при планировании операции. Вы вольны указать не только маршрут передвижения своих ребят, но и нюансы их поведения. Особое внимание в игре уделено реалистичности. Одно попадание, и боец мертв! Одна неточность с вашей стороны, и миссия проиграна! Поэтому действовать нужно очень осторожно. Внешне все это выглядит неплохо, загадкой остается лишь, как это будет реализовано на PlayStation.



TEST DRIVE 6

Разработчик: Pitbull Syndicate
Издатель: Accolade
Жанр: гоночный симулятор
Дата выхода: конец 1999

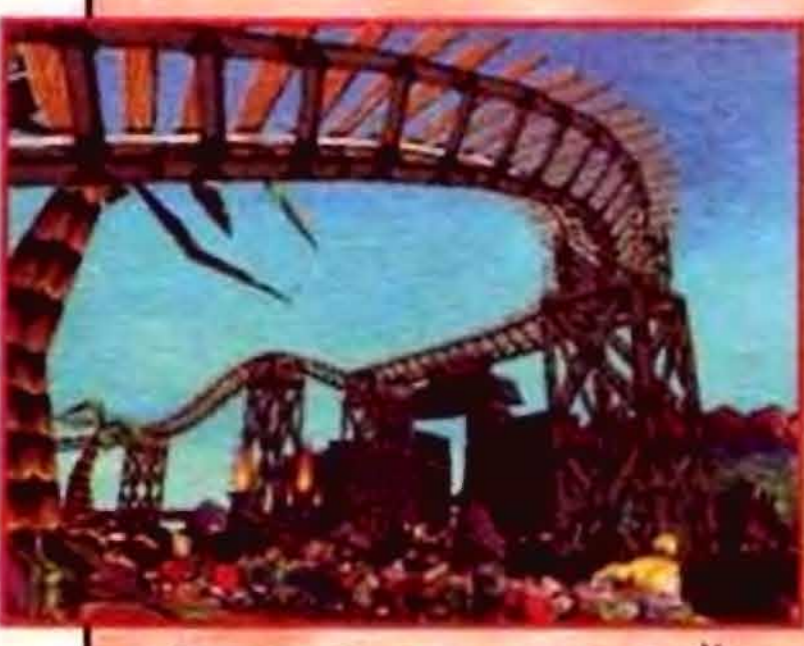
Шестая часть Test Drive-а на PSX вряд ли будет существенно отличаться от своего предшественника по части игрового процесса. Основные усилия разработчиков из Pitbull Syndicate направлены на улучшения визуальной части игры. Планируется добавить такие приятные детали, как прогуливающих по улицам пешеходов, ресторанчики на открытом воздухе, которые можно будет очень весело громить, и так далее. Из нововведений, непосредственно влияющих на игровой процесс, можно выделить усовершенствованную физическую модель автомобилей и полностью измененную денежную систему. Отныне перед каждым заездом вы заключаете денежное пари со своими оппонентами. При отсутствии «капусты» на кон можно поставить даже свой собственный автомобиль. Но надо быть готовым к тому, что в случае проигрыша на экран неминуемо выплывает надпись Game Over.





THEME PARK WORLD
 Жанр: бизнес-стратегия
 Издатель: Electronic Arts
 Разработчик: Bullfrog
 Дата выхода: осень 1999

Все помнят нашу шумевшую в свое время бизнес-стратегию Theme Park и последовавший за ним Theme Hospital. Честно говоря, я надеялся, что в следующей разработке Bullfrog нам дадут поруководить каким-нибудь учебным заведением. Но нет, новая игра из этой серии, выход которой намечен на осень, вновь возвращает нас к теме парка развлечений. И если раньше основной задачей игрока было построить как можно больше аттракционов и магазинов, то в TPW от вас потребуются, прежде всего, дизайнерские навыки. Не столь важно, что вы строите, гораздо важнее, где и как. Чтобы угодить взыскательным посетителям, нужно, во-первых, правильно



расположить постройки, и, во-вторых, хорошенько их отладить. За особые достижения в области менеджмента вас будут награждать золотыми билетами, дающими право перейти на следующий уровень. Особого упоминания заслуживает режим, в котором вы можете побродить по своему парку в качестве рядового посетителя, покататься на аттракционах и даже сделать несколько фотографий, чтобы сохранить их на Memory Card.



JACKIE CHAN'S STUNT MASTER

Разработчик: Radical Entertainment
 Издатель: Midway
 Жанр: 3D action
 Дата выхода: осень 1999

Полагаю, что великолепнейший актер и мастер восточных единоборств Джеки Чан не нуждается в представлении. Картины с его участием покорили зрителей по всему миру не только крутыми разборками и головокружительными трюками, но и довольно-таки оригинальным юмором. Не удивительно, что фирма Midway решила выпустить на PlayStation игру с Джеки в главной роли. Причем Звезда самолично принимала участие в ее создании, любезно согласившись увешаться аппаратурой для «захвата движения» и записать несколько часов своей речи. Ходят слухи, что когда Джеки дали опробовать демо-версию JCSM, он хохотал и радовался, как ребенок. Так ли хороша игра на самом деле, мы узнаем уже очень скоро.



DIE HARD TRILOGY 2
 Жанр: стрелялка, автосимулятор
 Издатель: Fox Interactive
 Разработчик: n-Space
 Дата выхода: ноябрь 1999

Кто бы мог подумать, что такая игра, как Трилогия Крепкого Орешка, может получить продолжение. Уж, казалось бы, и так в ней присутствуют все три части одноименного фильма, что тут еще можно придумать? К тому же, не знаю, как вам, а лично мне словосочетание «продолжение трилогии» просто режет слух. Но, похоже, разработчиков из n-Space это не волнует. Они твердо решили выпустить DHT2 уже осенью этого года. На этот раз Джон Маклейн надумал навестить своего приятеля в Лас-Вегасе. Не успел он туда приехать, как откуда ни возьмись появляются международные террористы, и опять все сначала... Как и прежде игровой процесс состоит из трех частей: хождение и стрельба с видом от третьего лица, стрельба с видом от первого лица и вождение автомобиля. В DHT2 существуют два режима игры: кинематографический и аркадный. В кинематографическом режиме все вышеперечисленные элементы геймплея комбинируются в единую сюжетную линию, в то время как в аркадном вы играете в каждый по очереди. Как и в первой части, в DHT2 за каждый стиль игры отвечает отдельный движок. Причем это не просто переделанные версии старых движков, а абсолютно новые engine'ы. Из этого вытекает не только улучшенная визуальная часть игры, но и поумневшая камера, и более удобное управление. Вдобавок, обещана поддержка таких аксессуаров для PSX, как Dual Shock, руль и световой пистолет.



WILD WILD WEST
 Разработчик: RealTime Associates
 Издатель: SouthPeak Interactive
 Жанр: 3D приключения
 Дата выхода: весна 2000

Игра эта, как вы, наверное, догадались, основана на одноименном фильме с Уилом Смитом в главной роли. Действия разворачиваются на Диком Западе. Задача двух главных героев — Джеймса Т. Веста и Артимуса Гордона — выяснить причину таинственного исчезновения пассажирских поездов. Управляя вышеупомянутыми персонажами, вы должны не только сражаться с врагами, но и решать головоломки. Само издательство SouthPeak Interactive утверждает, что игровой процесс WWW будет чем-то средним между капкомовским Resident Evil и конамиевским Metal Gear Solid.



FIGHTING FORCE 2

Жанр: боевик
Издатель: Eidos
Разработчик: Core
Дата выхода:
октябрь 1999

О первой части Fighting Force, вышедшей в конце 97-го на PSX, критики отзывались довольно сухо. И действительно, beat'em up был, что называется, без излишеств. Но времена меняются, и вот уже вторая часть этой игры находится в активной разработке. Дабы не повторять былых ошибок, Core решила полностью переработать не только движок, но и всю концепцию игры. В результате с предыдущей частью FF2 роднит лишь главный герой, Хок Мэнсон. Именно Хока разработчики сочли самым колоритным персонажем из четырех героев, присутствовавших в FF1. Его миссия — остановить исследования корпорации Накамичи, целью которых является создание совершенного кибернетического солдата. Вполне понятно, что на столь ответственное задание с одними кулаками не пойдешь, поэтому разработчики снабдили Хока огнестрельным оружием (всего около 20 видов). Но несмотря на это, рукопашные бои все еще доминируют. Планируется обучить главного героя 40 специальным приемам, представляющим собой смесь кун фу и уличного беспредела. Естественно, что усовершенствованному Хоку требуются более продвинутые враги. Разработчики клянутся, что разум врагов в FF2 многократно превосходит ментальные способности любых когда-либо существовавших виртуальных гадов. Благодаря модернизированному движку, выдающему 30 кадров в секунду, графическое оформление сильно улучшено. Игра разделена на восемь уровней, среди которых встретятся и ныне модные шпионские миссии. И если обещания Core хоть отчасти соответствуют действительности, то в октябре нас ожидает кое-что поинтереснее Tomb Raider!



Короче, уделить нас с вами будут по полной программе!

BEAVIS AND BUTT-HEAD DO HOLLYWOOD

Разработчик: New Level
Издатель: GT Interactive
Жанр: трехмерная бродилка
Дата выхода: осень 1999

Известная парочка дебилов с MTV Бивис и Батхед, дебютировавшая в свое время на 16-битных приставках, в обозримом будущем достигнет и 32-битки от Sony. Успешно уделав Америку в своем недавнем приключении, они взялись за несколько обособленную ее часть под названием «Голливуд». Как вы можете видеть по картинкам, перешедшие в три измерения Бивис с Батхедом вовсе не потеряли своего обаяния. Игровой процесс B&BDH уместно сравнить с The Ren and Stimpy Show (Mega Drive). Здесь вам также придется одновременно контролировать обоих персонажей. Само собой, игра обильно сдобрена тупыми шуточками и прикольными диалогами.



Короче, уделить нас с вами будут по полной программе!

Рубрику вёл
Mac Fank



CITYLINE

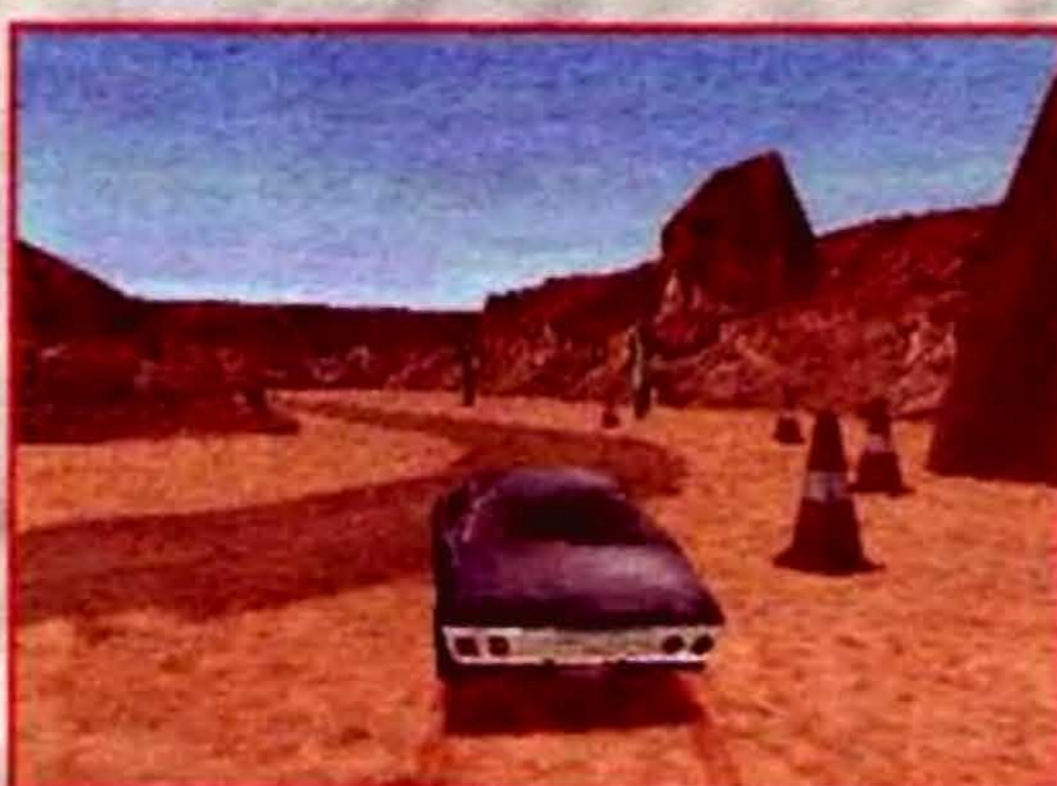
INTERNET TECHNOLOGIES

самый
нескучный интернет-провайдер

Москва, Коробейников пер. 1/2, стр. 6,
тел.: 232-02-89, 956-60-00, факс: 248-78-48,
<http://www.cityline.ru>,
E-Mail: help@cityline.ru

неограниченный доступ в интернет!





DRIVER

ворю о всяких там эффектах освещения и бликах на машинах, этим сейчас никого не удивишь.

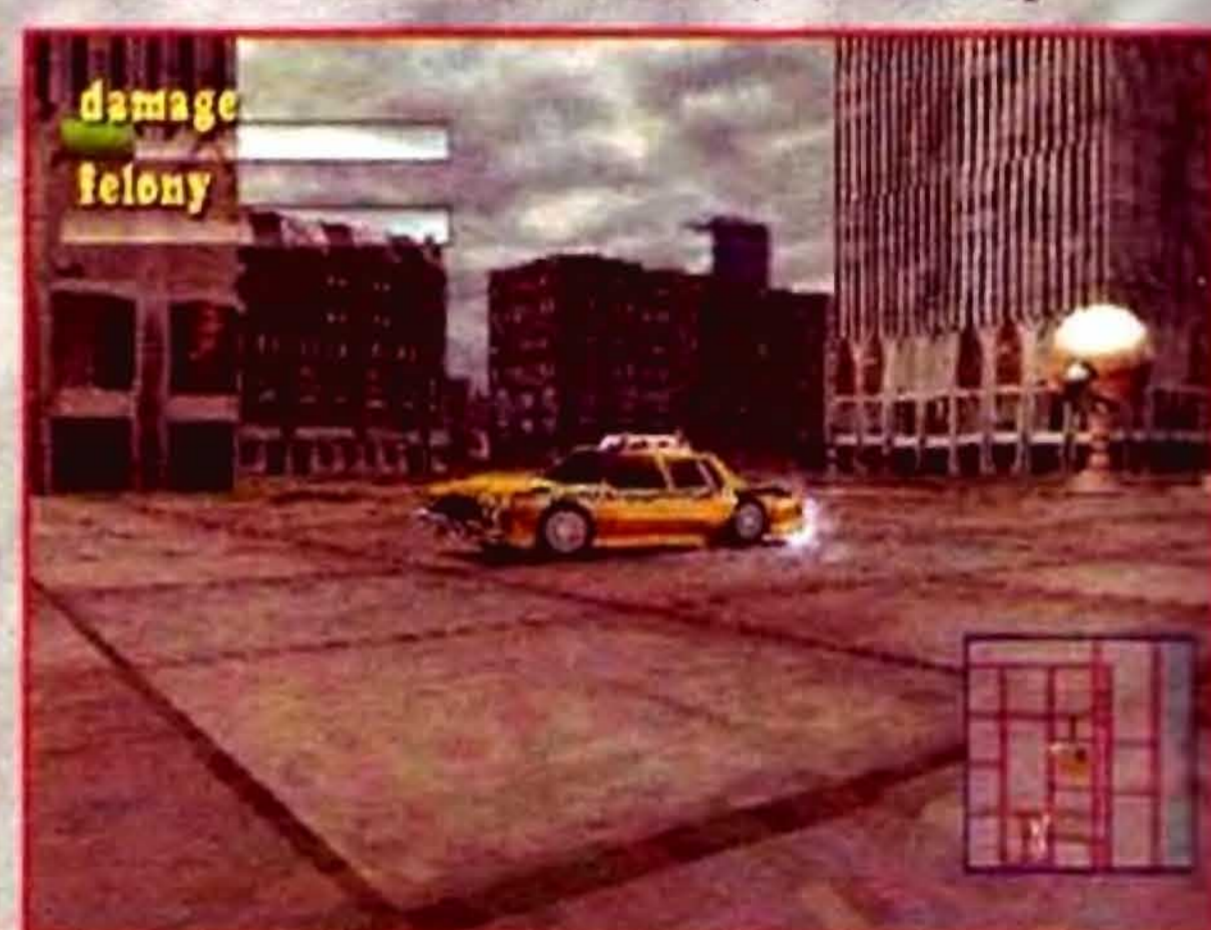
Еще одна на редкость приятная вещь, это функция повтора. Любую из пройденных или «заваленных» миссий вам покажут с самых интересных ракурсов. Причем replay можно настроить по своему вкусу и даже сохранить на карточку памяти, чтобы потом продемонстрировать свои достижения друзьям.

Кроме основного режима Undercover в Driver существуют и дополнительные режимы: Take a Ride — езда по заранее выбранному городу, без всяких миссий, Training — тренировка и Driving Games. Последний включает в себя шесть вариантов миссий: Pursuit — погоня за какой-либо машиной, Getaway —

Многие любители экстремальных автогонок по праву чтят фирму Reflections, порадовавшую геймеров серией игр Destruction Derby. Вышедшее не так давно очередное творение этой фирмы под названием Driver лишним раз подтверждает ее первенство в этом жанре.

Вы играете за полицейского по имени Таннер, в прошлом профессионального гонщика. Ваша задача — внедриться в преступную среду в качестве наемного водителя с целью расследования деятельности нечистой на руку организации Касталди. Как раз с этого самого внедрения и начинается игра. Вам придется доказать воротилам преступного мира, что вы не просто умеете водить машину, а делаете это виртуозно. Для этого надо будет пройти «небольшой» тест. Необходимо, находясь на подземной стоянке, ровно за минуту выполнить несколько довольно-таки сложных маневров, как то слалом между бетонными колоннами, раз-

ев нужно успеть куда-то доехать за определенное время, что-то или кого-то там подобрать и куда-то отвезти. Реже догнать или выследить. Для удобства навигации в вашем распоряжении находятся карта и радар. Чтобы уложиться в срок, необходимо точно вычислить кратчайший маршрут до места назначения. Как и у любой другой, у вашей машины есть шкала повреждений, полное заполнение которой равнозначно гибели. Ее заполнению, в первую очередь, способствует вез-



ворот на 180 и 360 градусов и так далее. При этом надо постараться не разбить свою машину (четыре повреждения, и вы дисквалифицированы). После удачно сданного экзамена в вас признают хорошего водителя, и начнется самое интересное...

События разворачиваются в четырех мегаполисах: Майами, Сан-Франциско, Лос-Анджелесе и Нью-Йорке. Разработчики совершили настоящий подвиг, создав трехмерные модели четырех крупнейших американских городов. В каждом из них вам предстоит выполнить с десяток бандитских миссий. Впрочем, миссии не отличаются особым разнообразием. В большинстве случа-

десущая полиция, которая почему-то не в курсе, что вы тоже замаскированный коп, и изо всех сил старается вас остановить. Временами на дороге даже появляются заграждения из полицейских машин, которые несложно объехать, если вы находитесь на широкой дороге, но на узкой это может вылиться в серьезные неприятности. Активность полиции зависит от степени заполнения еще одной имеющейся у вас шкалы «Felony», то есть «Преступление».

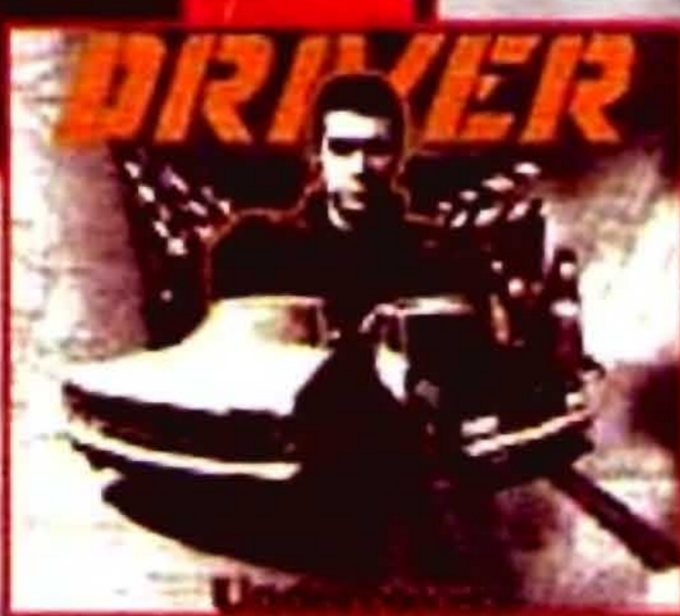
Чем больше вы совершаете правонарушений, тем быстрее она заполняется. Кроме патрульных машин, по улицам

в обилии разъезжает мирный транспорт, в большинстве легковые автомобили, являющиеся основным препятствием для вашего передвижения.

Графически все это выглядит если не на пятерку, то уж на четверку с плюсом точно. На машинах видны повреждения, причем именно там, где они должны быть. К примеру, если вы ударились бампером, то и покорежен будет бампер, если фарой, то разобьется фара. Я уж не го-

бегство от полиции, Cross Town Checkpoint — езда по городу в поисках Checkpoint'a, Trial Blazer — езда по флажкам на время, Survival — бегство от огромного количества полицейских машин с форсированными двигателями, Dirt Track — езда по пересеченной местности. Без преувеличения Driver можно назвать одной из самых ярких игр на PlayStation на сегодняшний день. Единственная претензия, которая может возникнуть к Driver, это, местами, чересчур завышенный уровень сложности. Но настоящий геймер не ищет легких путей, тем более что игра действительно очень увлекательная!

Mac Fanck



DINO CRISIS

OPERATION: ORNITHOMYX
(カーク博士を奪還せよ！)
OPERATION: WIPE OUT
(巨大爬虫類を殲滅せよ！)
EXIT

© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED

В середине июля в Москве наконец-то появилась одна из самых долгожданных игр этого года, Dino Crisis! И, должен вам сказать, Capcom не обманул наших с вами ожиданий. Практически все из того, что было обещано разработчиками, нашло свое воплощение в игре. Созданный по образу и подобию Resident Evil, Dino Crisis вряд ли оставит равнодушными поклонников этой игровой серии да и просто любителей стремных игрушек. Вкратце напомним сюжет. Непризнанный молодой ученый, профессор Кирк, симитировав свою гибель, удалился от цивилизации на остров Айбис, где продолжил работу над проектом экологически чистого топлива. Узнав о том, что ученый жив, отцы мира сего решили выкурить его с острова, направив туда отряд специального назначения. Прибыв на засекреченную базу Кирка, десантники обнаружили там то, на что никак не рассчитывали — живых динозавров!.. Вы играете за члена этого спец. отряда симпатичную девушку Реджину. Вместе со своими сослуживцами Гейлом и Риком она должна будет выяснить, что же все-таки творится на этом проклятом острове! Графика в игре хоть и полностью трехмерная, но все равно очень качественная и детализированная. Камеры либо закреплены в определенных точках, либо перемещаются по заранее просчитанным траекториям. Благодаря тому, что окружающий вас мир состоит из полигонов, с ним можно и нужно взаимодей-



ствовать, то есть, включать и выключать лазерные ограждения, передвигать ящики и шкафы в поисках полезных предметов и так далее. Динозавры выглядят и двигаются настолько натурально, что кажется, вот-вот выпрыгнут из экрана. Всего в игре шесть видов доисторических монстров, в том числе рэпторы, птеродактили, компсогнасиусы и, конечно же, тираннозавры! Никогда не забуду тот момент, когда я зашел в пустую (в смысле без динозавров) комнату с огромным окном во всю стену. Исследовав ее, я уже собирался уходить, как внезапно из разбившегося окна появилась голова Т-Рекса. Мигом раскидав всю стоявшую в комнате мебель и закусив лежащим рядом трупом ученого, он устремил свой взор в мою сторону. Опомившись, я произвел несколько выстрелов из дробовика. Ящер взревел и, убрав голову из окна, скрылся в ночной мгле. И таких эпизодов в DC не один и не два, игра напичкана ими под завязку. На ранних стадиях игры роль рядовых врагов исполняют рэпторы. Но это вовсе не означает, что они слабые противники. Пообщавшись с таким «симпатягой», вы будете с чувством ностальгии вспоминать тихих и безобидных зомби, встречавшихся вам в RE. Чтобы уложить одного рэптора, требуется, как минимум, пять выстрелов из дробовика или дюжина выстрелов из пистолета. Причем рэптор может спокойно подойти и, не обращая внимания на ваши выстрелы, ловким ударом хвоста сбить вас с ног, или напрыгнуть сверху и покусать, или попросту выбить из рук оружие. Если вам захочется убежать в другую комнату, он последует за вами. Короче, так просто вы от него не отделаетесь. К счастью, аптечки в DC встречаются на каждом шагу. Но в большинстве случаев саму по себе аптечку использовать нельзя. Необходимо смешать ее с другой аптечкой для того, чтобы ей можно было лечиться. Для борьбы с хищниками имеется всего три вида оружия: пистолет, дробовик и гранатомет. Но зато каждое можно заряжать не одним, а несколькими видами патронов. К примеру, дробовик, кроме двух видов патронов различной мощности, стреляет усыпляющим транквилизатором, получаемым путем смешивания аптечек. Как и в RE, неотъемлемой частью игрового процесса является сбор ключей и решение несложных головоломок. В имеющейся на данный момент версии Dino Crisis это осложняется тем, что игра частично на японском языке. Частично в том смысле, что диалоги между персонажами ведутся по-английски, а почти все надписи, в том числе подсказки, состоят



из иероглифов. Правда, пронырливые пираты уже умудрились выпустить русскоязычную версию игры, в которой на русский «посимвольно» заменен английский язык. Но не японский. В итоге пользы от этой «трансляции» — чуть. Относительно волнующей многих проблемы Save Point'ов могу вас обрадовать: никаких специальных предметов типа лент от печатной машинки для сохранения не требуется.

Сохраняться можно в определенных комнатах (помеченных на карте буквой «S») в любых количествах, что очень радует.

Подводя черту, хотелось бы особо отметить колоссальный труд капкомовских программистов, которым в очередной раз удалось выжать из старушки PlayStation, без преувеличения, все, на что она способна. Так что ждите в ближайших номерах «Великого Дракона» подробное решение этой замечательной игры!

Mac Fank

Ну, что, слабаки и толстухи! Самое время рассказать вам об одной интересной игрушке. Только с уговором, что вы к ней не притронетесь до первого снега. Речь идет о... волейболе. Стоп, стоп, стоп... Куда вы собрались! Погодите! Я же не о том туристском волейболе с бородатыми и голыми комсомольцами, поющими до утра свои заунывные песни и питающимися большими углями из погасшего костра. Этой романтикой пусть ваши папы занимаются, мы-то ведь, поколение «сникерсов» и кефира «Данон», интересуемся куда более экстремальными видами отдыха. Речь идет о ПЛЯЖНОМ ВОЛЕЙБОЛЕ. О, вижу, эта тема вас заинтересовала! По стекающим с уголка рта каплям подозреваю, какие первые ассоциации возникают у вас в голове. Полуголые загорелые блондинки, местами их обнимающие красавцы-мужчины, а также соответствующее этому голубое небо, желтое солнце, синее море, горячий песок, пива глоток...

Ну, а по логике ассоциативного мышления вы уже, думаю, представили себе всякие пляжные развлечения, типа подглядывания в кабинки для переодевания, закапывания товарища по шею в песок, подсовывания холодной медузы в купальник загорающей подруге и прочего расслабона этого времени года. Однако все ниже следующее написано исключительно для той партии журнала, которая в ближайшее время отправится в далекую снежную страну Чукотку, где не то что песочек, солнце — большая редкость. Поэтому всем остальным срочно сделать из этой страницы воздушного змея и побежать запускать его в ближайший парк отдыха. Зимой лучше купите новый журнал и тогда начитаетесь. А теперь — всем спать! Шутка.



Настоящий пляжный волейбол — вещь для наших регионов весьма малоизученная и незнакомая, но в последнее время начавшая набирать обороты совместно с роликовым катанием и рисованием «граффити» (глядишь, скоро в американский футбол играть начнем). Нам, в общем-то, ближе всех этих заграничных выкрутасов по душе незатейливая «картошка» — зверская игра, если кто не знает, пережиток доперестроечного студенчества: все становятся в круг, лицом внутрь (на играющих — одни плавки). Для начала внутрь круга сажают на корточки самого слабого, кого найдут на пляже (или в лесу — лесов у нас пока много больше, чем пляжей), на нем — обязательно только одни плавки, а потом перекидывают друг дружке мячик, и кто-нибудь самый умелый с размаху лупит по мячику с целью сделать из

сидящего внутри круга отбивную, почему-то здесь именуемую «картошкой». Задача играющего — не потерять мяч, иначе поменяешься с «картошкой» местами; задача «картошки» — стараться вовремя спрятать лицо в тело, чтобы не умереть от сотрясения мозга). Видите, какие у нас с ними противоречия — у нас регби, у них — американский футбол; у нас лапта, у них — бейсбол; у нас, в конце концов, — футбол, у них — ... (секунду)... с-ок-к-ер (фу, чуть язык не сломал); у них волейбол, у нас — картошка. Да нет, шучу, и у нас — ВОЛЕЙБОЛ!

Все, что происходит на диске с игрой — с самого начала и до самого конца — является аркадным симулятором этой спортивной забавы. Аркадным — в виду

того, что некоторые вещи все-таки отсутствуют в настоящем волейболе; симулятором — оттого, что заменяет достаточное количество адреналина, требуемого организмом; спортивной забавы — написано просто так, для красного словца

U-ва11

BEACH VOLLEY HEROES



(выпендриваюсь я, вот)... Для начала, что удивляет — никакой тебе красивой силиконовой заставочки, ни живого видео. Сначала пять минут сидишь перед голым Гавайским пейзажем с надписью «Press Start» в недоумении от такой наглости, потом становится интересно и начинаешь жать всякие кнопочки. Выбор у нас, собственно, не велик — TOURNAMENT MODE и FREE STYLE GAME MODE, здесь ну просто разрываешься от обилия же-

ланий. Вторая опция звучит, в общем, посовременней, можно начать с нее, тем более, что играть друг с другом предоставляется только в этой опции. Для начала, кстати, рекомендую этим и заняться, потом уже можно переходить к настоящему турниру с серьезными компьютерными соперниками.





Итак, что мы имеем: девять команд спортсменов (чуть не сказал — бойцов, хотя в этой игре это одно и то же) плюс одна скрытая. Есть из кого выбрать — тут тебе и качки из команды FIGHTERS, и миловидные красотики из SEXIES, и неформальные панки по прозвищу TALLS

(жаль только, нет здесь команды трансвеститов — было бы очень актуально). Чтобы не ошибиться в выборе, советую поиграть за NINJAS или ACTORS — ребята стоящие, и играть ими приятно (и не пытайтесь выбрать серые тени скрытых бойцов — это чемпионы, которых предстоит еще обыграть). Далее жмем всякие кнопочки, требуемые перед началом игры (типа выбора цвета мяча или количества забитых мячей за раунд), и что же мы видим? ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ! Но КАКОЙ! Скажу дальше больше — это полноценный файтинг да еще с вкраплениями RPG! Заинтриговал? Давайте, чтобы вам сразу стало все понятно, добрый дядька Нави разложит вам все подробности по потребностям. Слушайте

сюда...



Игра начинается с чего? Правильно дети, с подачи. И об этом — отдельная глава. Первым дают право подавать гостям, то есть нам, и гарантирую, что вы будете еще полдня учиться подавать мячик, который никак не будет отбиваться на противоположную сторону соперников. Объясняю: по странной прихоти программистов подкинутый одной рукой мячик не бьется второй рукой **НАОТМАШЬ**, как это принято, а **ТОЛКАЕТСЯ**. То есть надо подождать, когда он опустится примерно на уровень головы, после этого жать кнопку. Даже после привыкания к этому методу подачи все равно остается неприятный осадок (неестественно как-то, что ли). Поэтому гораздо приятней подкинуть его повыше, потом сразу (**СРАЗУ!**) ринуться за ним с той же кнопки и замочить покрепче (той же самой кнопкой). Короче, нажав три раза подряд кнопку X, вы увидите, как ваш игрок сам запульнет мяч соперникам (правда, есть одно «но»: не все



временным нажатием крестовины с кнопкой удара). Внимание! Небольшие нравоучения. В то время пока мяч находится высоко в воздухе, ваш игрок, ожидая его неизбежного приземления, кнопкой X, в данном случае, способен прыгнуть навстречу падающему мячу и, находясь в воздухе, сразу отбить его путем повторного нажатия этой же кнопки (гасы на сторону противников производятся именно таким образом). Принимать мяч от противника лучше нажатием той же кнопки X, а не □ — игрок менее подвержен разрушительному ущербу от загашенного противником мяча и тверже держится на ногах. Причем: если ваш игрок смог отбить мяч, но не удержался, и его вынесло с территории поля, то другим игроком лучше не давать пас, ожидая, пока его партнер сможет встать на ноги (а приходит в себя он не скоро), а сразу отбить мяч кнопкой □ на сторону команды соперников. **Блоки.** Вещь достаточно необязательная, хоть и действенная. Задача — вовремя успеть подпрыгнуть у сетки (разрешается только два раза, после чего компьютер



команды обладают сим чудесным приёмом). У некоторых игроков некоторых команд (таких как SOLDIERS) есть еще способ отбивания подброшенного в воздух мяча снизу (кнопкой □). Тоже довольно приятный процесс, после которого мячик улетает далеко в верхние слои стратосферы и приземляется где-то на территории противников.

Итак, мы научились подавать, это уже пол-игры. Сам процесс отбивания не представляет из себя ничего сложного, в отличие от некоторых спортивных игр, где надо лихорадочно переключать нужного игрока. Все за вас делает компьютер. Поясняю, как происходит игровой процесс. После того как команда противника разыграет друг с другом мяч и пошлет его на вашу сторону, интеллект компьютера, следящего за вашими игроками, путем сложных математических вычислений сам передвинет ваших игроков на место вероятного падения мяча. Ваша задача — вовремя нажать одну из ударительных кнопок, и оп-ля! — игрок сам отобьет мяч. Для отбивания предусмотрены две кнопки — одна, кнопка X, отдает пас партнеру, вторая — кнопка □, сразу отбивает мяч

кнопка X, отдает пас партнеру, вторая — кнопка □, сразу отбивает мяч

45 ДРАКОН

BEACH VOLLEY HEROES



PLAYSTATION



уводит ваших игроков ловить мяч в какой-нибудь угол площадки), пока соперник завис над сеткой и готовится вытворить с мячиком что-то из ряда вон выходящее. Никакого урона вовремя подставленный блок врагу не приносит, противники легко подбирают мячик и снова перекидывают его к сетке для новой волны атаки.

О правилах. Сразу обрадую — пинать мячик на своей половине можно сколько угодно раз. Но обычно после третьего касания ваш игрок в любом случае посылает мяч на сторону соперника (в каком бы неудобном положении он ни находился, хоть с трибуны). Единственное ограничение для свободы действий — рамки поля. Территория внутри называется в игре «IN», все, что снаружи — «OUT». Соответственно, мяч считается выигранным, если вам удалось попасть в зону соперника «IN», а соперника, соответственно, угораздило попасть в вашу зону «OUT». Небольшая памятка: если мяч, находящийся в воздухе за БОКОВОЙ границей площадки, компьютер пытается третьим касанием послать на сторону соперника, он (мяч) ВСЕГДА гарантированно попадает в аут. В остальном же — никаких ограничений (счет идет до семи очков, хотя этот параметр тоже подвержен изменению).

Отдельно хотелось бы выделить режим «Тайм-аут». В игре предусмотрена система передышки, после которой игроки немного восстанавливают свой обезвоженный за время игры организм. Поясняю: у каждого игрока есть свой собственный уровень HP, который за время долгих отбиваний имеет свойство уменьшаться, что показывается в виде изменения цвета небольших перевернутых треугольничков над головами каждого из игроков. Жизненная позиция показывается тремя цветами: ЗЕЛЕНый треугольничек — все в порядке, здоровья еще целый вагон, ЖЕЛТый — дело плоховато, злоупотребление обороной может привести к печальным последствиям, КРАСНый — эти самые печальные последствия — игрок постоянно валится с ног после отбитого мяча, реагирует на подачи с замедлением, может в любой момент потерять сознание и выйти из игры — срочно надо брать тайм-аут! Тайм-аут берется непосредственно перед подачей кого-нибудь из игроков (без разницы какой команды) кнопкой «Select». Опцией «BREAK TIME» разрешается пользоваться не больше трех раз за весь ра-

унд. Причем, восстанавливается уровень HP не только вам, но и соперникам (ну, понятно, отдыхаете-то вы все вместе). Если такой порядок вещей вас не устраивает, и вы решили всерьез заморить противников, в меню предусмотрена опция «RECOVERY ITEMS». Именно здесь вы сможете честно перекусить прикупленным продовольствием (об этом — ниже) и полностью восстановить силы каждого своего игрока. Правда, пользоваться ею разрешается так же не чаще трех раз, зато как приятно потом смотреть на ваших румяных и хорошо отдохнувших игроков на фоне каких-то дохлых и изнуренных до красного цвета соперников.

Нельзя не сказать о специальных ударах, присутствующих в этой игре. Для разного рода проявлений магии предусмотрена отдельная кнопка, даже две: Δ и \circ . Вкратце поясню, как этим добром пользоваться. Отдельно нажатая кнопка спец-удара не действует, она работает исключительно в комбина-



ции с какой-нибудь из ударительных кнопочек. Комбинировать предположительную атаку надо уже при первом касании мяча вашего игрока, и зажав кнопку спец-удара, не отпускать до получения видимого результата, в то время как кнопку удара необходимо нажимать для продолжения действий игроков — перепасовки, отбивания или выполнения «спешэла».

Например, при комбинации $\Delta + \square$, разыгрывается короткая перепасовка, после которой один из ваших игроков просто гасит мяч нехитрым спец-ударом. Самым шиком является комбинация $\Delta + \times + \circ$: мало того, что игроки уже при перепасовке пользуются всеми возможными «спешл»-ухищ-



рениями, так завершается она сильнейшей атакой с проявлением всяких лазерно-световых и децибело-звуковых спецэффектов, которую противнику нелегко отразить. К тому же именно эти атаки щедро оплачиваются в колонке «Зрелищность» с легкой руки организатора турнира (кстати, самые высокооплачиваемые в этой категории — команда NINJAS, по 600 баков за одну(!) атаку, с учетом того, что таких атак может быть больше десятка).

Для всех этих радостей предусмотрена линейка спец-ударов, уровень которой меняется в зависимости от ваших действий. Например, накопление уровня шкалы происходит при удачно принятом мяче после «спешл»-атаки противника либо после загашивания мяча непосредственно над сеткой. В свою очередь, магия любого вида нещадно пожирает накопленный уровень. При заполнении всех восьми делений линейки шкала начинает призывно переливаться всеми цветами радуги,



что дает вашим игрокам поистине неограниченные возможности — уровень линейки не уменьшается, какие бы магические атаки вы ни совершали. Однако, тут есть одно «но»: после ДВУХ ПРОИГРАННЫХ МЯЧЕЙ линейка сбрасывается до нуля, и приходится начинать копить все сначала. Теперь о некоторых особенностях игры. Поскольку игра идет на деньги (причем немалые — по несколько тысяч зеленых за каждый выигранный раунд плюс — очки за зрелищность игры), соответственно после пары выигранных матчей можно сходить в ближайший «шоп» «Сто тысяч мелочей и не очень» и приобрести там несколько полезных вещей. В первую очередь, вашим умом должно овладеть Золотое Кольцо (GOLD RING) за 70 тысяч баксов — самая дорогая вещь в магазинчике, дающая сто единиц



Наиболее ценным для вас будет маленькая карамелька под названием «MIRACLE CANDY» за 700\$ (ничего себе ириска!), восстанавливающая полный уровень HP игроку, положившему ее под язык, а также некий леденец на палочке «LIFE UP CANDY», повышающий число жизненных ресурсов до заоблачных высот (вплоть до 999-ти!). При покупке всяких талисманов, кап и прочих протекторов необходимо для получения ощутимого результата в игре все это надеть на какого-нибудь игрока. Трогаем пункт «WEAR THE EQUIPMENT», выбираем одного из игроков, часть тела, кото-

силы (все однозначно разлетаются по углам поля вместе с чемпионами). Однако, чтобы накопить денег на столь весомый подарок себе,

рую собираемся ему экипировать и... Ба! Дак це ж «Диабла»! На экранчике показан ваш персонаж, разделанный почленно аки туша теленка на схеме мясника. Из списка купленных прикрас выбирается подходящий и надевается на выбранную часть тела (например, талисман вешается только на шею, кольцо — только на руку, трусы — на тазобедренный сустав и т.д.). Не скрою, элемент RPG-жанра добавляет изюминку в эту и без того интересную игру. Теперь экипируем второго игрока — и, вперед, показывать миру НАСТОЯЩИХ ГЕРОЕВ.



Все вышесказанное в общей совокупности и делает эту игру такой непохожей на все другие, что просто хочется расцеловать всех программистов в их дряблые щеки. Никакого напряжения во время игрового процесса не испытываешь (конечно, после привыкания через недельку тренировок) и задушить Купера джойстиком желания не возникает. Немного

надо еще как-то их выигрывать у далеко не слабых противников — голыми руками игру сложно пройти. Для этого в продаже имеются разноразличные протекторы за несколько тысяч долларов и больше, в зависимости от цены покупки увеличивающие силу, живучесть и инертность игрока, на которого все эти доспехи натянуты. Также магазин имеет свой гастрономический отдел, забитый всякими десертами и прохладительными напитками, восстанавливающими жизненно-щелочной баланс во время игры (через опцию «RECOVERY ITEMS»).



обидно, правда, за концовку — ее, как таковой, нет. Есть только несколько текстовых историй с картинками игроков (как в МК 3), рассказывающих о разных диверсиях, происходящих на турнире, и как успешно новые чемпионы их предотвращают (однако, в МК-то мы играли не из-за этого). Небольшой экскурс по этой игре, думаю, запалит в вас спортивный азарт, утерянный после годовых изматываний «Последней Фантазией». Но, вспомните строки в начале статьи. ДО ПЕРВОГО СНЕГА! А теперь живо под холодный душ и на стадион!!! И подтягиваться, подтягиваться, подтягиваться!!!



Нави Кичто

Спешал сенкс Никонову Диме за предоставленный комплект плавок «неделька» и насосный набор внутреннего сопряжения.



В 28-29 номерах «Великого Дракона» было опубликовано описание файтинга «Primal Rage». Все приведенные там подсказки были рассчитаны на читателей, имеющих в своем распоряжении 16-битные игровые системы — Sega Mega Drive 2 и Super Nintendo. В те далекие времена наши многоуважаемые авторы, Jason и Агент Купер,

наверное даже и не подозревали о том, что после выхода Primal Rage на 16-битках фирма Time Warner Interactive выпустит «Первобытную Ярость» на Sony PlayStation. Ниже вы найдете Супер-Удары и Fatality каждого персонажа, которые теперь обитают и на компакт-диске для PSX.

ПРИМЕЧАНИЯ:

- 1) чтобы исполнить Супер-Удар или Fatality, надо, зажав определенные кнопки, плавно нажать крестик джойстика;
- 2) все Супер-Удары и Fatality даны для игрока, чей персонаж находится слева;
- 3) Fatality следует выполнять после победы либо в Vengeance-, либо в Domination-раунде;
- 4) все кнопки в описании даны по умолчанию.



- Бег вперед:** ■ + X (→).
Бег назад: ■ + X (←).
Изуродовать морду противника:
 ▲ + ● (↓, →).
Порыв ярости:
 ■ + ● (←, ↓, →).

Прыгнуть на противника с ударом ногой: ▲ + X (←, ↑, →).

Комбо-атака: ▲ + X (→, ↓, ↘).

Острые когти: ■ + ● + X (↓, →).

Съесть человека:
 ■ + ▲ + ● + X (→, ↓, ←).

Fatality 1: ■ + ● (→, ↓, ←, ↑, →).

Fatality 2: ■ + ● + X (→, ↓, ←, ↑, ↓).



- Рев Саурана:** ■ + X (↓, ↑).
Файерболл: ■ + X (←, →).
Бросок: ▲ + ● (→, ←).
Землетрясение:
 ■ + ▲ + ● (↓, ↑).
Удар головой снизу:
 ■ + ● (↓, ↑).

Вырвать кусок мяса противника, призвав его к земле: ▲ + X (↓, ↑, ↓).

Бросок в воздухе: ▲ + ●
 (когда рядом с противником в воздухе).

Съесть человека: ■ + ▲ + ● + X (↓, ↓, ↑).

Fatality 1: ■ + ▲ + ● + X (←, →, ←, →, ←).

Fatality 2: ■ + X (↓, ↓), затем отпустить ■ + X и зажать ■ + ▲ + ● + X (↑, ↑).



«Огнемёт»: ■+ X (↑, →).
 Медленный файерболл: ▲+ ● (↓, →).
 Быстрый файерболл: ■+ X (↓, →).
 Телепортация: ▲+ ●+ X (↓, ↑).
 Все сжигающий выстрел: ▲+ ● (↖, ↘).
 Удар головой с разбега: ■+ ● (←, ↓, →).

Прыгнуть сверху и растоптать: ■+ ● (↑, →, ↓).
 Съесть человека: ■+ ▲+ ●+ X (↓, ↑, ↓).
 Fatality 1: ▲+ ●+ X (→, →, →, →, →).
 Fatality 2: ■+ ▲+ ●+ X (↖, ←, ↙, ↓, ↘).



Удар рогом с разбега: ■+ X (←, ↓, →).
 «Циркулярная пила»: ■+ ● (←, →, ↓).
 Сломать хребет шипами: ▲+ X (←, ↑, →).
 Свернуться, выставив шипы: ▲+ X (↓, ↑).
 Выстрел шипами: ▲+ ● (←, ↑).
 Апперкот рогом: ■+ ▲+ X (↓, →, ↑).

Проткнуть шипами и перебросить через себя: ■+ ▲+ X (→, ←).
 Съесть человека: ■+ ▲+ ●+ X (↑, ↗, →, ↘).
 Fatality 1: ■+ ▲+ X (↓, ↓, ↓, ↓, ↑).
 Fatality 2: ■+ ▲+ ●+ X (→, ↓, ←, →, →).



«Укус скорпиона»: ▲+ X (→, →).
 Гипнотические кольца: ▲+ X (←, ←).
 Телепортация: ▲+ ● (↓, ↓).
 Захват хвостом: ■+ X (←, ←).
 Медленный плевок ядовитой слюной: ■+ X (→, →).
 Быстрый плевок ядовитой слюной: ▲+ ● (→, →).

Съесть человека: ■+ ▲+ ●+ X (↓, →, ↑).
 Fatality 1: ▲+ ● (←, ←, ←), затем отпустить ▲+ ● и зажать ■+ ▲+ ●+ X (↓, ↑).
 Fatality 2: ▲+ ● (←, ←, ←), затем отпустить ▲+ ● и зажать ■+ ▲+ ●+ X (→, →).



Обманный удар рукой: ■+ X (↓, ↑).
 Мощный удар рукой: ■+ X (←, →).
 Заморозить врага: ■+ ▲+ ● (←, →).
 Ледяной столб: ■+ ▲+ ● (↓, ↑).
 Мощный дальний удар рукой: ▲+ ● (←, →).
 Бросок: ▲+ X (когда рядом с противником в воздухе).

Схватить и швырнуть о землю: ▲+ X (→, ↓, ←, ↑).
 Сильный апперкот: ■+ ● (→, ↓, ←, ↑), а затем ●.
 Супер-Комбо: ■+ ● (→, ↓, ←, ↑), а затем часто нажимать ■.
 Съесть человека: ■+ ▲+ ●+ X (←, ↑, →, ↓).
 Fatality 1: ■+ ▲+ ●+ X (↓, ↓, ↓, ↓, ↑).
 Fatality 2: ■+ ▲+ ● (↓, ↓, ←, ↑, →).



Медленно рыгнуть слизью: ▲+ X (↑, →).
 Быстро рыгнуть слизью: ■+ ● (↑, →).
 Землетрясение: ▲+ X (←, ↖, ↙).
 Бросок: ▲+ ● (→, ←).
 Резкий удар плечом: ■+ X (→, →).
 Напрыгнуть на противника и сломать ему хребет: ▲+ ● (→, ↗, ↘).

Пустить ядовитые газы, повергающие противника в транс: ▲+ X (↓, →, ↑, ←).
 Съесть человека: ■+ ▲+ ●+ X (→, ↓, ←, ↑).
 Fatality 1: ■+ X (↓), затем отпустить ■+ X и зажать ■+ ▲+ ●+ X (←, →, ←, →).
 Fatality 2: ■+ ▲+ ●+ X (↓, →, ↑, ↘).

Долго, очень долго я молчал, но вот нашлась, наконец, игрушка по вкусу, которая заставила меня нарушить мой произвольный обет. До этого и писать-то было не о чем — почти все новинки сильно меня разочаровали. Даже гигант Square умудрился навеять грусть своей дико нудной Xenogears (до этого, на мой взгляд, сомнительная слава наинуднейшей игры принадлежала Beyond the Beyond). Так и сидели все, посыпая головы пеплом и молясь за музу программистов — кто RE2 проходил на ранк А, лично я прошел еще раз Persona. Кончилось тем, что родной PSX я променял на PC и прошел Might & Magic VI, Sanitarium и еще что-то из хентая, что заняло почти три месяца. А к тому же учеба, понимаешь. Но вот появилось нечто, что вытянуло меня из зыбучих песков холодного безразличия ко всему круглому, крутящемуся, с радужной рабочей поверхностью и надписью PS.



Как вы уже догадались по заставочной картинке (а вы догадались, если не лежали в больнице имени товарища Кащенко), речь сегодня поведу я о... кто его знает: файтинге — не файтинге, аркаде — не аркаде... в общем, об игре DeStrega (сразу о написании названия: в самой игре оно пишется и слитно, и раздельно, так что для краткости пусть будет DS). Начнем с объяснения моего замешательства в определении жанра. Была давно игра — называлась Psychic Force или что-то вроде этого. Так вот, DS чем-то похожа — много стрельбы, люди висят в воздухе и т. д. Это же объединяет DS с Dragon Ball, о которой я уже рассказывал в 39 номере. Но появилось значительное новшество — главной задачей игроков стало убежать друг от друга на максимальное расстояние. Так что на файтинг не тянет. Другой потрясный момент — ринг. Его размеры и стиль сравнимы только с Bushido Blade.



О самом бое — если его таковым можно назвать. Бой заключается исключительно в переплевывании противника всевозможными Ball-ами. Если в Dragon Ball: Final Bout под выстрелы была задействована только одна кнопка, то тут ВСЕ! Каждая кнопка вызывает какое-то свое болезненное для восприятия искажение в пространстве, а их еще и комбинировать можно. Поймите меня правильно, в принципе вы имеете возможность подраться и руками (и даже ногами, если повезет), но для этого надо добежать, а это сделать практически нельзя, если только вы играете не с дауном или другой жертвой социальной программы реабилитации неполноценных. Кстати, о ближнем бое — что бы вы ни нажимали, получится грандиозное комбо, так что не напрягайтесь. Учитывая такую специфику боев, умные разработчики создали весьма удобные ландшафты. Они изобилуют всевозможными укрытиями от вражеских метательных снарядов — мосты, порталы, колонны и так далее. Спрятался за стенкой, подпрыгиваешь и стреляешь. Очень не хватает кнопочек стрейфа — был бы почти нормальный 3D-action. А так...



Теперь о том, что люди в неустойчиво ментальном состоянии иногда называют сюжетом. Только вышеозначенные субъекты могут принять ЭТО за сюжет. Впрочем, мои претензии могут быть необоснованны — игра на... ага, именно на нем, японском, будь проклят тот день, когда изобрели сей туземный диалект! Так вот, destrega это не пойми какой амулет, делающий не пойми чего. Но все его хотят! Жадность файтера сгубила... И пошли представители различных школ магов (всегда играл старичком — коллегой по рунам Гальдора) войной на какого-то принца или короля, который по глупости своей не выкинул этот отстойный кусок золота, а спрятал и делиться отказался. За что и был погублен толпой алчных дебилов, в том числе и вами. Все, сюжет иссяк. Хоть бы чего нового придумали. Да ладно, не портили бы все хорошее старое. Но это все ка-

сается взгляда на сюжет с точки зрения режима аркады. Кстати, пройдя режим аркады, вы заставку не увидите — нет ее. Для этого надо пройти Story mode. Он несколько странен даже для DS. Проходится он за час-полтора, из которых на бои уходит минут десять. Все остальное время вы смотрите, без сомнения, очень познавательные заставки сомнительного качества на япне. Это вполне может привести к легкому помешательству — их нельзя промотать до тех пор, пока вы не пройдете всю Story. Видимо, японские дикари не понимали, что японский — и в Африке японский, и многим людям он глубоко фиолетов. Я все понял — это агрессия на наше здравомыслие, других объяснений нет. Сохраняет сознание лишь горячо любимый анимешный стиль. Поэтому я спасу вас и дам свое краткое изложение истории игры, как я ее понял.

Теперь о том, что люди в неустойчиво ментальном состоянии иногда называют сюжетом. Только вышеозначенные субъекты могут принять ЭТО за сюжет. Впрочем, мои претензии могут быть необоснованны — игра на... ага, именно на нем, японском, будь проклят тот день, когда изобрели сей туземный диалект! Так вот, destrega это не пойми какой амулет, делающий не пойми чего. Но все его хотят! Жадность файтера сгубила... И пошли представители различных школ магов (всегда играл старичком — коллегой по рунам Гальдора) войной на какого-то принца или короля, который по глупости своей не выкинул этот отстойный кусок золота, а спрятал и делиться отказался. За что и был погублен толпой алчных дебилов, в том числе и вами. Все, сюжет иссяк. Хоть бы чего нового придумали. Да ладно, не портили бы все хорошее старое. Но это все ка-

сается взгляда на сюжет с точки зрения режима аркады. Кстати, пройдя режим аркады, вы заставку не увидите — нет ее. Для этого надо пройти Story mode. Он несколько странен даже для DS. Проходится он за час-полтора, из которых на бои уходит минут десять. Все остальное время вы смотрите, без сомнения, очень познавательные заставки сомнительного качества на япне. Это вполне может привести к легкому помешательству — их нельзя промотать до тех пор, пока вы не пройдете всю Story. Видимо, японские дикари не понимали, что японский — и в Африке японский, и многим людям он глубоко фиолетов. Я все понял — это агрессия на наше здравомыслие, других объяснений нет. Сохраняет сознание лишь горячо любимый анимешный стиль. Поэтому я спасу вас и дам свое краткое изложение истории игры, как я ее понял.

Теперь о том, что люди в неустойчиво ментальном состоянии иногда называют сюжетом. Только вышеозначенные субъекты могут принять ЭТО за сюжет. Впрочем, мои претензии могут быть необоснованны — игра на... ага, именно на нем, японском, будь проклят тот день, когда изобрели сей туземный диалект! Так вот, destrega это не пойми какой амулет, делающий не пойми чего. Но все его хотят! Жадность файтера сгубила... И пошли представители различных школ магов (всегда играл старичком — коллегой по рунам Гальдора) войной на какого-то принца или короля, который по глупости своей не выкинул этот отстойный кусок золота, а спрятал и делиться отказался. За что и был погублен толпой алчных дебилов, в том числе и вами. Все, сюжет иссяк. Хоть бы чего нового придумали. Да ладно, не портили бы все хорошее старое. Но это все ка-

сается взгляда на сюжет с точки зрения режима аркады. Кстати, пройдя режим аркады, вы заставку не увидите — нет ее. Для этого надо пройти Story mode. Он несколько странен даже для DS. Проходится он за час-полтора, из которых на бои уходит минут десять. Все остальное время вы смотрите, без сомнения, очень познавательные заставки сомнительного качества на япне. Это вполне может привести к легкому помешательству — их нельзя промотать до тех пор, пока вы не пройдете всю Story. Видимо, японские дикари не понимали, что японский — и в Африке японский, и многим людям он глубоко фиолетов. Я все понял — это агрессия на наше здравомыслие, других объяснений нет. Сохраняет сознание лишь горячо любимый анимешный стиль. Поэтому я спасу вас и дам свое краткое изложение истории игры, как я ее понял.



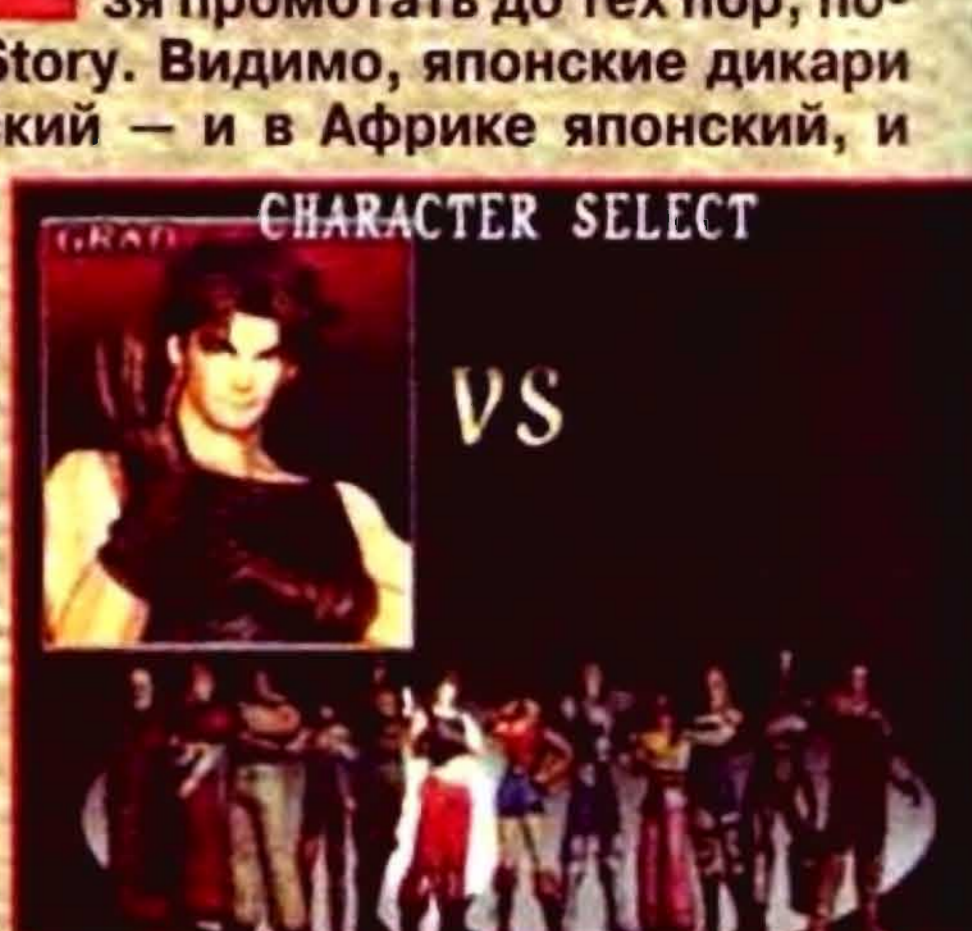
Теперь о том, что люди в неустойчиво ментальном состоянии иногда называют сюжетом. Только вышеозначенные субъекты могут принять ЭТО за сюжет. Впрочем, мои претензии могут быть необоснованны — игра на... ага, именно на нем, японском, будь проклят тот день, когда изобрели сей туземный диалект! Так вот, destrega это не пойми какой амулет, делающий не пойми чего. Но все его хотят! Жадность файтера сгубила... И пошли представители различных школ магов (всегда играл старичком — коллегой по рунам Гальдора) войной на какого-то принца или короля, который по глупости своей не выкинул этот отстойный кусок золота, а спрятал и делиться отказался. За что и был погублен толпой алчных дебилов, в том числе и вами. Все, сюжет иссяк. Хоть бы чего нового придумали. Да ладно, не портили бы все хорошее старое. Но это все ка-

сается взгляда на сюжет с точки зрения режима аркады. Кстати, пройдя режим аркады, вы заставку не увидите — нет ее. Для этого надо пройти Story mode. Он несколько странен даже для DS. Проходится он за час-полтора, из которых на бои уходит минут десять. Все остальное время вы смотрите, без сомнения, очень познавательные заставки сомнительного качества на япне. Это вполне может привести к легкому помешательству — их нельзя промотать до тех пор, пока вы не пройдете всю Story. Видимо, японские дикари не понимали, что японский — и в Африке японский, и многим людям он глубоко фиолетов. Я все понял — это агрессия на наше здравомыслие, других объяснений нет. Сохраняет сознание лишь горячо любимый анимешный стиль. Поэтому я спасу вас и дам свое краткое изложение истории игры, как я ее понял.

Теперь о том, что люди в неустойчиво ментальном состоянии иногда называют сюжетом. Только вышеозначенные субъекты могут принять ЭТО за сюжет. Впрочем, мои претензии могут быть необоснованны — игра на... ага, именно на нем, японском, будь проклят тот день, когда изобрели сей туземный диалект! Так вот, destrega это не пойми какой амулет, делающий не пойми чего. Но все его хотят! Жадность файтера сгубила... И пошли представители различных школ магов (всегда играл старичком — коллегой по рунам Гальдора) войной на какого-то принца или короля, который по глупости своей не выкинул этот отстойный кусок золота, а спрятал и делиться отказался. За что и был погублен толпой алчных дебилов, в том числе и вами. Все, сюжет иссяк. Хоть бы чего нового придумали. Да ладно, не портили бы все хорошее старое. Но это все ка-

сается взгляда на сюжет с точки зрения режима аркады. Кстати, пройдя режим аркады, вы заставку не увидите — нет ее. Для этого надо пройти Story mode. Он несколько странен даже для DS. Проходится он за час-полтора, из которых на бои уходит минут десять. Все остальное время вы смотрите, без сомнения, очень познавательные заставки сомнительного качества на япне. Это вполне может привести к легкому помешательству — их нельзя промотать до тех пор, пока вы не пройдете всю Story. Видимо, японские дикари не понимали, что японский — и в Африке японский, и многим людям он глубоко фиолетов. Я все понял — это агрессия на наше здравомыслие, других объяснений нет. Сохраняет сознание лишь горячо любимый анимешный стиль. Поэтому я спасу вас и дам свое краткое изложение истории игры, как я ее понял.

Теперь о том, что люди в неустойчиво ментальном состоянии иногда называют сюжетом. Только вышеозначенные субъекты могут принять ЭТО за сюжет. Впрочем, мои претензии могут быть необоснованны — игра на... ага, именно на нем, японском, будь проклят тот день, когда изобрели сей туземный диалект! Так вот, destrega это не пойми какой амулет, делающий не пойми чего. Но все его хотят! Жадность файтера сгубила... И пошли представители различных школ магов (всегда играл старичком — коллегой по рунам Гальдора) войной на какого-то принца или короля, который по глупости своей не выкинул этот отстойный кусок золота, а спрятал и делиться отказался. За что и был погублен толпой алчных дебилов, в том числе и вами. Все, сюжет иссяк. Хоть бы чего нового придумали. Да ладно, не портили бы все хорошее старое. Но это все ка-





Кстати, Историю можно пройти только одним персонажем, причем полным идиотом. Правда, поиграть удастся и другими, но это так, для понта.

Как я DS опустил, а! А теперь о хорошем — его много, намного больше, чем плохого. Во-первых, техническое исполнение. Для такого проекта оно более чем хорошее. Начальная заставка даже претендует на гениальность. Очень понравилась пластика движений и то, что в заставках использовались настоящие магические талисманы. Например, из сочинений Абрамелина. Приятно видеть, что есть талантливые люди даже в Японии. Персонажи, как водится, полигональные, полный 3D и так далее. Управление идеально для игры подобного рода — все на месте и всегда под рукой, крест пальцы не натирает, спешлы получаются просто волшебным, а что еще надо для полного счастья! Речь без нареканий, музыка тоже вроде ничего, даже хорошенькая... Я так долго и успешно поносил сам бой в его аркадном и «сторевом» варианте, что про хорошую часть сего игрового процесса сказать-то почти забыл. Очень, ну просто ОЧЕНЬ весело играть вдвоем. Так и ты, и сосед по джойстику в равных условиях. Увлечательнее только Дюковский Deathmatch или TM2. Просто и весело. Одному тоже играть интересно, но только после того, как постигнешь всю бездну приемов и научишься вовремя применять разнообразные блоки, charge и combo breaker'ы, что очень непросто. О персонажах ничего особого не скажу, потому как не знаю о них ничего путного. Главное их отличие друг от друга (кроме внешнего вида — никаких свопов, что я очень приветствую!) состоит в наборе спешлов и их силе. Боссами играть приятнее всего. Там, кстати, есть мужичок, который очень похож на солиста Vacuum.

Вот список всех персонажей:

Rosen (Розен) — северный маг, атакует молниями.
Serea (Серее) — скромная девушка с торнадо в рукаве.
Grad (Град) — главный персонаж игры, плюется огнем.
Kuga (Куга) — ниндзя, так что и кидается он сюрикенами, ножами и много еще чем.
Milena (Милена) — крепок дух Комбата! Девушка плюется льдом, сосульками и т.д. (Саб-Зиро, прям.).
Teem (Тим) — здоровый рыцарь с волшебными мечами.
Anzeal (Анзил) — главный прикол игры. Сама ничего не умеет, а вот ее дружок, помесь совы и баскетбольного мяча, плюется кнопками от PSX.
Doil (Дойл) — огромный мужик, похожий на американского шахтера, который очень круто изрыгает красную плазму.
Reus (Рюс) — его сын, так что и приемы у них похожие, только поменьше, и плазма синяя.

Теперь Боссы:

Falma (Фальма) — это он на «Вакуум» похож, очень сильный мужичок, плюется светом в различных его вариациях.
Laon (Лаон) — некий египетский бугай в доспехах, по стилю магии напоминающий Циклопа из X-мен, даже один спешл совпадает.
 Наконец, **Zauber (Заубер)** — огромный немец, кидаящий вихри антимагии, самый злой чувак. Так что это на любителя.

Теперь о самом приятном в этой игре — о ее «сторевом» сюжете. Скажу честно — таким сюжетом обладает не каждая ролевуха, а для файтинга это вообще новаторство, да еще какое! Во, вам, сюжет.

В самом начале вам покажут еще одну заставку(!), в которой Розен расскажет о том, что пришло время, и теперь он сможет прочитать древнее пророчество

о Дестреге — самом могучем из древних амулетов. И вот луна отражается в зеркале, и ее зайчик раскрывает нам великую тайну предков. Смысл в том, что должен был начаться последний бой, и победитель получил бы Дестрегу. Возвращается Град в деревню и видит,

что все мирное поселение кем-то уничтожено на корню, и даже его мать погибает на его руках. Парень он импульсивный, так что расстроился очень даже сильно. А тут вылез солдат по имени Реликс (как, впрочем, и все солдаты в этой игре) и ехидно сказал, что это, понимаешь, он... («Ребята, а это я ломаю



дверь!» — х/ф «С легким паром»). Ох, зря он это сделал — вы в роли Града забили мерзавца в гранит остатков деревни. И вот стоите вы на склоне холма и клянетесь отомстить своим обидчикам, а сзади подошел к вам Розен и Серее с просьбой присоединиться к их борьбе. Кстати, чуть не забыл — в этом мире идет война между Заубером и его генералами, с одной стороны, и повстанцами, с другой. Розен и Серее — повстанцы.

Итак, их предложение вы отклонили, сказав, что и сами разберетесь с Заубером. Вот его-то и показывают в следующем эпизоде — он отдает своим генералам Лаону и Фальме приказ подавить сопротивление. В следующем эпизоде Тим и Куга успешно (надеюсь) разбираются с очередным Реликсом. Град же тем временем идет по следу убийц. Это выражается в нещадном убийстве Реликса, но... коварный удар в спину, и Град повержен. Однако, тут подросла Серее, и вам ее руками предстоит разделаться с обидчиком Града. Пришел Розен и так мягко, ненавязчиво, попросил разрешения присоединиться к ним еще раз.





Саднящая боль в спине окончательно убедила вас, что компания не помешает. Заубер в гневе повторяет свой приказ. Теперь вам покажут Анзил — сестру Милены, которая в качестве утренней зарядки отколбасит очередного бедного Реликса. Проиграть этот бой почти невозможно. Так как Град теперь повстанец, его приводят в Штаб. Ба, а там уже Тим и Куга!



Оказывается Тим — глава повстанцев, а Куга — главный разведчик и стратег. Тим — глава прошлого правящего рода, и он пытается восстановить себя вместо Заубера. Вот на этой почве и поругались Град с Тимом, чуть до драки не дошло. Сереа вовремя уволокла Града, и на лужайке они занялись... обсуждением истории страны! Заубер продолжает распекать генералов. Но, чу, Град почувствовал чей-то взгляд, и потоптав пару Реликсов, вы двинетесь на помощь Тиму. А Тима в это время избил Лаон и приказал прикончить незадачливого рыцаря бедному Реликсу, который вне зависимости от вашего умения отметелит Тима еще раз. Но вы его спасете, и теперь вы точно завалите двух несчастных солдат Короны. Спасенный Тим расскажет, что их застали врасплох, а Куга был ранен и скрылся. И вот Куга сидит, зажимая рукой рану, а тут Милена, бывшая вроде на стороне Заубера, приносит ниндзя некую панацею. Фальма радостно рапортует о выполненной миссии. В это время Тим, отдохнув в потайной пещере повстанцев, окончательно оправился от ран. Град в это не верит — придется его убедить. Бой не самый легкий, так что соберитесь. Вы так поправились, что чуть не замочили Града. Пришел Розен, похвалил за прекрасный бой и сказал, что теперь вам надо найти Дойла — легендарного воина-отшельника и привлечь на свою сто-



рону. Куга тоже настолько поправился, что смог, убив очередного Реликса (просто ребенок), проникнуть в замок Заубера с целью узнать его планы. Сцена следующая. Грот, в нем только Сереа и Розен. Вот и началось все самое интересное. Дедушка предлагает Сerei прекратить сопротивление и сдаться — ведь Розен давно уже работает на Заубера. Именно сейчас Тим и Град сами идут в его ловушку. Сереа не согласилась и решила предупредить о предательстве Тима. Который в это время нашел-таки Дойла и уговорил его путем одергивания нетактичного Града. И по пути обратно Тим поведал о судьбе Дойла — несчаст-



ного отца, потерявшего сына. Но на этом проблемы Дойла не закончились: появившийся у его порога Фальма сказал, что сын, Рюс, находится у Заубера, и что он очень просит чемпиона нанести ему визит. Но вернемся к Сerei. По пути через каньон она встретила Милену и немного ее (с вашей помощью) «постучала». Но бой не закончен, и Сереа наглым образом смылась. Дойл за это время как раз дошел до Заубера. Тот и приказал Дойлу убить Анзил — сестру предательницы Милены, а Фальме — убить Дойла. А тут еще и Розен пришел. Но! За портьерой сидел все это время Куга и, конечно, все слышал. Кстати, про Рюса Фальма не врал — он действительно сидел в замке Заубера.





Он-то и стал средством убийства Дойла после умелой промывки мозгов в исполнении Фальмы. Вернулся Град в пещеру, а там никого. Только Милена, которую надо срочно забить. Но даже этого не даст вам сделать вездесущий Куга — он взял и настучал Милене про судьбу Анзил. Спасать любимую сестру! Сереа в это время, так до нас и не добежав, пошла просто к Зауберу. Там ее ждали два Реликса. Первого забить без проблем, а второго просто не забить. Не положено. При-



шел Розен, посмотрел на Серею и ушел. Пришел Фальма, убил Реликса и унес Серею. Любовь... В это время Дойл снес охрану Анзил, источник силы которой упорно не хотел

просыпаться (это сцена!), и собрался, было, ее убить, как появился Тим и храбро встал на защиту девочки. Дойл не менее храбро его отколбасил (поединок выиграть нельзя). Тим лежит, но его место заняли Милена и Куга. Который спасает Дойла от удара в спину. Великий воин понял, как его кинули, очень обиделся и решил идти на штурм Зимнего... не, простого, дворца Заубера. Град, пробега по каньону, попал в засаду Розена. Самый страшный бой: Розен сбежал, но оставил двух Реликсов нового поколения — просто звери. Но Град — это же установка залпового огня! Причем, уже немерено злая! Розен радостно отпартовал Зауберу об уничтожении Града, за



что и был так же радостно зарезан Лаоном (живучий дед! — он еще долго что-то говорит), в знак признательности тут же отправленным на защиту замка. Защиту



от трех лихих чуваков (Дойл, Милена и Тим). Разберемся с Дойлом. Снеся одного Реликса (без проблем), он поворачивается и... видит сына! Который тут же начинает методично расстреливать папаню. Дойл дополз-таки до Рюса и обнял его. Сынок, Павлик Морозов в японском варианте, понятно папочку добил. В это время Град добежал-таки до места действия и увидел плачущего Рюса, который наконец пришел в себя, и мертвого Дойла. Град очень зол...

Меж тем Тим успешно прорубается через толпы вра-



гов, и вот на пути встает Лаон — носитель волшебных доспехов. Драка очень серьезная, лучше бить руками, так быстрее. Тим сделал свое дело, Тим может уходить. Милена врывается к Зауберу, который после недолгой словесной перепалки очень сильно ее побьет (выиграть нельзя). Пришел Град, очень злой, увидел полумертвую Милену и офигел окончательно. Самое время убить Заубера. С чем вы справитесь, я верю. Вера все сможет. Но рано праздновать, гадкий Фальма помешал вам овладеть Дестрегой и принялся долго объяснять, что же вы полтора часа тут делали. Оказывается, что главный злодей это он. Граду все равно — Фальма так Фальма. Противник так себе. Итак, последний враг повержен, но тут явилась раненая Сереа, и Фальма тут же стал добрым и пушистым. Бог с ними, зато Дестрега ваша. И с криком «destrega!» амулет взлетает к небесам, а вы проходите сторы. Ура...



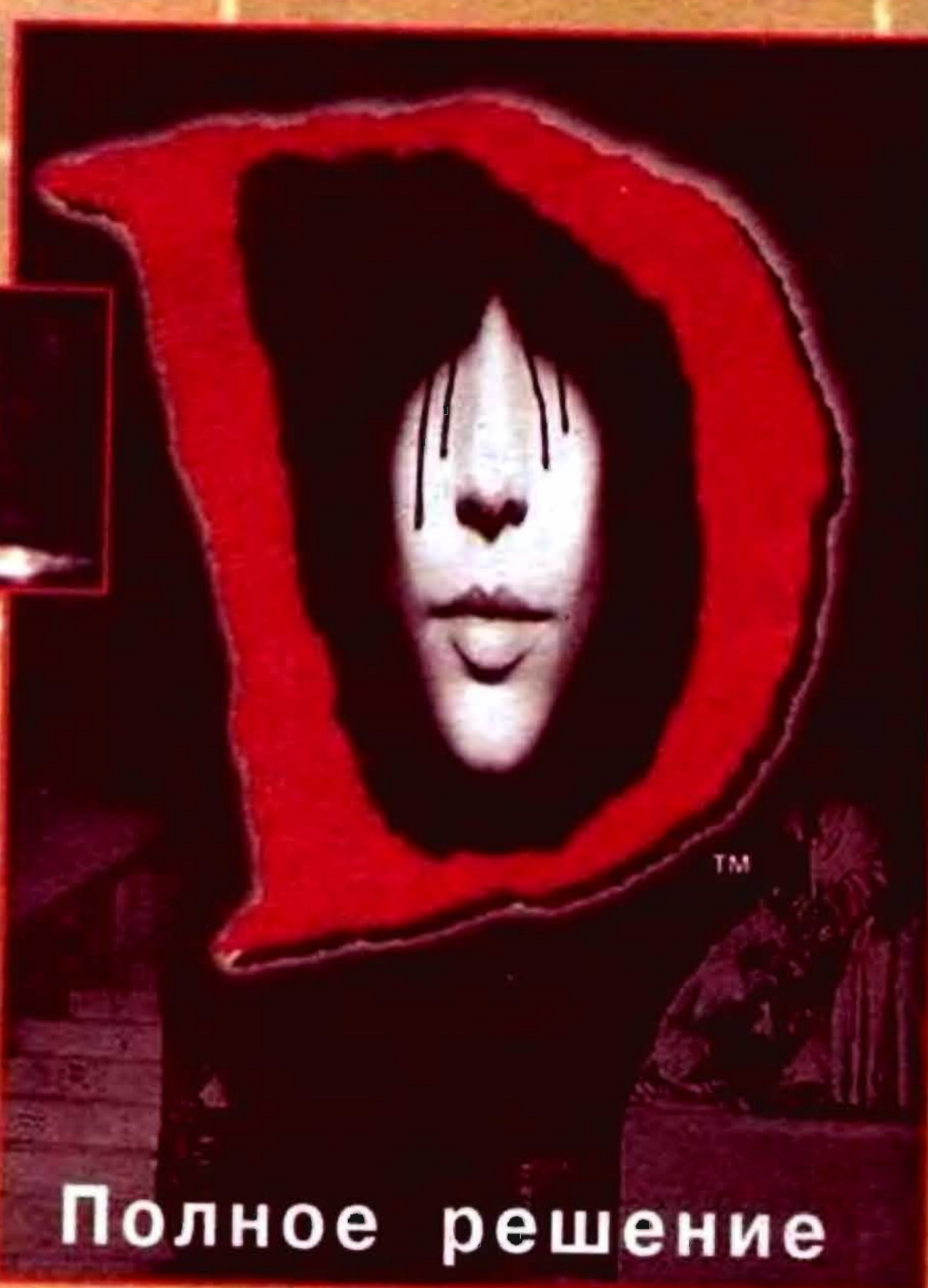
Сами делайте выводы, играть в DS или в Tekken 3. Игра на любителя. Я любитель, потому и поиграл. Может вас минует чаша сия, так как я один из немногих, кому игра по-настоящему понравилась. Кто знает...



Сами делайте выводы, играть в DS или в Tekken 3. Игра на любителя. Я любитель, потому и поиграл. Может вас минует чаша сия, так как я один из немногих, кому игра по-настоящему понравилась. Кто знает...



Polymorph Sauronovich



Полное решение

DISC 1

Управление перейдет к вам, когда Лора окажется в Столовой. Двигаясь вдоль обеденного стола, пройдите в дальний левый угол комнаты. Повернитесь налево, следуйте вверх по ступенькам и, зайдя в дверь, что прямо перед вами, подойдите к комоду. Открыв первый ящик (I) и взяв листок бумаги, следуйте в Трапезную. «Использував» его на тарелке с водой, которая стоит слева на столе, вернитесь на второй этаж и, обследовав четвертый (IV, он будет пуст) ящик, пошарьте во втором (II, там вы найдете рукоятку). Обыскав камин на предмет нахождения серебряного ключа, возвращайтесь в Столовую. Откройте дверь напротив серебряным ключом, зайдите в новое помещение и, повернувшись налево, шагайте в комнату рядом. Здесь вы увидите прибитый к стене ящик. Подобрвав на счетчике его дверцы число 78, снимите с руки золотое колечко. Отсюда топайте в комнату с огромной винной бочкой.



После «использования» рукоятки на бочке шипы, торчавшие из стены, уберутся, тем самым открыв лестницу, ведущую вниз. Спустившись по ней, «юзьте» золотое кольцо на двери, помеченной числом 78.



DISC 2

В Спальне вы увидите портрет маленькой девочки. Стоит вам взглянуть на него, как рисунок на доли секунд исчезнет, и на полотне появятся четверо животных: петух, лошадь, олень и заяц. Теперь маршируйте к кровати и, покрутив своеобразную «карусель», установите изображения животных так, как вы это видели на картине. Двойная дверь, расположенная справа от вас, теперь открыта — топайте в Библиотеку. В комнате напротив, обыскав трупы, Лора найдет золотой ключ. Эта находка поможет вам открыть ящик письменного стола, стоящего в Спальне. Взяв из ящика книгу, вставьте ее в библиотечный книжный шкаф. Отъехав, стеллаж откроет вам ранее недоступную лестницу, которая приведет главную героиню в «Круглую Комнату».



Эта загадочная комната является своеобразным лифтом, при помощи которого вы можете попасть на пять разных локаций: 1) лестница, ведущая в «Коридор Рыцарей», 2) ступеньки вниз. Спустившись по ним вы окажетесь у ямы с шипами, на дне которой валяется старый сундук, 3) выход на свежий воздух — в Сад, 4) закрытая решетка — отсюда вы пришли, 5) комната с огромным витражным стеклом. Лифт этот управляется большим, давно заржавевшим колесом: поверните «руль» несколько раз и вам откроется доступ на одну из локаций.



Чтобы попасть в первую нужную нам комнату, «Коридор Рыцарей», «рулите» 10 раз. Спустившись вниз, Лора подвергнется нападению «железного воина».



При его атаках следите за нижней частью экрана: лишь только там появится какой-нибудь символ, без промедления жмите аналогичный на джойстике. Если вы не успеете нажать на кнопку, свалитесь в яму и придется все начинать сначала. А чтобы этого не произошло, предлагаю вам последовательность нажатия кнопок: ←→← и ●.





Увернувшись от всех ударов «стального рыцаря» и насладившись его полетом в яму, вытаскивайте из стены застрявший меч и притесь назад в «Круглую Комнату». Теперь вам надо выбраться в Сад — крутите «руль» 7 раз. «Используя» меч на двери справа, поднимайтесь по лестнице в комнату с телескопом. Установив руко-

ятку так, чтобы стрелка указывала на знак Водолея (две ломаных линии — «волны»), посмотрите в телескоп, и вы увидите там ночное небо, усыпанное голубыми звездами. Вернувшись к рукоятке и повернув стрелку на знак Стрельца (стрела, перечеркнутая линией), еще раз взгляните на звездное небо. Спуститесь в Сад, пройдите вперед к статуе



Стрельца и нажмите на панели зеленую кнопку в верхнем ряду. Маршируйте к статуе Водолея. Щелкнув голубую кнопку в нижнем ряду, бегите назад в «Круглый Лифт». Сейчас ваша задача — получить доступ к яме с шипами, которая теперь наполнена водой (поверните колесо 10 раз). Сундук же, ранее без дела лежавший на дне, нынче бултыхается на поверхности. Достав оттуда старинный пистолет, вернитесь в «лифт-цилиндр». Покрутив ржавый круг 3 раза,



Лора окажется у большого витражного стекла. Выстрелите в него из пистолета и...



DISC 3

Когда Лора вскарабкается по ступенькам вверх, вы попадете на чердак. Топайте вперед. После очередной реплики вашего отца, развернитесь налево, и вы узрете открывшуюся секретную комнату. Внутри вы найдете некий агрегат, содержащий две шестеренки, кнопку и

пару рубильников. Ваша цель — совместить красную точку левой шестерни и круглое отверстие правой. Чтобы добиться желаемого результата, проделайте с рубильниками и кнопкой следующие манипуляции: нажмите красную кнопку, передвиньте левый рубильник, нажмите кнопку снова, еще раз переключите левый рубильник, опять надавите на кнопку, в последний раз передвиньте левый рубильник, одиножды переместите правый и, наконец, щелкните на кнопку. Отодвинувшись, машина откроет проход к стеклянной лестнице. Поднимитесь по ней, и пред вами предстанет довольно большая картина с изображением вашей матери — прикоснитесь к нему и — Главная героиня окажется прямо перед своим отцом. Когда он закончит рассказ о жизни вашей семьи, застрелите его из старого пистолета. Посмотрев душераздирающую концовку игры, вы увидите результат ее прохождения.



Посмотрев душераздирающую концовку игры, вы увидите результат ее прохождения.



G.Funk

P.S. Кроме описанной «хорошей» концовки игры, также существует и «плохая». Если хотите увидеть и ее, вместо того, чтобы стрелять в отца, направьте Лору к нему «в объятия».



Подробный анонс третьей части «Уличного Бойца» можно прочитать в 42 номере «Великого Дракона». Здесь вы найдете супер-приемы всех бойцов и секретные режимы. Сегодняшний день рисованного файтинга.

Внимание!

- 1) Тестировалась англоязычная версия игры, и на японской версии, называющейся «Street Fighter Zero 3», удары персонаж слева (Player 1).
- 2) Все приемы даны для игрока, чей персонаж «задрать нос» перед своим оппонентом. Происходит это при нажатии кнопки SELECT.
- 3) В игре существует три системы боя: X-ism (как в Super Street Fighter 2 Turbo), A-ism (Z-ism — в японской версии. Обычный альфавский движок), V-ism (похожа на A-ism, но здесь вы не можете выполнять супер-удары). Буквы, стоящие перед каждым супер-приемом, показывают, что данный удар работает в соответствующих системах. Особенности систем боя пояснены в №42.
- 4) Супер-удары, выделенные тёмно-синим цветом выполняются: а) когда супер-линейка достигла хотя бы первоуровня (система боя A-ism. В некоторых случаях для выполнения супер-приема требуется не первый, а третий уровень — такой супер выделен **красным** цветом); б) при полностью набранной супер-линейке (системы X-ism и V-ism).



УПРАВЛЕНИЕ

- Слабый удар рукой — Сл.Р
 - Средний удар рукой — Ср.Р
 - Сильный удар рукой — Сил.Р
 - Слабый удар ногой — Сл.Н
 - Средний удар ногой — Ср.Н
 - Сильный удар ногой — Сил.Н
- ←, →, ↑, ↓ — соответствующие кнопки
- Нажать все удары рукой одновременно — Рх3
 Нажать все удары ногой одновременно — Нх3
 Нажать любой удар рукой — Р
 Нажать любой удар ногой — Н

ПОЛУЧЕНИЕ СЕКРЕТНЫХ ОПЦИЙ И ГЕРОЕВ ВРУЧНУЮ

Получение доступа к Extra Balrog-у

- 1) Войдите в режим «World Tour»

3) Пройдя 18 стадию, вы попадете на экста-уровень

4) Победите на нем всех противников (Гайл будет самым последним) и сможете выбрать американского воюка во всех режимах игры



Получение доступа к Evil Ryu

- 1) Войдите в режим «World Tour»
- 2) Достигнув 19 стадию, наберите 29 Lv очков опыта

3) Заочив Гайла на 19 стадии, вы попадете на экста-уровень

4) Победите на нем всех противников (Злой Рю будет самым последним) и сможете выбрать долгожданного бойца во всех режимах игры



Получение доступа к Shin Akuma

- 1) Войдите в режим «World Tour»
- 2) Достигнув 20 стадию, наберите 32 (Master) Lv очков опыта

3) Новая стадия не заставит себя ждать: Shin Akuma будет самым последним

4) Если убьете его, активируйте любой режим и, подсветив простого Акуму, нажмите L2

5) Когда бой начнется, вы будете приятно удивлены

- 2) Убейте последнего М.Бизона с постоянно возрастающей супер-линейкой (примерно 9-11 Lv)
- 3) Активируйте любой режим и, подсветив простого Балрога, нажмите L2 и давите на любую кнопку

Скрытый режим «Team Vs. Mode»

- 1) Войдите в режим «World Tour»
- 2) Выиграйте все битвы в Китае (China Stage)
- 3) Выходите в главное меню.

Скрытый режим «Survival Mode»

То же самое, но нужно выиграть битву с М.Бизоном на стадии 48106 (Point 48106 Stage).

Скрытый режим «Finale Battle Mode»

- 1) Войдите в меню опций
- 2) Установите 7 уровень сложности
- 3) Пройдите «Arcade Mode»
- 4) Выходите в главное меню.



Скрытый режим «Dramatic Mode»

То же самое, но нужно установить 8 уровень сложности.

Скрытый режим «Dual Dramatic Mode»

- 1) Для начала получите доступ к режиму «Dramatic Mode»
- 2) Затем пройдите его один раз, играя за Ryu и Ken-a, и один раз, играя за Jun и Juli
- 3) Теперь в меню «Dramatic Mode» должны появиться два новых режима



Сражаться против Shin Akuma в «Final Battle»

- 1) Войдите в «Final Battle»
- 2) Зажав L1+L2, выберите своего персонажа и не отпускаяйте кнопки до начала поединка
- 3) На «Vs. Screen»-е вы увидите знакомые лица...

Получив ниже следующие режимы, активируйте их при выборе своего бойца

Скрытые режимы

- «Classical Mode», «Mazi Mode» и «Saikyou Mode» открываются после прохождения «Arcade Mode» на 4 уровне сложности.



Birdie

ХА V Таран головой: ← (держать 5 сек.), → + P
 ХА V Атака ирокезом: зажать на 5 сек. Pх3 или Hх3, а затем отпустить
 ХА V Прицелить врага на цель и бить о землю: 360° по часовой стрелке + P (вплотную)
 ХА V «Отбивная»: 360° по часовой стрелке + H (вплотную)
 ХА V Атака грудью: ↓ + Pх3 (в прыжке)
 ХА Супер — атака: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + P
 А «Мега-отбивная»: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + P

Sammy

ХА V «Дрель»: ↓, ↘, → + H
 ХА V Выпад ногой вперед: →, ↓, ↘ + H
 V Пикирующая атака: прыгнув на противника, нажимите ↓, ↘, ← + H
 ХА Атака локтем: →, ↘, ↓, ↘, ← + P
 ХА «Скользящее лезвие»: ↓, ↘, →, ↗ + P
 ХА Бросок ногами: сделал удар «Скользящее лезвие» и находясь в воздухе рядом с противником, нажимите → (←) + H
 ХА Супер-комбо ногами: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + H
 А Атака ногами вперед: ↓, ↘, ←, ↓, ↘ + H
 А «Пчела-убийца»: ↘ (держать 5 сек.), ↘, ↘, ↗ + H

Blanka

ХА V Турбо-рука: нажать P несколько раз (очень быстро)
 ХА V «Клубок»: ↘ (держать 5 сек.), → + P
 ХА V «Клубок» сверху: ↘ (держать 5 сек.), → + H
 ХА V «Клубок» вверх по диагонали: ↘ (держать 5 сек.), ↗ + H
 ХА V Отпрыгнуть назад: ← + H
 ХА V «Тряпка»: ↘ + Сил.Р
 ХА «Супер-клубок»: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + P
 А «Тропическая ярость»: ↘ (держать 5 сек.), ↘, ↘, ↗ + H, затем P или H

Charlie

ХА V Файерболл: ↘ (держать 5 сек.), → + P.
 ХА V Сальто с ударом ногой вперед: ↘ (держать 5 сек.), ↑ + H
 А V Набегать на врага: →, →
 А V Атака коленом: нажимите H после выполнения супера «Набегать на врага»
 X Атака коленом: → + Сл.Н
 А Супер-файерболл: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + P. Чтобы метнуть несколько файерболлов, после выполнения данной атаки нажимите P несколько раз (зависит от уровня супер-линейки).
 А Супер-комбо: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + H
 ХА «Правосудие»: ↘ (держать 5 сек.), ↘, ↘, ↗ + H

Adon

ХА V Атака коленом ↑: →, ↓, ↘ + H
 ХА Сальто с ударом ногой: ←, ↓, ↘ + H
 X Удар ногой в воздухе: в прыжке нажимите H
 ХА V Пикирующая атака: →, ↘, ↓, ↘, ← + H
 А V Супер-сальто с ударом ногой: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + H
 А V Супер-комбо локтями: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + P
 А V Супер-комбо локтями с серией ударов в конце: нажимите P после выполнения приема «Супер-комбо локтями»
 А V Супер-комбо локтями с ударами коленом в конце: нажимите H после выполнения приема «Супер-комбо локтями»

Получение секретных героев или режимов игры и время для их активации

Герой или режим	Время (час:мин)
Guile	96:00
Evil Ryu	120:00
Shin Akuma	200:00 и более
Extra Balrog	8:00
«Team Vs. Mode»	16:00
«Survival Mode»	24:00
«Finale Battle Mode»	32:00
«Dramatic Mode»	72:00
«Classical Mode»	3:00
«Mazi Mode»	4:00
«Saikyo Mode»	5:00
Альтернативная начальная заставка	48:00 и более

Akuma

ХА V Плазменный файерболл: ↓, ↘, → + P (можно в воздухе)
 ХА V Файерболл: →, ↘, ↓, ↘, ← + P
 ХА V Апперкот ↑: →, ↓, ↘ + P
 ХА V Вертушка: ↓, ↘, ← + H (можно в воздухе)
 ХА V Кувырок: ↓, ↘, ← + P
 ХА V Переместиться вперед: →, ↓, ↘ + Hх3
 ХА V Переместиться за противника: →, ↓, ↘, ↘ + Pх3
 ХА V Переместиться назад: ←, ↓, ↘ + Pх3 или Hх3
 А V Сделать кувырок и, подкатившись, ударить ногой: ↓, ↘, →, ↗ + P
 А V Кувырнуться и ударить рукой: ↓, ↘, →, ↗ + P, затем P
 А V Кувырнуться и ударить ногой: ↓, ↘, →, ↗ + P, затем H
 ХА V Пикирующая атака: ↓ + Ср.Н (в прыжке)
 А Супер-файерболл: →, ↘, ↓, ↘, ←, →, ↘, ↓, ↘, ← + P
 А Супер-апперкот вверх: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + P
 А Супер-файерболл в воздухе: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + P (в прыжке)
 ХА Супер-серия ударов: Сл.Р, Сл.Р, →, Сл.Н, Сил.Р (очень быстро)



Chun-Li

А V Файерболл: ←, ↘, ↓, ↘, → + P
 А V «Вертушка»: →, ↘, ↓, ↘, ← + H
 X «Двойной удар»: ↘ (держать 5 сек.), → + P
 X «Вертушка» поверху: ↘ (держать 5 сек.), ↗ + H
 А V Атака ногами вперед: ↘ (держать 5 сек.), ↗ + H
 ХА V Турбо-нога: нажать H несколько раз (очень быстро)
 ХА V Прыгнуть на голову противника: сделать прыжок на врага и в воздухе нажимать ↓ + H
 А «Шаровая молния»: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
 ХА Супер-комбо: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + H
 А Супер-атака ногами: ↘ (держать 5 сек.), ↘, ↘, ↗ + H



Cody

ХА V «Вихрь»: ↓, ↵, ← + P
 ХА V Таран ногой: ↓, ↵, → + H
 ХА V Поднять нож: встаньте «на нож» и нажмите ↓ + Сл.Р + Ср.Р
 ХА V Ударить ножом: подняв нож, нажмите P
 ХА V Обманный бросок камней: ↓, ↵, → + SELECT (после выполнения нажмите SELECT, чтобы отсрочить бросок)
 ХА V Бросить в противника камни: ↓, ↵, → + P (зажмите P, чтобы отсрочить бросок)
 ХА V Бросить нож: подняв нож, нажмите ↓, ↵, → + P
 V Увернуться от удара: когда вас атакуют, зажмите ← или ↵
 ХА Супер-комбо: ↓, ↵, →, ↓, ↵, → + P (вплотную)
 А Супер-комбо ногами: ↓, ↵, →, ↓, ↵, → + H



Dan Hibiki

ХА V Файерболл: ↓, ↵, → + P
 ХА V Апперкот вверх: →, ↓, ↵ + P
 ХА V Комбо ногами: ↓, ↵, ← + H (можно в воздухе)
 ХА V Кувырок: ↓, ↵, → + SELECT
 ХА V Кувырок назад: ↓, ↵, ← + SELECT
 А Супер-файерболл: ↓, ↵, →, ↵, → + P
 ХА Супер-апперкот вверх: ↓, ↵, →, ↓, ↵, → + H
 А Сумасшедший Дэн: ↓, ↵, ← + H
 ХА Супер-комбо: ↓, ↵, ←, ↓, ↵, ← + H
 А Управляемый сумасшедший Дэн: ↓, ↵, ←, ↓, ↵, ← + SELECT

Karin Kanzuki

ХА V Удары руками: ↓, ↵, → + P, затем нажмите P
 Этот прием можно связать с рядом других комбинаций.
 «Удары руками» +:
 комбинация 1: → + P после первого удара
 комбинация 2: P после первого или второго ударов
 комбинация 3: H после первого или второго ударов
 комбинация 4: ↵ + P, затем нажмите P после первого или второго ударов
 комбинация 5: ← + P после первого или второго ударов
 комбинация 6: ← + H после первого или второго ударов
 комбинация 7: ↑ + H после первого или второго ударов
 комбинация 8 — подкат: ↓ + H после первого или второго ударов
 ХА V Выпад с ударом рукой: →, ↓, ↵ + P
 ХА V Выпад с ударом ногой: →, ↓, ↵ + H
 ХА V Выпад с ударом локтем: ←, ↓, ↵ + P
 ХА V Отразить удар: ↓, ↵, ← + P
 ХА V Отразить удар сидя: ↓, ↵, ← + H
 ХА V Удары локтями: нажмите P, когда выполняете удар «Выпад с ударом локтем»
 ХА V Разворот на 180° с ударом рукой: ↓, ↵, →, ↵ + H
 ХА V Атака противника с последующим броском: 360° против часовой стрелки + H
 А «Вертушка» руками: ↓, ↵, →, ↓, ↵, → + H
 А V Супер-комбо: ↓, ↵, →, ↓, ↵, → + P



Gen

Супер-удары, выполняющиеся в стиле Богомола (переключение в стиль — L1)
 А V Турбо-рука: нажать P несколько раз (очень быстро)
 ХА V Атака ногами вверх: →, ↓, ↵ + H (нажмите H после выполнения для нанесения второго удара)
 ХА «Тень Богомола»: ↓, ↵, →, ↓, ↵, → + P
 А «Укус Богомола»: ↓, ↵, ←, ↓, ↵, ← + P
 Супер-удары, выполняющиеся в стиле Журавля (переключение в стиль — L2)
 ХА V Кувырнуться и ударить противника: ↵ (держать 5 сек.), → + P
 А V Переместиться вперед: ↵ (держать 5 сек.), ↵ + H
 А V Переместиться назад: ↵ (держать 5 сек.), K + H
 А Захватить ногами и бить о землю: ↓, ↵, →, ↓, ↵ + H
 А Супер-перемещение с ударами: ↓, ↵, ←, ↓, ↵, ← + H (в прыжке).
 Чтобы перемещаться вертикально, после выполнения приема постоянно нажимайте H



Guy

ХА V Кувырок в воздухе с ударом локтем: ↓, ↵, → + P, затем нажмите P
 А V Удар с разворота: ↓, ↵, ← + P
 ХА V «Вертушка»: ↓, ↵, ← + H
 ХА V Набегать на противника: ↓, ↵, → + H
 ХА V Набегая, резко остановиться: ↓, ↵, → + Сл.Н, затем нажмите H
 ХА V Набегая, подкатиться: ↓, ↵, → + Ср.Н, затем нажмите H
 ХА V Набегая, ударить с разворота: ↓, ↵, → + Сил.Н, затем нажмите H
 ХА V Оттолкнуться от стены: прыгнув на стену, нажмите → (←)
 А Супер-комбо: ↓, ↵, →, ↓, ↵ + H
 А Ударами поднять противника в воздух: ↓, ↵, →, ↓, ↵ + P (вплотную)



Dhalsim

ХА V Файерболл: ↓, ↵, → + P
 А V Огненное дыхание: →, ↵, ↵, ← + P
 X Огненное дыхание: ←, ↵, ↓, ↵, → + P
 А V Огненное дыхание вверх: →, ↵, ↵, ← + H
 X Огненное дыхание вверх: ←, ↵, ↓, ↵, → + H
 ХА V Телепортация вперед: →, ↵, Pх3 или Hх3
 ХА V Телепортация назад: ←, ↓, ↵ + Hх3
 ХА V Телепортация на месте: ←, ↓, ↵ + Pх3
 А Уйти от удара и атаковать: когда противник атакует, зажмите ← + Сл.Р
 А V Медитация: SELECT (в прыжке)
 ХА V «Дрель» головой: ↓ + Сил.Р (в прыжке)
 ХА V «Дрель» ногами: ↓ + H (в прыжке)
 А «Инферно»: ↓, ↵, →, ↓, ↵, → + P
 А «Огненная волна»: ↓, ↵, ←, ↓, ↵, ← + P
 А Захватить ногами и бить о землю: ↓, ↵, →, ↓, ↵ + H (враг должен быть в воздухе)



Balrog

ХА V «Наезд» с ударом рукой: ↵ (держать 5 сек.), → + P
 ХА V «Наезд» с последующим апперкотом: ↵ (держать 5 сек.), → + H
 ХА V «Наезд» с ударом рукой понизу: ↵ (держать 5 сек.), ↵ + H
 ХА V «Наезд» с последующим апперкотом понизу: ↵ (держать 5 сек.), ↵ + H
 ХА V Разворот с ударом: зажать H или P на 5 сек., а затем отпустить
 ХА V Бросок в воздухе: → (←) + Сл.Р + Ср.Р (когда рядом с противником в воздухе)
 X «Яростный Балрог»: ↵ (держать 5 сек.), →, ←, → + P или H
 А «Яростный Балрог»: ↵ (держать 5 сек.), →, ←, → + P
 А **Мега-комбо**: ↵ (держать 5 сек.), →, ←, → + H





Ken Masters

- ХА V Файерболл: ↓, ↘, → + P
- ХА V Апперкот вверх: →, ↓, ↘ + P
- ХА V «Вертушка»: ↓, ↘, ← + H
(можно в прыжке)
- ХА V Кувырок: ↓, ↘, ← + P
- А V «Умереть»: ↓, ↘, → + SELECT
- ХА Супер-атака вперед: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + P
- А Супер-апперкот вниз: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + H
- А Супер-комбо ногами: ↓, ↘, ←, ↓, ↘, ← + H



Rainbow Mika

- ХА V Атака «пятой точкой»: ↓, ↘, ← + P или H
- ХА V Захват ногами: 360° по часовой стрелки + P
- ХА V Захват шеи и удушение: 360° по часовой стрелки + H, затем часто нажимать P или H
- ХА V Захват в воздухе: ←, ↘, ↓, ↘, → + H (в прыжке)
- А Супер-комбо: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
- А «Небесный динамит»: 720° против часовой стрелки + P, затем часто нажимайте P
- ХА Бег в разные стороны: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + H, затем нажимайте → или ←

ХА Удар ногами: нажмите Сл.Р после выполнения приема «Бег в разные стороны»

ХА Подкат: нажмите Ср.Р после выполнения приема «Бег в разные стороны»

ХА Свалить на землю и раздавить: нажмите Сил.Р после выполнения приема «Бег в разные стороны»

ХА Бег в разные стороны с быстрым перемещением за врага: нажимайте H рядом с противником после выполнения приема «Бег в разные стороны»

ХА Ударить рукой: после выполнения приема «Бег в разные стороны с быстрым перемещением за врага» нажмите P, находясь за спиной у оппонента

ХА Выбить ногами в другой конец экрана: после выполнения приема «Бег в разные стороны с быстрым перемещением за врага» нажмите H, находясь за спиной у оппонента

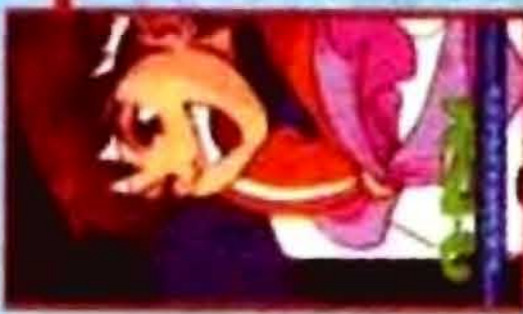
ХА Бросок: после выполнения приема «Бег в разные стороны с быстрым перемещением за врага» нажмите → + P, находясь за спиной у оппонента

ХА «Гладиатор»: после выполнения приема «Бег в разные стороны с быстрым перемещением за врага» нажмите → + H, находясь за спиной у оппонента



Ryu

- ХА V Плазменный файерболл: ↓, ↘, → + P
- ХА V Файерболл: ←, ↘, ↓, ↘, → + P
- ХА V Обманный файерболл: ↓, ↘, → + SELECT
- ХА V Апперкот вверх: →, ↓, ↘ + P
- ХА V «Вертушка»: ↓, ↘, ← + H (можно в воздухе)
- ХА V «Вертушка» вверх-назад: ↓, ↘, ←, ↘ + H
- ХА Супер-файерболл: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
- А «Супер-вертушка»: ↓, ↘, ←, ↓, ↘, ← + H
- А Супер-атака вперед: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + H



Sakura Kasugano

- ХА V Апперкот вверх: →, ↓, ↘ + P
- А V «Вертушка» вверх-назад: ↓, ↘, ←, ↘ + H
- ХА V «Вертушка»: ↓, ↘, ← + H (можно в воздухе)
- ХА V Файерболл: ↓, ↘, → + P (чтобы сделать файерболл более мощным, после выполнения приема нажмите P один или два раза)
- А V «Чехарда»: →, ↓, ↘ + H, затем нажмите P несколько раз
- А Супер-файерболл: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
- ХА Супер-комбо: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + H
- А «Вертушка» понизу: ↓, ↘, ←, ↓, ↘, ← + H



Edmond Honda

- ХА V Турбо-рука: нажать P несколько раз (очень быстро)
- ХА V «Торпеда»: ↘ (держать 5 сек.), → + P
- ХА V Взмывание вверх: ↘ (держать 5 сек.), ↘ ?? + H
- ХА V Бросить на землю и раздавить: 360° против часовой стрелки + P
- ХА «Супер-торпеда»: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + P
- А «Супер-комбо»: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + H
- А «Прибить» к земле: 720° против часовой стрелки + P



M. Bison

- Х Файерболл: ↘ (держать 5 сек.), → + P
- А V Файерболл: ↘ (держать 5 сек.), → + P
- ХА V Удары стальными сапогами: ↘ (держать 5 сек.), → + H
- ХА V Атака сверху: ↘ (держать 5 сек.), ↑ + H
- А V Лететь вниз, выставив руки: ↘ (держать 5 сек.), ↑ + H, затем нажмите P
- ХА V Лететь вниз, выставив руки: нажмите P после выполнения приема «Атака сверху»
- А V Телепортация за противника: →, ↓, ↘ + Hx3
- А V Телепортация к противнику: →, ↓, ↘ + Rx3
- А V Телепортация от противника: ←, ↓, ↘ + Rx3 или Hx3
- А Комета: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + P
- ХА Супер-удары стальными сапогами: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + H





Sagat

ХА V Файерболл: ↓, ↘, → + P
 ХА V Файерболл понизу: ↓, ↘, → + H
 ХА V Апперкот вверх: →, ↓, ↘ + P
 X Атака коленом вверх: ↓, ↘, →, ↗ + H
 A V Атака коленом вперед: →, ↓, ↘ + H
 A Супер-файерболл: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
 A «Летающая нога»: ↓, ↘, ←, ↓, ↘, ← + H
 XA Супер-атака вперед: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + H
 A «Прилив энергии»: ↓, ↘, → + SELECT



Zangief

ХА V «Вертушка»: Pх3 или Hх3 (этим при-
 емом можно управлять — → или ←)
 ХА V Бросок во вращениях:
 ←, ↘, ↓, ↘, →, ↗ + P (вплотную)
 ХА V Серия бросков:
 ←, ↘, ↓, ↘, →, ↗ + H (вплотную)
 ХА V Плазменный кулак: →, ↓, ↘ + P
 ХА V Атака грудью: прыгнув на оппонента,
 нажмите → + Сил.Р
 XA «Атомный негодяй»: 720 ° против часовой
 стрелки + P (вплотную)
 A Захватить в воздухе и ударить об землю:
 ↓, ↘, →, ↓, ↘ + H



Juli

ХА V Летающая атака: ↓, ↘, → + H
 ХА V Летающая атака вверх: →, ↓, ↘ + H
 ХА V Удары локтем: →, ↘, ↓, ↘, ← + P
 XA Супер-атака вперед: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + H
 A «Штопор»: ↓, ↘, ←, ↓, ↘ + H, затем
 часто нажимать H



Sodom

ХА V Скольжение с ударом: ↓, ↘, → + P
 ХА V Пригвоздить к земле: 360 ° против часовой стрелки + P (вплотную)
 ХА V «Пахарь»: 360 ° по часовой стрелки + H (вплотную)
 ХА V Отразить удар: →, ↓, ↘ + H
 ХА V Сальто с отражением атаки врага: ←, ↓, ↘ + H
 XA Комбо-удары саями: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
 A «Энергетическая бомба»: 720 ° против часовой стрелки + P (вплотную)



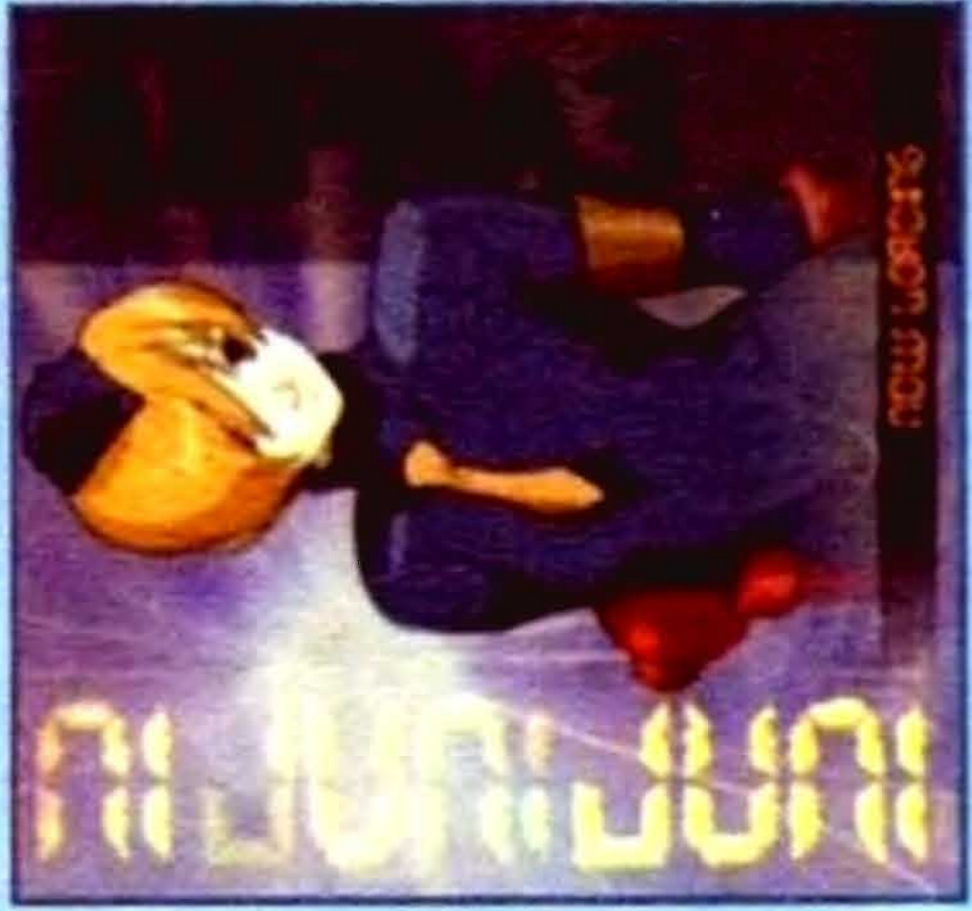
Rolento Schugerg

ХА V Бросить нож: →, ↓, ↘ + H, затем нажмите P или H
 ХА V Атака спецназовца: ↓, ↘, ← + P, затем нажмите P
 ХА V Катиться по земле: нажав Pх3, нажмите P
 ХА V Скакать по земле, используя шест: прыгните, а когда будете
 рядом с землей, нажмите ↓ + Ср.Н
 ХА V Оттолкнуться от стены: ↓, ↘, ← + H, затем нажмите → (←)
 ХА V «Лопаста вертолета»: ↓, ↘, → + P (повторите комбинацию три раза)
 ХА V Встать на шест: → + Ср.Н
 XA Прицепить врага на крюк: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + P
 A «Дождь из ножей»: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + H
 A Разбросать лимонки: ↓, ↘, ←, ↓, ↘, ← + P



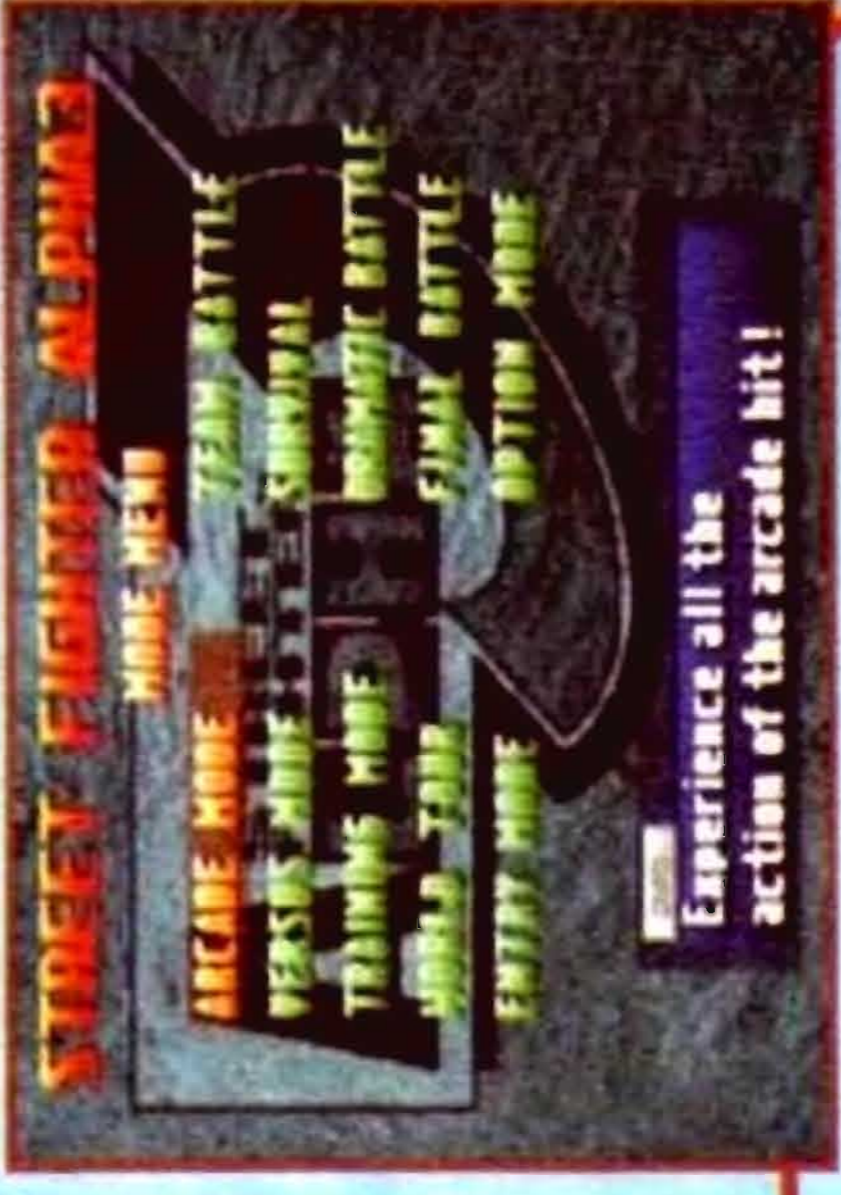
Vega

ХА V Неожиданная атака: ↘ (держать 5 сек.), → + P
 ХА V «Ракета»: ↘ (держать 5 сек.), ↑ + P
 ХА V Оттолкнуться от стены и нанести удар:
 ↘ (держать 5 сек.), ↑ + H, затем нажмите → (←) + Pх3
 ХА V Лазать по забору: ↘ (держать 5 сек.), ↑ + Pх3
 (получается только на декорации Веги)
 ХА V Оттолкнуться от стены: прыгнув на стену, нажмите → (←)
 A Насадить на «лапу»: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + P
 A «Колесо смерти»: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + H



Juni

ХА V Летающая атака: ↘ (держать), → + H
 ХА V Летающая атака вверх: ↘ (держать), ↑ + H
 ХА V Перемещение: ↓, ↘, → + H
 ХА V Пригвоздить к земле: 360 ° по часовой стрелке + P
 ХА V «Скользкое лезвие»: ↓, ↘, →, ↗ + P
 ХА V Бросок ногами: сделал удар «Скользкое лезвие» и находясь
 в воздухе рядом с противником, нажмите → (←) + H
 XA «Сюрприз»: ↘ (держать 5 сек.), →, ←, → + P
 A Супер-атака вверх: ↘ (держать 5 сек.), ↘, ↘, ↗ + P



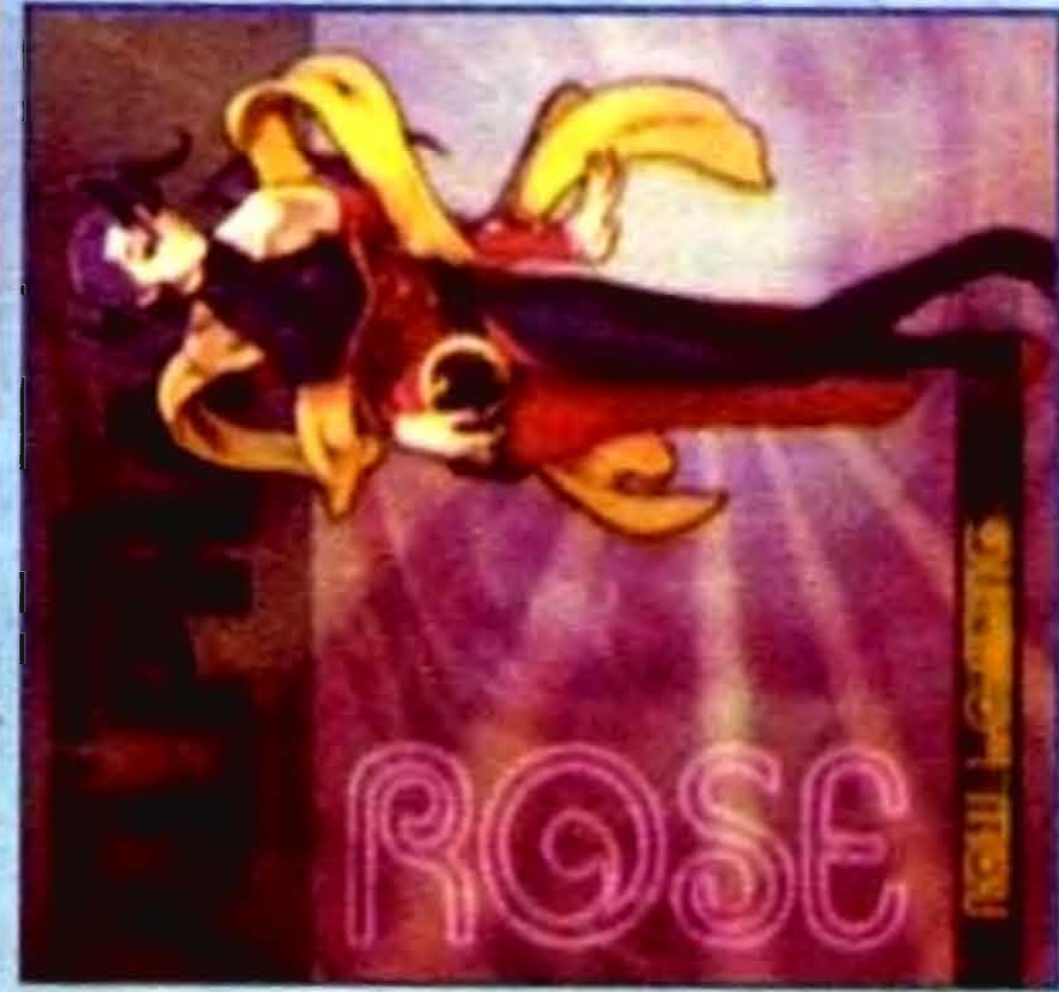
Thunder Hawk

ХА V «Орел»: Rх3 (в прыжке)
 А V «Огреть клювом»: ←, ↓, ↓ + P
 ХА V «Индийский вихрь»: 360° по часовой стрелке + P
 ХА «Вихрь ярости»: 720° по часовой стрелке + P (вплотную)
 А Супер-атака вперед: ↓, ↓, →, ↓, ↓, → + P



Fei Long

ХА V Выпады вперед с ударами руками: ↓, ↓, → + P
 (повторите комбинацию несколько раз)
 ХА V Огненная нога: ←, ↓, ↓ + H
 Х V Разворот на 180° с ударом ногами: ↓, ↓, →, ↓, ↓ + H
 ХА Супер-комбо руками: ↓, ↓, →, ↓, ↓ + P
 А Супер-огненная нога: ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ← + H



Rose

ХА V Атака вверх: →, ↓, ↓ + P
 ХА V Электрощаль: ↓, ↓, ← + P
 ХА V Файерболл: ←, ↓, ↓, ↓, ↓, → + P
 ХА V «Дрель» электрошалью: ↓, ↓, → + H
 А Супер-комбо: ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ← + P
 А «Тень Розы»: ↓, ↓, →, ↓, ↓, ↓ + H
 ХА Поднять оппонента в воздух и бросить о маташку-землю: ↓, ↓, →, ↓, ↓, ↓ + P



Dee Jay

ХА V Файерболл: ↓ (держать 5 сек.), → + P
 ХА V Удары ногами: ↓ (держать 5 сек.), → + H
 ХА V «Отбей врагу почки»: ↓ (держать 5 сек.), ↑ + P
 Х V Подражание Дэну: ↓ (держать 5 сек.), ↑ + H
 ХА Супер-комбо ногами: ↓ (держать 5 сек.), →, ←, → + H
 А Супер-апперкот: ↓ (держать 5 сек.), ↓, ↓, ↓ + P (вплотную)
 А «Вертушка»: ↓ (держать 5 сек.), ↓, ↓, ↓ + H



Guile

ХА V Файерболл: ↓ (держать 5 сек.), → + P
 ХА V Сальто с ударом ногой вверх: ↓ (держать 5 сек.), ↑ + H
 А Супер-файерболл: ↓ (держать 5 сек.), →, ←, → + P
 ХА Супер-сальто с ударом ногами вперед: ↓ (держать 5 сек.), ↓, ↓, ↓ + H



Evil Ryu

ХА V Плазменный файерболл: ↓, ↓, → + P
 ХА V Файерболл: ←, ↓, ↓, ↓, → + P
 ХА V Апперкот вперед: →, ↓, ↓, ↓ + P
 ХА V «Вертушка»: ↓, ↓, ← + H (можно в воздухе)
 ХА V Переместиться вперед: →, ↓, ↓, ↓ + Hх3
 ХА V Переместиться за противника: →, ↓, ↓, ↓ + Pх3
 ХА V Переместиться назад: ←, ↓, ↓, ↓ + Pх3 или Hх3
 А Супер-файерболл: ↓, ↓, →, ↓, ↓, ↓, ↓, → + P
 А «Супер-вертушка»: ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ← + H
 А Супер-апперкот вперед: ↓, ↓, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + H
 ХА Схватить и поколотить: Сл.Р, Сл.Р, →, Сл.Н, Сил.Р (быстро)



Shin Akuma

Использует все удары стандартного Акумы, но в воздухе выпускает не один, а два файерболла

Extra Balrog

Использует все удары стандартного Балрога

G.Funk

djg_funk@yahoo.com
 ICQ UIN #49176479



Крэш Бандикут снова с нами. Мы уже писали (см. N41) об этом прикольном зверьке с неугасающим чувством юмора, давая только общую картину происходящего. Почему-то наши всесоюзно-мега-загруженные умы совсем не обратили внимание, что игра стоит куда более близкого рассмотрения. Ведь того количества секретов, что выдумала и запрятала в нее «Naughty Dog», простому смертному (самостоятельно) и в жизни не найти. Такого несправедливого отношения к читателям наш Великий допустить никак не мог и поэтому издал указ, который без тени сомнения поставил на голосование в Московской Городской Думе. Там он был встречен «на ура» и утвержден всеми фракциями. Не мне вам объяснять, с каким Великим испепеляющим гневом столкнулся бы весь редакционный коллектив, не будь статья подготовлена к публикации в срок. Брать на себя ответственность за подпаленные джинсы и рубашки я желания не имел, а вот черкануть пару страничек о любимом герое — это хоть хлебом не корми... Ведь игра действительно отличная. Графика обгоняет все предыдущие части. Даже такая малюсенькая фишка, как тень от Крэша, прорисована с точностью до пикселя. Это вам не темный кружок на полу, как в предыдущих сериях, это больше похоже на признак качества. Управление Бандикотом стало более точным и намного более приятным. Множество смешных ситуаций, присутствующих в игре, повеселят даже самых угрюмых игроманов и игровуменш. Сам игровой процесс сложным не назовешь. Однако одолеть игру с максимальным статусом очень даже не просто. Особенно это касается прохождения абсолютно всех этапов «на время» (режим time trial). Вознаграждением за хороший результат служат «Анкхи» — это такие крестики. За, условно, третье место вы получите — сапфировый; за второе — золотой; а за первое место, олицетворяющее собой практически гига-мега-супер рекорд — платиновый «анкх». Помимо них, каждый уровень несет в себе еще и энное количество ящиков, ваша задача поработать дворником и очистить от них все этапчики, в конце которых после удачной работы вы будете зарабатывать по алмазу. Есть еще и некие розовые кристаллы. В принципе, на них-то все и завязано. Все негативные персонажи ими очень дорожат и прямо-таки постоянно в видеовставках вякают и намекают, что Крэш ни шиша не получит. Но, несмотря на их угрозы, расположены они на самых

CRASH BANDICOOT 3 WARPED

видных местах, и проскочить мимо попросту невозможно (исключением будут некоторые гоночные уровни, где кристаллы выдаются за первое место). Получив сей розовый предмет, вы сможете начинать проходить уровень «на время», войдя в level повторно и взяв там появившиеся желтые часики — они запускают таймер. Еще одна вещь в игре — Платформы, переносящие вас туда, куда не ступала лапа Бандикута. Обычно они пребывают в контурном «спящем» режиме, и ключики от них («плоские камни») надежно спрятаны в других мирах. Не изменяя традиции, каждый найденный предмет добавит вам очередной 1%. А всего их 105%! Да-да, вы не ослышались. Я сам чуть челюсть не потерял, так как считал, что больше ста тут быть не может, потому что самолично излазил все вдоль и поперек, побывав практически в каждой яме и не нашел ничего, кроме осознания, что потерял очередную жизнь. Но вот оно — есть еще два скрытых уровня и попасть в них можно из уровней №11 и №14.

Теперь речь пойдет о сто пятом проценте. Сразу предупреждаю: легче кактус съесть. Чтобы его заработать, нужно недюжинное терпение. Слабо иметь при себе только золотые или платиновые «анкхи», сапфировых не должно быть совсем(!). Мои страдания в этом плане были очень длительными, сопровождающие это действие слова я

приводить побоялся. Но если набрали, подойдите к сестренке Коко, стоящей возле «сейва», и она вам под грохот салюта вручит последний Алмаз/процент. Как собрать самые «трудноберущиеся» алмазы и камушки — читайте ниже. С каким временем нужно пройти, чтобы, к примеру, заработать золотой крест — читайте дальше.

И, вообще, смотрите в оба.



МИР 1

(1) TOAD VILLAGE
(Средневековье)



Все просто и ненавязчиво. Но, то ли еще будет...

(2) UNDER PRESSURE
(Подводный)



Для кого-то это первое погружение с аквалангом будет полно убийственных неожиданностей.

(3) ORIENT EXPRESS
(Китайская стена)



Хрупкая сестричка Крэша Коко на всех тигриных скоростях несется навстречу ветру и алмазам.

(4) BONE YARD
(Пещера)

Один алмаз вы получите, собрав все ящики на пути, а вот другой найдете там, куда перенесет вас красная платформа, запускать которую можно с помощью красного камушка, спрятанного на уровне 12.



(5) MAKIN' WAVES
(Водный скутер)



Второе пришествие Коко, на этот раз - по морям, по волнам...

boss - TINY TIGER



Победивший его, получит Силу, позволяющую колотить ящики с металлической окантовкой.

Тебе не одолеть меня, Крэш!



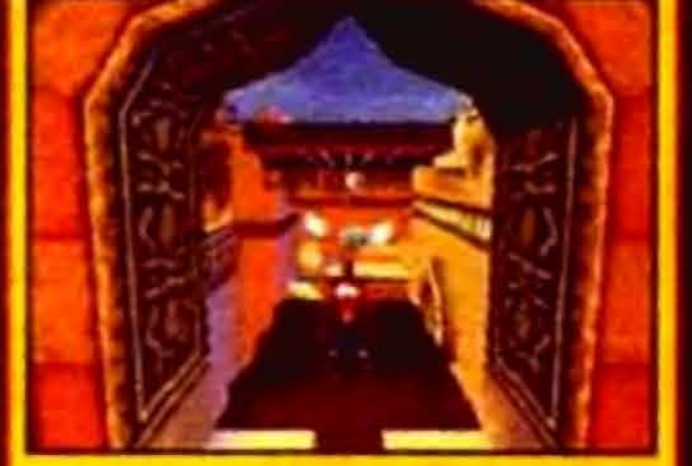
МИР 2

(6) GEE WIZ
(Средневековье)



Когда появится базука, специально зайдите сюда и пальните по волшебникам. Будет весело.

(7) HANG'EM HIGH
(Аграба)



Бедный Аладдин умрет от зависти.

(8) HOG RIDE (Гонки)



Полезная информация: если на старте перед третьим сигналом нажать на газ, то мотоцикл сорвется с места на дыбах и намного быстрее, чем обычно.

(9) TOMB TIME
(Пирамиды)



Чтобы собрать все алмазы, вам придется изрядно побегать. Где-то на 1/3 уровня есть развилка, направо — стандартная, но, даже если дойдете там до конца, вы обнаружите, что много ящиков пропустили и поэтому не получите ничего. Левый ход перегораживает стена с изображением бордового алмаза (перед ней еще лежит ящик с маской). Стена откроет путь, только если вы уже добыли этот самый алмаз на этапе 13. Для начала пройдите на развилку направо и соберите ящики, дойдя до второй кнопки, вернитесь обратно к развилке и вперед в левый туннель, в конце которого будете вознаграждены первым алмазом. Чтобы получить второй, нужно, когда туннели соединятся, дособрать ящики, вернувшись назад по «правой» дорожке. И останется дойти только до лучей света, а потом развернуться на сто восемьдесят и чапать до выхода.

(10) MIDNIGHT RUN
(Китайская стена)



Полночный Китай красив и опасен.

ТАБЛИЦА TIME TRIAL

Все эти безумные цифры обозначают время прохождения уровня за которое вы получите «анкх», необходимый для открытия уровней 26-30. Цвета в таблице соответствуют цвету «крестиков»: белый — платиновый, желтый — золотой, остальное - сапфировое.

boss - DINGODILE



Подорвав грозу всех пингвинов — злобного владельца все испепеляющего огнемета — динозавра Дингодила, вы сможете прыгать двойным прыжком.

Австралийский лис решил стать австрийским угольком?

МИР 1				
0:44:03	1:10:50	0:18:10	1:21:00	0:53:23
0:57:50	1:17:90	0:27:80	1:40:20	0:58:20
1:03:00	1:46:00	0:41:00	1:45:00	1:08:00

МИР 2		МИР 3	
1:05:90	1:22:70	1:03:00	1:25:73
1:35:00	0:43:80	1:34:00	1:18:33
0:52:63	1:24:00	1:25:13	1:47:00
0:35:03	0:41:43	0:56:93	1:04:10
0:45:00	0:53:90	2:12:00	1:17:10
1:10:00	1:42:00	1:20:70	1:25:00
0:18:20	0:38:20	0:59:40	1:21:13
0:53:00		1:27:00	



(11) DINO MIGHT! (Пещера)



Опять придется драпать от динозавра, в такой кутерьме совсем не до ящиков, а ведь здесь можно заработать целых два алмаза. Хочу вас порадовать: все, что разбивает этот громила, вам идет в зачет. Но, одно большое НО: дабы все собрать нужно, чтобы работала желтая платформа, а алмаз, ее включающий, официально находится на 7 уровне (хоть брать его придется через другой мир). Если же желтый алмаз найден, добейте место, куда доставит вас платформочка, а потом, когда подбросит обратно (причем намного дальше того места, где вы залезли), вернитесь и соберите все пропущенные ящики. Потом продолжайте свой путь. Теперь можете вопить от радости! Первый скрытый уровень находится здесь! Ура, товарищи! Слушайте сюда. Путь туда таков. Залезайте на платформу и добирайтесь до того места, где на вас по сценарию набрасывается динозавр. Теперь тихо. Как только вы от него побежите, начинайте считать птеродактилей. Нет, я не свихнулся, просто вам нужно ухватиться за второго по счету летучего ящера. Он-то вас и доставит на скрытый уровень.



(16) SPHYNXINATOR (Пирамиды)



В самом начале уровня не забудьте повернуть назад, там лежат шесть ящиков. Первый алмаз достается без всяких проблем: просто дойдите до конца, не пропустив ни одного ящика. Хотите получить второй? Для начала активизируйте платформу, взяв синий алмаз на уровне 20. Если с этим о'кей, вас перенесут в жуткое место, где все залито дегтем, что прибавит трудностей нашему Бандикуту: на пути сплошные ямы и толпы диких обезьян. Но в конце — алмаз.

(18) TELL NO TALES (Водный скутер)

Добравшись на скутере до портала, вы обнаружите, что не собрали несколько ящиков, хотя вроде и брали абсолютно все. Не расстраивайтесь. Просто вы их проглядели, что не удивительно. Нужно было по правой стороне обогнуть один из кораблей. Еще не поздно вернуться.



(20) TOMB WATER (Пирамиды)



Над Египтом, вопреки прогнозам Гидрометеоцентра, прошли ливневые дожди. Поэтому пирамиды пребывают в затопленном состоянии. Уровень воды скачет, нужно постоянно быть начеку, иначе неминуемая гибель. Здесь платформа заработает, если, опять же, до нее не убиваться. Транспорт перенесет вас поближе к синему камню. Чтобы заработать простой алмаз, нужно, не залезая на платформу, собирать все ящики, добраться до конца.

(17) BYE BYE BLIMPS (Самолет)



Нужно вывести из строя семь дирижаблей. Чтобы вражеские пули вас меньше доставали, старайтесь почаще менять направление полета и побольше крутиться.

(19) FUTURE FRENZY (Будущее)



Хотите здесь собрать все алмазы? Сколько ни ищите, не получится. Взгляните лучше на этап с таким же названием, но под номером 29.

boss — N.GIN



Подбив этот крутой трансформер, управляемый какой-то «помесью бобика со свиньей» с авиационной бомбой в голове, с поля боя вы с почетом унесете яблочную базуку с бесконечным боезапасом.

(32) EGGIPUS REX (Затерянный мир)



Это, пожалуй, самый расслабляющий этап. Мало того, что вы попадаете в единственное место, где при взятии часов яблоки не исчезают (потому жизни как кролики плодятся), но и весь путь проведете на динозаврике Раксе, прыгая через бесконечные пропасти и тормозных птеродактилей. Приятная вещь.

(12) DEEP TROUBLE (Подводный)



Красный камень достать несколько мудренее. Вы наверняка в середине уровня замечали развилочку, где один из проходов завален непробиваемыми стальными блоками. Так вот попасть туда можно, нужно только доплыть до конца, лунануть по ящику с восклицательным знаком и, ни в коем случае не заплывая в образовавшийся портал, вернуться к развилке. Там появится взрывчатка, решающая все ваши былые проблемы. Зато, как только вы минуете поверженное препятствие, проблем у вас значительно прибавится из-за обилия ящиков «нитро». Будьте осторожны.

(13) HIGH TIME (Аграба)



В центре этапа есть платформа, которая перенесет вас в место, где можно найти красный плоский камень, но дело в том, что иногда до нее доходишь, а этой бестии нет. А иногда она есть... Ходили слухи, что, скорее всего, нельзя убивать какого-то определенного врага, но на самом деле (это большая тайна) все проще. Нужно всего лишь спокойненько дойти до нее, не потеряв при этом ни одной жизни. Вот так!

(14) ROAD CRASH (Гонки)



Здесь находится второй секретный уровень, чтобы попасть в который нужно сбить дорожный знак с изображением инопланетянина. Его трудно не заметить: по левой стороне сразу после двух заграждений. Завалите его...

(15) DOUBLE HEADER (Средневековье)



Тут ваш путь преградят двухголовые дядьки-великаны. Их дубина может (в прямом смысле) размазать вас по экрану. Замочить их можно только ударом в голову, точнее по головам, как бы это высоко не казалось. Можно просто-напросто обойти их с краю (иногда удается). Особенно это ценно при пробежке на время, когда каждая доля секунды на счету.

(31) HOT COCO (Водный скутер)



Очередные безумства на скутере. На этот раз портал совсем рядом, но путь к нему перегораживают ящики «нитро». Нужно, газуя вдоль правой линии поплавок, найти тремплин с висящим над ним зеленым ящиком с изображением восклицательного знака (он уничтожает все «нитро»). Потом скоренько вернуться, если вы играете на время; или же продолжить сбор ящиков, для получения алмаза.

МИР 4

16	17	18	19	20
0:56:70	0:51:50	1:05:23	1:19:63	1:24:00
1:22:63	0:58:40	1:25:63	1:34:00	1:45:03
1:42:00	1:09:00	1:42:00	2:01:00	2:44:00

Твой смертный час настал!

Больше кристаллов тебе не видать, рыжий хорек!!!

Часовщик рассеян и в гневе страшен. Вы же можете вытрясти из него способность крутиться волчком еще дольше, чем раньше.

boss — N.TROPY



МИР 5



(21) GONE TOMORROW

(Будущее)

Чтобы все прошло гладко, необходимо иметь в наличии зеленый плоский камень, достать его можно в 23 этапе. Если вы его уже нашли, бегите вперед, и когда встретите первый «восклицательный» ящик, ударьте по нему и вернитесь на несколько эскалаторов назад — там проявились четыре ящика. Чуть дальше вы увидите по обе стороны эскалатора на солидном расстоянии еще пару «восклицательных» ящиков. Влепив по ним из базуки, вы «проявите» еще четыре ящика. Если вы были внимательны, то наверняка заметили, что очень высоко остался еще один ящик, с ним пока ничего сделать нельзя. Бегите дальше, пройдите бонус и сразу после него залезайте на зеленую платформу. Там вы найдете первый алмаз и, подбив «восклицательный» ящик, прыгайте на транспортер — он отвезет вас именно туда, где одиноко висел непроявленный ящик. Теперь его остается спокойно расквасить и, что самое главное, дойти до конца, получить второй алмаз, выйти из этого мира и на радостях пуститься в пляс.



(22) ORANGE ASPHALT



Алмаз получите, собрав все ящики.

(24) MAD BOMBERS
(Самолет)



Цель — подбить пять двухмоторных тяжелых бомбардировщиков.

(25) BUG LITE
(Пирамиды)



Здесь этап лучше пройти за два приема. Первый алмаз берется, как обычно, а вот второй... Тут необходимы все плоские камни, что есть в игре. Поскольку до алмаза придется добираться на платформах разных цветов, и если хоть одна из них не будет активизирована, то сами понимаете.

boss — N.CORTEX



Доктор Кортекс и Злобный демон Уга-Уга. Скажу только, что победив их вы получите «кроссовки-сороходы». С ними проходить уровни на время станет намного проще.



МИР 6



(26) SKI CRAZED
(Водный скутер)



Название говорит само за себя.

Мир 6 появится, если найдешь пять «анкхов». Но тебе их не видать!

(23) FLAMING PASSION (Аграба)



Зеленый камень можно найти, пройдя ту местность, куда подбросит вас платформа с изображением «Веселого Роджера». Она появится, если до нее не запарываться.

(29) FUTURE FRENZY (Будущее)

Портал откроется при 20 «анкхах». Пройдя до конца, вы найдете драгоценный алмаз, потом вас перенесут на уровень 19, но не на начало, поэтому вернитесь и соберите все ящики прямо до стартовой площадки. Это будет не легко, но вполне реально, это я вам говорю. Потом остается, как будто вы начали этап сначала, его закончить. Там вам вручат второй алмаз.



(27) HANG'EM HIGH
(Аграба)



Чтобы в него войти, понадобятся 10 «анкхов». Желтый алмаз берется именно здесь. Он дожидается в конце у портала.

(28) AREA 51?
(Гонки)



Для входа необходимо иметь в наличии 15 «анкхов». Один алмаз дается за все собранные ящики, а другой за первое место. Ох, и намучаетесь вы!

(30) RINGS OF POWER (Самолет)



25 «анкхов» и вперед! Нужно пролететь через тридцать колец. Сбейте все ящики на пути — алмаз. Пройдете на первое место — алмаз. Если пролетая кольцо, вы закрутитесь, то скорость значительно увеличится. Имейте в виду, что на такой скорости маневренность значительно снижается, и попасть в следующее кольцо с первого раза будет несколько затруднительно. Старайтесь на поворотах не ускоряться.

МИРЫ 5 и 6

1:02:10

1:25:60

2:05:00

1:21:80

1:31:30

1:36:80

0:59:40

1:13:10

1:43:00

1:38:13

1:55:20

2:08:00

1:14:90

1:34:83

1:49:00

0:33:30

0:50:50

1:16:00

1:44:50

1:49:80

1:53:00

0:51:73

1:01:43

1:20:00

0:19:96

0:30:10

1:00:00

0:44:83

0:50:03

0:55:00

Итак, если вы собрали как минимум сто процентов секретов, забили финальных боссов — Кортекса и Великого Уга-Уга, то увидите сцену, как злого демона и доктора вместе с их неповторимым творением — Эпохальным телепортатором из-за короткого замыкания (от ваших проделок) безвозвратно засасывает в подобие межпространственной «черной дыры». Вот он, счастливый хэппи энд! Вот она, матушка-справедливость! Но что за черт — уже в самом конце, буквально за пару секунд до титров мы видим милых детишек того самого доктора Кортекса и часовщика Тропи, пытающихся вырвать друг у друга демоническую маску Уга-Уга. Возникает вопрос — что это значит? Может просто предыстория того, что нам с вами пришлось расклеивать? А может это действительно отпрыски тех злодеев, которых бандикутовская семейка отправила в никуда. Значит, это не конец. Значит, грядет новая «призрачная угроза». Ведь стоит малышам подрасти, как они сразу возьмутся за те темные делишки, что крутили их папаша. И, возможно, скоро нас ждет новое захватывающее действие. Или нет? Мне бы очень хотелось. А вам? Вы, наверное, заметили, что мы пишем решение сразу к третьей части приключений Крэша Бандикута. Возможно не стоит так сходу опускать занавес и рассказать подробно о второй (она, если кто играл, очень наворожена) или даже о первой части. С удовольствием впитаю ваше мнение. Пишите.

P.S. Меня еще мучает один вопрос: «А от кого же все-таки эти дети?»

Большой поклон Карленкову Владимиру (г. Красноярск) за присланный в редакцию совет по нахождению последних пяти процентов; и Филатову Алексею за героическое предоставление мне диска и идеи. Сэкс!



КРАШ КИЧНАМОР ЧИВОКАТРАПС

45 | РАКОН

CRASH BANDICOOT 3 WARPED



PLAYSTATION



«Was I dreaming? Where a'm I?»
«Was I dreaming? Where a'm I?»

H. Mason
H. Mason

SILENT HILL

После просмотра начальной заставки, выдержанной в духе мексиканских сериалов (с обязательными автомобильными катастрофами и непременно творящимися детьми), управление Гарри Мэйсоном целиком ложится на ваши широкие плечи, увенчанные хранилищем недюжинного ума, и натруженные ручонки, сжимающие вибрирующий джойстик. Придется вам теперь искать утерянное чадо горе-писателя и защищать его самого во всех передрягах, решая за него все проблемы. А кто вам говорил, что геймером быть легко? И так, побродив немного по улице, отправляйтесь вслед за туманным образом, который заведет вас в узенький проулок, переполненный леденящими душу находками. Лужа крови, размазанная по земле и стенам, перевернутое инвалидное кресло, скрипящее вращающимся колесом, окровавленный труп на больничной койке, разложившиеся человеческие останки, подвешенные на металлической сетке. Чудесное место, не правда ли? Единственно, чувствуется во всем некоторая незавершенность, общей картине чего-то явно не хватает. Догадались? Точно, мертвого Гарри Мейсона. Это вам быстро организуют.

«Гольчатая, разве ты не была моей любимой женой? Почему ты не умерла?!?!»

Посмотрев непродолжительную заставку, вы обнаружите Гарри на диванчике в небольшом кафе «52», да еще в компании симпатичной девушки-полицейского. Причем, по той резвости, с которой он подскочит при виде кожаных брюк, обтягивающих стройные ножки, можно смело утверждать — жив, курилка! Познакомившись с ней, вы узнаете, что зовут ее Сибил Беннетт (Cybil Bennett), и единственное, что она вам даст, будет пистолет. Этого мало, естественно, хочется большего. Поэтому соберите в кафе все, что только сможете унести с собой. Возьмите туристическую карту и фонарик (Flashlight), также захватите со стойки пару пузырей с выпивкой (Health Drinks) и кухонный нож (Kitchen Knife). Да, выпивка и кухонный нож — судя по ассортименту у писателя наблюдается явная склонность

к банальной бытовухе. Затем, если считаете нужным, сохранитесь и направляйтесь к выходу. Когда вы надумаете открыть входную дверь, заработает оставленный на столике красный приемник, предупреждая о появлении монстра. Убейте появившееся inferнальное подобие птерозавра и заберите себе оказавшееся столь полезным радио (Red Radio).

«Пройдусь по Абрикосовой, Сверну на Виноградную»

Выйдя из «Кафе 52», пройдите немного вправо вдоль стены и на скамейке найдете две коробки с патронами для пистолета (Box of Bullets). Ниже по улице, в универсаме, можно сохранить-ся и, порывшись на полках, найти три пузыря (Health Drinks) и аптечку.

Пройдя на север по Бечман стрит (Bachman St.), вы наткнетесь на свой искореженный автомобиль. Внимательно осмотрев его, вы даже сможете найти причину аварии — недопитый пузырь с выпивкой.

Теперь отправляйтесь в тот переулочек, где давеча вас «поставили на перо», благо что на карте это место уже отмечено. В переулке вы найдете еще две пачки патронов, стальную трубку (Steel Pipe) и записку от Шерилл (Note left by Cheryl), после чего вам недвусмысленно намекнут, что надо бы побывать в местной школе (Midwich Elementary School). Только вот незадача, чтобы в этом проклятом буржуинстве добраться из пункта «А» в пункт «Б», придется так петлять по всему городу, что вам позавидует даже та бешенная собака, которой семь верст не круг. А всему виной хваленые американские дороги, на поверку оказавшиеся еще хуже, чем их дураки.

Поэтому вам надо пройти на запад по Финней стрит (Finney St.) до пересечения с Левин стрит (Levin St.), откуда на юг до Мэтсон стрит (Matheson). Взяв немного западнее, вы уткнетесь в разлом, на краю которого вы найдете еще пару записок от Шерилл с предложением посетить собачью конуру (Dog House), расположенную на Левин стрит. Найти эту местную достопримечательность можно слева примерно в середине улицы, около пятого дома.

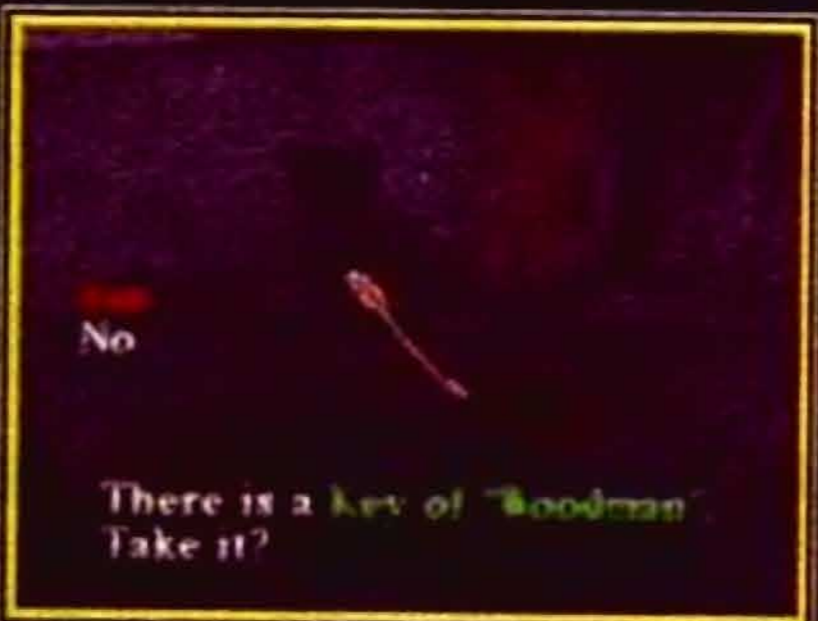


Обязательно запомните это место! Оно вам пригодится при последующих проходах игры (Next Fear)



Там вас будут поджидать несколько гнилых обитателей этой конуры, справившись с которыми, обыщите дог-хаус и найдите ключ от дома (House Key). Используйте его, чтобы пройти в дом рядом с конурой.

Попав в дом, возьмите слева на тумбочке у входа аптечку (First Aid Kit) и идите мимо закрытой двери в прихожую. Там, на буфете, сохраните игру и возьмите первую коробку с патронами (Boxes of Bullets), вторая коробка лежит на обеденном столе. Пройдите в кухню и пополните свои запасы очередным пузырем с выпивкой (Health Drink). Теперь, убедившись, что задняя дверь закрыта на три замка, внимательно рассмотрите кусок карты на стене и возвращайтесь обратно на улицу. Пройдите вверх по Левин стрит, затем сверните на Финней стрит и двигайтесь на восток, пока не достигнете переулка, отмеченного на карте красной линией. В переулке, найдя ворота из металлической сетки, пройдите на баскетбольную площадку, где кто-то пытался забросить в корзину чью-то оторванную голову. И, судя



по многочисленным кровавым шлепкам на асфальте, у этого «баскетболиста» заработать трехочковый получилось далеко не с первого раза. Осмотрев лужи крови, найдите первый из трех ключей (Key of Woodsman) и возвращайтесь обратно на Финней стрит, не забыв забрать себе еще один пузырь с выпивкой, стоящий на мусорном баке в углу площадки. Пройдя по Финней стрит на восток до тупика, вы увидите полицейскую машину, обыскав которую получите второй ключ (Key of Lion) и коробку патронов. Теперь пройдите немного назад и поворачивайте на Элрой стрит (Ellroy St.), на западной стороне которой в самом конце найдите лежащую деревянную балку. Воспользовавшись этим импровизированным мостом, переберитесь через разлом и внимательно осмотрите заляпанный кровью почтовый ящик перед домом. Наградой вам станет третий ключ (Key of Scarecrow). Обратите внимание, что на крыльце дома вместо тривиального утреннего молока стоит до боли знакомый пузырь с выпивкой, наглядно демонстрируя предпочтения бывшего хозяина. Забрав склянку и заглянув в переулок между Блоч и Мафесон стрит, где слева лежат патроны для пистолета, возвращайтесь в дом с конурой, что на Левин стрит.



Теперь у вас есть все три необходимых ключа, так что выходите на задний двор, забирайте со столика еще пару пузырей, подтверждающих повальность алкоголизма в городе, и далее со двора в проулок. Спускайтесь на Мэтсон стрит, поворачивайте на запад и идите до пересечения с Мидвич стрит (Midwich St.). Если пройти по этой улице на север, то в тупике можно поправить здоровье и пополнить запас патронов. Двигаясь по Мидвич стрит на юг, вы вскоре доберетесь до школьного двора. Перед входом в школу загляните в разбитый школьный автобус, стоящий у обочины. Там можно сохраниться и



подобрать два пузыря с выпивкой рядом с водителем местом. Остается лишь поражаться, кому только доверяют перевозить цветы жизни в проклятом буржуинстве! Войдя в парадную, вы увидите с правой стороны карту школы. Взяв ее, выходите в коридор, поворачивайте налево и идите до школьной приемной (Reception Area). Внимательно изучите все школьные журналы. Станет ясно, что департамент образования чернил для школы по случаю прихода инферно решил не выделять. Поэтому все записи в журналах сделаны исключительно кровью. По содержанию это самые настоящие шпаргалки-подсказки. Весьма иносказательно в них рассказывается, где и в какой последовательности решать загадки этой школы. Так что внимательно все запомните.

В комнате позади приемной полюбуйтесь странной картиной на стене и заберите со стола патроны, после чего направляйтесь обратно в коридор.

В медицинском кабинете (Infirmary), расположенном слева от парадного входа, сохранитесь и возьмите с одной из кушеток аптечку (First Aid Kit) и из шкафчика с медикаментами неизменный пузырь с выпивкой. Разве кто-нибудь будет спорить, что это лучшее лекарство? Возвращайтесь в коридор. Все двери будут закрыты, так что особенно богатого выбора нет, идите прямо. Отбиваясь от зомби, пересеките школьный двор (Courtyard), и вы окажетесь в северном крыле здания. Посетив комнату, которая окажется прямо перед вами, вы встретитесь с маленьким полупрозрачным писклявым зомби. Не стоит баловать его особенно пристальным вниманием, лучше возьмите слева на скамейке коробку патронов и выходите обратно. Идите на запад и, попав в новый коридор, поднимитесь по лестнице на этаж выше.

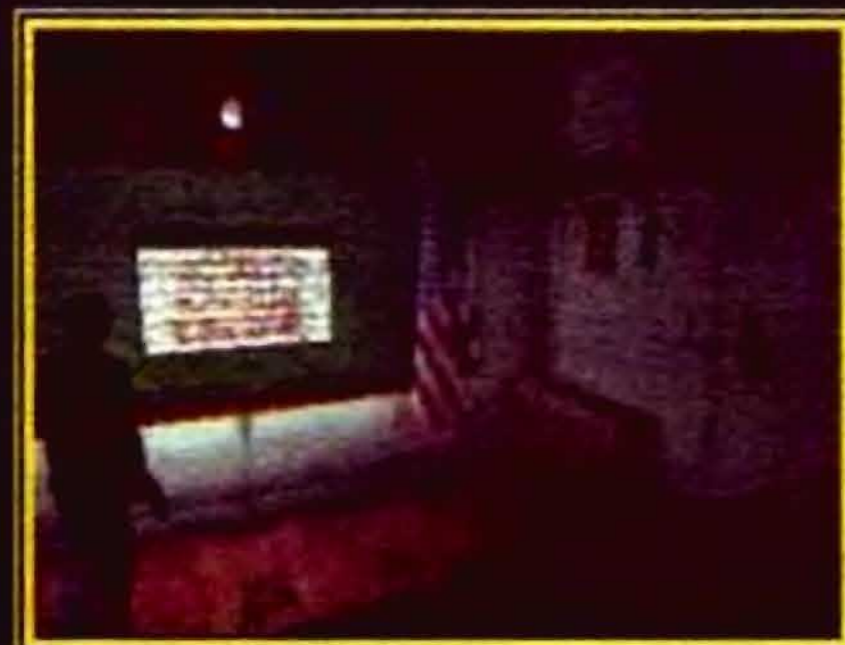
На втором этаже сразу проходите через двустворчатую дверь в северный коридор. В лаборантской (Lab Equipment Room), это первая дверь налево, возьмите со штатива колбу с химическим реактивом (Chemical) и используйте ее в соседнем классе (Chemistry Lab) на металлической руке. Пройдет следующая химическая реакция: $HCl + Me = Gold\ Medallion$. Собрав все продукты реакции и совершенно случайно завалявшуюся в классе химии коробку патронов, направляйтесь на школьный двор. По дороге захватите аптечку в библиотеке (Library) и патроны в самом нижнем классе. Во дворе вставьте золотой медальон слева от дверки в часовню. Часы пробьют 12-00. Если теперь вы сходите в школьную приемную и сверитесь с «кровными» записями в журналах, то сможете догадаться, какую головоломку вам предстоит решить теперь,

поскольку все школьные загадки отнесены к определенному времени. Будем считать, что вы догадались и отправляетесь в класс музыки (**Music Room**), что на втором этаже. По дороге не забудьте забрать пузырь с выпивкой, заныканный каким-то двоечником в самой верхней классной комнате (**Classroom**) на втором этаже, и патроны для пистолета, забытые чересчур серьезной девочкой в дамской душевой. Также обязательно, просто для поднятия душевного настроения, загляните в школьную раздевалку (**Locker Room**).

«Фраер, толстый фраер, на рояле нам сыграет»



There's some blood on some of the keys....



В музыкальном классе осмотрите открывшийся в полночь заляпанный кровью рояль и внимательно прочтите на доске написанную кровью же поэму «О безголосых птицах». После чего можете приступать к музицированию. Только не ожидайте симфонического звучания, все клавиши, на которых надо играть, продавлены и беззвучны. Так вот, исполняем следующий этюд: ре, ля, си-бемоль, соль, до-диез. Если из выше сказанного понятно лишь слово «соль», тогда сделаем то же самое «по-пролетарски». Нумеруем всю октаву (ну, блин! Короче, набор доступных нам клавиш) от 1 до 12 и жмем клавиши в следующей последовательности: 3,10,11,8,2. Подберите не выдержавший такого звучания серебряный медальон (**Silver Medallion**) и отправляйтесь с ним на

школьный двор. Когда вы вставите медальон справа от входа в часовню, пробьет 5-00. Теперь по лестнице в юго-восточном крыле здания спуститесь в подвал и в котельной (**Boiler Room**) включите красный выключатель. Возвращайтесь снова на школьный двор, и вы обнаружите, что дверь в часовню открылась.

Вперед, труба зовет! Вы все еще в школе, только теперь она предстала перед вами в другой инкарнации. Идите в дверь, расположенную на другом конце двора, и в комнате прямо перед вами восполните здоровье и запасы патронов. Слева, в складском помещении (**Storage Room**) возьмите резиновый шарик (**Rubber Ball**) и отправляйтесь в восточное крыло зда-



ния. Захватите в первой классной комнате со стола в центре карту (**picture card**) и, пройдя через следующий класс, выходите в коридор. Вернитесь по нему немного назад и возьмите со скамейки пузырь с выпивкой, после чего идите в медицинский кабинет (**Infirmary**). Здесь можно сохраниться и взять еще один пузырь. В соседнем помещении, осмотрев инвалидное кресло, вы найдете ампулу (**Ampoule**). Теперь направляйтесь в маленькую комнату позади школьной приемной, где используйте на материализовавшейся картине раздобытую карту (**Picture Card**) и выходите в западный коридор. Зайдите в места «обозначенные на схеме буквами Мэ и Жо». В мужском туалете подберите берданку (**Shotgun**), а в женском коробку с патронами (**Shotgun Shells**).

Кстати, у женского туалета есть одна характерная особенность: войдя в него на первом этаже, вы выйдете уже на втором и наоборот. Вдоволь набаловавшись новой функцией места «Жо», поднимайтесь по лестнице, расположенной в северном крыле здания на второй этаж, обязательно забрав по дороге патроны в учительской (**Teacher's Room**).

Оказавшись на втором этаже, входите через ближнюю дверь в класс, расположенный чуть ниже лестничных пролетов. На стуле в центре подберите патроны для пистолета, а выйдя через дальнюю дверь в коридор, возьмите пузырь с выпивкой. Вернувшись обратно, идите в соседнюю классную комнату, где опять же на стуле лежат опять же патроны, только теперь для дробовика. Пополнив свои запасы, направляйтесь через двустворчатую дверь в южный коридор. Посещение школьной раздевалки (**Locker Room**) помимо привычного поднятия душевного настроения добавит в инвентарь нашего бургатинки еще один, как всегда волшебный, ключик (**Library Reserve Key**). Выйдя в восточный коридор, поднимайтесь по лестнице на крышу.

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

На крыше заткните резиновым шариком дырку в желобе и включайте воду, затем спускайтесь на школьный двор и выудите из сточной канавы слева очередной ключ (**Classroom Key**).

Теперь, открыв уже имеющимся у вас ключом библиотечное книгохранилище (**Library Reserve Room**) и забрав из него аптечку, идите в самую библиотеку, где внимательно прочтите ну очень познавательную книгу про охотника и пополните запасы патронов. После этого направляйтесь к южному лестничному пролету, по дороге забрав два целебных пузырька — в нижнем классе один, в коридоре при выходе из этого же класса другой — и спускайтесь в подвал. Запасшись в складском помещении (**Storage Room**) двумя коробками



патронов для берданки и ампулой, призадумайтесь, а чего это собственно программисты так расщедрились? Пихают вам во все карманы оружие и всякие лечилки! Может, готовят к чему? Если вы еще не догадались сами, то отправляйтесь в котельную (**Boiler Room**), только лучше возьмите в руки что-нибудь потяжелее, например берданку.

«На чужой каравай рта не разевай!»

Дорогу вам преграждают турникеты, управляемые двумя вентилями. Чтобы пробраться внутрь, поверните левый вентиль один раз направо, а правый два раза налево. Теперь вам предстоит схватка с первым боссом — Страшной Жужелицей. Насколько она окажется для вас тяжелой, будет зависеть только от вашей любви к чтению. Помните, как было повержено чудовище в книге об охотнике? Если да, то вы без труда найдете ахиллесову пяту у этого, в общем-то неубиваемого, чудовища. Напомню только, что, разозлив его несколькими попаданиями, надо выстрелить прямо в раскрытый, хм, скажем так, рот. После смерти монстряка окружающему миру заметно полегчает, а вам в награду достанется опять-таки новый ключ (**Gordon Key**).

«По ком звонит колокол»

И действительно, по ком? Сходить бы надо в Бакланскую, тьфу ты, в Балканскую церковь (**Balkan Church**), да проверить. Идите по Брэдбери стрит (**Bradbury St**) до первого переулочка на север, поворачивайте и ищите справа самый заляпанный кровью забор. Это и будет нужный вам дом некоего Гордона, ключом от которого вы разжились в школе. Забрав себе хозяйские запасы

патронов и сохранившись, выходите на улицу. На Брэдбери стрит слева на скамейке возьмите пузырек с выпивкой и направляйтесь в переулок, соединяющий Брэдбери и Блоч стрит. В этом переулочке, справа в куче мусора, возьмите еще одну коробку патронов для пистолета. Теперь направляйтесь прямо в здание церкви, где вы встретите Далию Гиллеспи (**Dahlia Gillespie**). Эта старая переноска будет к вам столь благосклонна, что даже почитает с паперти нравоучения, после чего одарит ценнейшим кубиком-рубиком (**Flauros**), треугольным и одноцветным — как для старшего офицерского состава. После того как эта почтенная дама, хлопнув дверью, покинет вас, сохраняйтесь, берите ключ от моста (**Drawbridge Key**) и пузырек с выпивкой, заныканный слева от алтаря каким-то запасливым прихожанином. Возвращайтесь на улицу и идите теперь по Блоч стрит на восток. Недалеко от церкви есть небольшой гараж, войдя в который можно сохраниться и найти пачку патронов.

В самом конце Элрой стрит, около грузовика, запрятаны две коробки патронов для берданки и для пистолета, а недалеко от диспетчерской у моста на южной стороне улицы есть обрушившиеся вниз ступеньки. Если спуститься по ним вниз, то можно найти патроны для шотгана и аптечку.

Собрав все это добро, направляйтесь внутрь диспетчерской кабинки.

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

Там, найдите карту центральных районов Сайлент Хилла и пузырек с выпивкой (**healt drink**) в компании которого, видимо, коротал скучные вечера веселый дежурный, и, с помощью полученного в церкви ключа, запускайте разводной механизм. Со скрипом мост соединит две своих половинки, после чего вы сможете пройти в центр города.

Продолжение приключений (или злоключений?) Гарри Мэйсона вы найдете в следующем номере журнала

Лавка Дракона

Наши телефоны: (095) 911-07-00 и 209-93-47. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО.

Если Вы хотите получить какие-либо товары по почте, Вам нужно сделать **почтовый перевод суммы** в рублях, эквивалентной цене этого товара, указанной в условных единицах. Пересчет у.е. в рубли сделайте сами **по курсу** Центрального Банка на день отправки перевода (или предшествующий). Если в результате умножения получатся копейки, то отбросьте их, оставив только рубли. Перевод нужно отправить по адресу: **117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО**. На бланке перевода (именно на том листочке, что дойдет до нас) **обязательно** укажите названия товаров, которые Вы хотите получить, свой точный и полный адрес, фамилию, имя, отчество и Ваш телефон с кодом города.

Во избежание ошибок пишите разборчиво! Желательно также, чтобы после отправки перевода **Вы позвонили** по тел. (095) 911-07-00 и **сообщили** номер квитанции, дату отправки перевода, сумму перевода и заказанный товар. После прихода денег мы **сразу вышлем** Вам заказанный товар по указанному Вами адресу ценной бандеролью, при получении которой **платить уже не придется**. **ВНИМАНИЕ!** Получателем товара обязательно должен быть тот, на чье имя и адрес отправлена бандероль, и иметь паспорт! Вы также можете узнать, имеется ли в наличии интересующий Вас товар и его стоимость по тел. (095) 911-07-00 или 209-93-47.

Предъявление в редакцию правильно заполненного призового купона №2 из номера 44 дает Вам скидку 10% при приобретении любого товара в «Лавке Дракона»!

Игровые приставки 8-bit

Dendy Classic	20
Dendy Junior (Пистолет+Картр.)	15
Game Boy	55
Game Boy Pocket	65
Game Boy Color (с цветным экраном)	85
Магистр (Клавиатурная приставка) НОВИНКА	35

Игровые приставки 32-bit

Sega Saturn	120
Sony Play Station (Dual Shock+CD)	175

Игровые приставки 16-bit

Sega Nomad (Портативная приставка, полностью совместимая с кассетами SEGA)	97
Sega Game-VCD (НОВИНКА)	140
Sega Mega Drive (Mega Key) 2дж.	27
Sega Mega Drive 3 (НОВИНКА)	30

Аксессуары к видео-играм

Accumulator Game Boy	9
Adapter Game Boy	3
Adaptor Dendy	3
Adaptor Panasonic 3DO	5
Adaptor Sega	3
Cable PSX Audio Video (AV)	3
Gun 3DO Panasonic	50
Gun Dendy	5
Gun PSX Full Metal vibration	40
Gun PSX Judge Dredd	30
Gun PSX Lunar Gun (+Red Sight)	30
Joystick Super Nintendo	4
Joystick PSX	4
Joystick PSX Dual Shock	30
Joystick PSX инфракрасный беспроводной	35
Joystick PSX Pro Fighter NAKI	40
Joystick PSX Psychopad (для аркадных игр. 12 программируемых кнопок. 4 скорости) НОВИНКА	40
Joystick Sega	3
Joystick Sega (форма, как у джойстика PlayStation)	4
Joystick Sega 3	4
Joystick Sega Turbo	5
Dual Shock Cushion PSX. Накидка на стул НОВИНКА	70
Mega Key Nintendo	8
Mega Key Sega	7
Memory Card N64	18
Memory Card PSX 15 блоков	5
Memory Card PSX 120	13
Memory Card PSX 240	16
Memory Card PSX 360	18
Memory Card PSX 480	27
Memory Card PSX Resident Evil	12
Mouse PSX	12
Replay Card PSX 2Mb Game Shark (для взламывания игр)	9
RF Converter PSX (для подключения PSX к антенному гнезду телевизора)	9
Steering Wheel PSX Mad Catz	70
Steering Wheel PSX X-Rase (с вибрацией)	70
Steering Wheel Sega Saturn	70
Steering Wheel N64	65
VCD Movie Card. Дополнение к PSX для просмотра кинофильмов на CD. (См. рекламу на предпоследней странице в BD № 37).	60



НОВИНКА DUAL SHOCK CUSHION

Накидка на кресло со встроенными вибромеханизмами. При подключении к Sony PlayStation дает необычайный эффект ощущения реальности в игре. Может также применяться для массажа и имеет пульт управления для выбора программы массажа.



Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

Ace Combat 3
Electrosphere
№44 с.36 (O) Агент Купер, ред.

Agent Armstrong
№43 с.92 (НП) Vitalidze Wins,
г.Чебоксары, Чувашия

Alien Trilogy
№43 с.90 (НП) Immortal,
г.Салават, респ.
Башкортостан

Alundra
№42 с.36 (O) Александр
Артеменко, ред.

Apocalypse
№43 с.37 (A) Mac Fank,
г.Москва
№43 с.91 (НП) G.Funk,
г.Одинцово, Московская обл.

Arc The Lad III
№44 с.46 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Armored Core
№42 с.91 (НП) Hunter-Killer,
г.Астрахань
№44 с.95 (НП) Vasiok and
Shura, г.Москва

Beast Wars
№43 с.92 (НП) Эльдар
«Warrior» Мамедов,
г.Нижний Новгород
№44 с.95 (НП) Gon,
г.Боровичи, Новгородская обл.

Bio Freaks
№42 с.90 (НП) Killer and
Death, г.Астрахань
№43 с.91 (НП) G.Funk,
г.Одинцово, Московская обл.

Bogey Dead 6
№43 с.90 (НП) Роман Ренц,
г.Новосибирск

Broken Sword 2: The Smoking Mirror
№44 с.10 (O) G.Funk, ред.

Burning Road
№44 с.96 (НП) Маленький
Дракон, г.Нарва, Эстония

Cardinal Syn
№42 с.90 (НП) G.Funk,
г.Одинцово, Московская обл.
№43 с.90 (НП) G.Funk,
г.Одинцово, Московская
область

C: The Contra Adventure
№44 с.96 (НП) Братья
Пилоты, г.Норильск

Colin McRae Rally
№44 с.95 (НП) G.Funk, ред.

Command & Conquer
№43 с.90 (НП) Alien 3,
г.Таллин, Эстония

Contra. Legacy of War
№43 с.92 (НП) Илья Коскин,
г.Пермь

Crash Bandicoot 3: Warped
№43 с.90 (НП) Владимир
Карленков, г.Красногорск,
Московская обл.

Crash Team Racing
№44 с.45 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Crime Crackers
№42 с.90 (НП) Ильяс
Садыков, п.Правдинский,
Пушкинский р-н,
Московская обл.

Cyber Sled
№42 с.91 (НП) Ильяс
Садыков, п.Правдинский,
Пушкинский р-н,
Московская обл.

Cyber Speed
№42 с.91 (НП) А.С.Леванов,
г.Красноярск

Darklight Conflict
№42 с.91 (НП)
D.J.Vectorman, г.Сочи

Darkstalkers 3
№42 с.13 (O) Агент Купер, ред.

Dead Ball Zone
№44 с.95 (НП) Константин
Старшов, г.Москва

Dead or Alive
№42 с.90 (НП) Борис
Морозов, г.Набережные
Челны

Deathtrap Dungeon
№43 с.92 (НП) Greatest
Warrior, г.Одинцово,
Московская обл.

Dewprism
№44 с.46 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Dino Crisis
№44 с.44 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Discworld 2: Mortality Bytes
№43 с.24 (O) (начало)
G.Funk, ред.

Dragon Heart: Fire & Steel
№42 с.90 (НП) G.Funk,
г.Одинцово, Московская
обл.

Duke Nukem: Time to Kill
№44 с.96 (НП) Sabre-Wolf &
L.G., члены геймерского
клуба «СБГ», г.Моспино,
Донецкая обл., Украина

Duke Nukem 3D: Total Meltdown
№42 с.91 (НП) Евгений
Карачаков, г.Томск
№43 с.90 (НП) Raptor,
г.Москва

Duke Nukem 3D: Total Meltdown
№44 с.96 (НП) Денис
Ильичев, г.Екатеринбург
№44 с.97 (НП) Sabre-Wolf &
L.G., члены геймерского
клуба «СБГ», г.Моспино,
Донецкая обл., Украина

Ehrgeiz: God Bless the Ring
№44 с.12 (O) Lord Hanta,
ред.

ESPN Extreme Games
№42 с.90 (НП) G.Funk,
г.Одинцово, Московская
обл. (Кирилл Сидоров)

The Fifth Element
№43 с.92 (НП) Александр
Макоян, п.Назарьево,
Одинцовский р-н,
Московская обл.

Final Fantasy VIII
№42 с.16 (O) Агент Купер, ред.

Final Fantasy IX
№44 с.48 (A) Агент Купер, ред.

Formula 1'98
№44 с.97 (НП) Kombat,
г.Омск

Formula 1 Championship Edition
№43 с.91 (НП) Эльдар
«Warrior» Мамедов,
г.Нижний Новгород

Formula Karts
№44 с.96 (НП) Эльдар
«Warrior» Мамедов,
г.Нижний Новгород

Frogger
№42 с.90 (НП) Крутой
Геймер, г.Благовещенск

Front Mission 2
№36 с.28 (A) Lord Hanta, ред.

Front Mission 3
№44 с.44 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Gex 3: Deep Cover Gecko
№44 с.29 (A) Mac Fank, ред.

Grand Theft Auto
№42 с.90 (НП) 3D Excrement,
г.Шуя, Ивановская обл.

Raptor
№42 с.90 (НП)
Raptor, г.Москва
№43 с.91 (НП) Black Warrior,
г.Печора, респ. Коми
№44 с.20 (O) С.С.С., ред.

Gundam 0079 The War For Earth
№43 с.92 (НП)
Вечно Green Зомби,
г.Красноярск

Guilty Gear
№43 с.17 (O) Агент Купер, ред.
№44 с.96 (НП) Сергей
Кимонко, г.Новосибирск

Heart of Darkness
№43 с.29 (A) Mac Fank, ред.

Hercules Action Game
№43 с.91 (НП) Илья Коскин,
г.Пермь

Horned Owl
№44 с.95 (НП) G.Funk, ред.

Hybrid
№44 с.97 (НП) G.Funk, ред.

Invasion from Beyond
№44 с.96 (НП) Kombat,
г.Омск

Jet Moto (Jet Racer)
№44 с.96 (НП) Акира
Курасава, г.Москва

Jet Moto 2
№44 с.96 (НП) Flash и
Scorpion, г.Москва

Johnny Vazookatone
№43 с.91 (НП)
Хайюуи, г.Москва

Jumping Flash
№43 с.92 (НП) Илья Коскин,
г.Пермь

Knockout Kings
№44 с.95 (НП) Сергей
Кимонко, г.Новосибирск

Koudelka
№43 с.37 (A)
Агент Купер, ред.

Legend of Legaia
№43 с.18 (O)
Lord Hanta, ред.

Lone Soldier
№43 с.91 (НП) Александр
Никитин, г.Магадан

The Lost Vikings 2
№42 с.90 (НП)
G.Funk, г.Одинцово,
Московская обл.

Lucky Luke
№44 с.95 (НП) Vasiok and
Shura, г.Москва

Marvel Super Heroes vs Street Fighter EX Edition
№42 с.14 (O) Агент Купер,
ред.

Metal Gear Solid
№42 с.18 (O) Агент Купер, ред.
№42 с.85 (НП) Агент Купер, ред.
№43 с.90 (НП) G.Funk,
г.Одинцово, Московская обл.

Metal Gear Solid Integral
№44 с.44 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Metal Slug
№44 с.97 (НП) Маленький
Дракон, г.Нарва, Эстония

Mortal Kombat 4
№42 с.91 (НП) Алексей
Рудов, г.Москва
№43 с.92 (НП) Shiru Otaku,
г.Москва

MK Mythologies: Sub-Zero
№43 с.92 (НП) BULLdozer,
г.Рязань

Mortal Kombat: Special Forces
№44 с.45 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Moto Racer
№43 с.92 (НП) Роман Ренц,
г.Новосибирск

Motorhead
№44 с.97 (НП) Shiru Otaku,
г.Москва

NBA in the Zone 2
№42 с.90 (НП) P.A.V., г.Омск

NBA Live '98
№44 с.98 (НП) G.Funk, ред.

The Need for Speed 3
№42 с.90 (НП)
G.Funk, г.Одинцово,
Московская обл.
№44 с.96 (НП) G.Funk, ред.
№44 с.97 (НП) Маленький
Дракон, г.Нарва, Эстония

Need For Speed: High Stakes
№43 с.34 (O) Lord Hanta,
ред.

New Japan Pro Wrestling
№44 с.97 (НП) Хайюуи,
г.Москва

NHL '98
№44 с.95 (НП) G.Funk, ред.

NHL '99
№44 с.97 (НП) Kombat,
г.Омск

Novastorm
№43 с.91 (НП) Илья Коскин,
г.Пермь

Oddworld: Abe's Odyssey
№42 с.90 (НП) Raptor,
г.Москва

Omega Boost
№44 с.16 (O) Агент Купер,
ред.

Rac-Man 20th Anniversary
№44 с.46 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Pandemonium! 2
№42 с.90 (НП) А.В.Рюмкин,
г.Петропавловск-Камчатский

Parasite Eve
№43 с.91 (НП) Владимир
Карленков, г.Красногорск,
Московская обл.

Parodius
№44 с.97 (НП) Хайюуи,
г.Москва

Persona 2: Innocent Sin
№44 с.47 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Pitfall 3D
№42 с.91 (НП) Борис Морозов,
г.Набережные Челны
№43 с.91 (НП) А.В.Рюмкин,
г.Петропавловск-Камчатский

Pocket Fighter
№44 с.97 (НП) Маленький
Дракон, г.Нарва, Эстония

Powerboat Racing
№44 с.95 (НП) G.Funk, ред.

Power Instinct 2
№42 с.91 (НП) Apache

Puzzle Bobble 4X
№44 с.97 (НП) Kombat,
г.Омск

Quake II
№42 с.26 (O)
EXTRaKToR & Труп

Rage Racer
№43 с.91 (НП) Роман Ренц,
г.Новосибирск

The Raiden Project
№42 с.91 (НП) А.С.Леванов,
г.Красноярск

Rapid Racer
№42 с.90 (НП)
G.Funk, г.Одинцово,
Московская обл.

Rayman
№44 с.95 (НП) Crazy Punk,
г.Новоникольск,
Приморский край

Reboot
№44 с.95 (НП) Алексей
Быстров, п.Возрождение,
Выборгский р-н,
Ленинградская обл.

Red Asphalt
№44 с.96 (НП) Оставшийся
Там, г.Екатеринбург

Resident Evil: Nemesis
№44 с.45 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Resident Evil 2. Dual Shock Version
№43 с.90 (НП)
Firefox, г.Москва
№44 с.28 (O)
Firefox, г.Москва

Ridge Racer Type 4
№42 с.24 (O)
Агент Купер, ред.

Rise 2: Resurrection
№42 с.33 (O)
G.Funk, г.Одинцово,
Московская обл.

Road Rash
№44 с.95 (НП) Братья
Пилоты, г.Норильск

Road Rash 3D
№44 с.38 (O) С.С.С., ред.

Rogue Trip: Vacation 2012
№42 с.23 (O) С.С.С., г.Москва
№42 с.89 (НП) Mac Fank,
г.Москва

Rosco McQueen
№42 с.90 (НП)
Борис Морозов,
г.Набережные Челны
№42 с.91 (НП) Death,
г.Астрахань

Runabout
№42 с.90 (НП) Raptor, г.Москва
№42 с.90 (НП) Вадя,
г.Калининград

Rush Hour
№42 с.91 (НП) Олег, г.Москва

Saga Frontier 2
№44 с.45 (O) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Shadow Madness
№44 с.24 (O) Lord Hanta, ред.

Shao Lin
№44 с.45 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Silent Hill
№43 с.22 (O) Александр
Макаров, Артем
Сафарбеков, ред.

Skullmonkeys
№42 с.90 (НП) Крутой
Геймер, г.Благовещенск,
Амурская обл.

Soviet Strike
№42 с.91 (НП)
KUSFBaracuda, г.Ульяновск

Space Griffon
№44 с.97 (НП) Ильяс
Садыков, п.Правдинский,
Пушкинский р-н,
Московская обл.

Spawn
№44 с.96 (НП) G.Funk, ред.

Speed Racer
№43 с.91 (НП)
G.Funk, г.Одинцово,
Московская обл.

Speedster
№44 с.96 (НП) Flash и
Scorpion, г.Москва

Spice World
№44 с.96 (НП)
Kombat, г.Омск

Spyro the Dragon
№44 с.96 (НП) Kombat,
г.Омск

Starblade Alpha
№42 с.91 (НП) Interceptor,
г.Рубцовск, Алтайский край
№43 с.91 (НП) Immortal,
г.Салават, респ. Башкортостан

Steel Reign
№42 с.91 (НП) Е.Маликов,
г.Уссурийск, Приморский край

Street Fighter Zero 2
№43 с.41 (O) G.Funk, ред.

Street Fighter Zero 3
№42 с.12 (O) Агент Купер, ред.

Suikoden
№44 с.96 (НП) BULLdozer,
г.Рязань

Syphon Filter
№43 с.30 (O)
Lord Hanta, ред.

Tekken 2
№44 с.95 (НП)
Хайюуи, г.Москва

Tekken 3
№43 с.92 (НП) Roadkill,
п.Малаховка, Московская обл.
№43 с.92 (НП) D.J.Leps и
Jason, г.Чита
№44 с.97 (НП)
Заместитель Noob-Sibot'a,
г.Санкт-Петербург

Tenchu (американская версия)
№44 с.97 (НП) Дмитрий
Малаховский,
г.Владивосток

Tenchu (японская версия)
№44 с.96 (НП) G.Funk, ред.

Test Drive 4
№44 с.97 (НП) G.Funk, ред.

Test Drive 5
№44 с.97 (НП)
Tony River, г.Москва

Theme Park
№43 с.91 (НП) Вадим
Кисляков, ст.Багаевская,
Ростовская обл.

Thunder Truck Rally
№44 с.97 (НП) G.Funk, ред.

Time Gal
№42 с.28 (O) G.Funk,
г.Одинцово, Московская обл.

Toca: Touring Car Championship
№43 с.90 (НП) Slash,
г.Климовск, Московская обл.
№44 с.96 (НП) Flash и
Scorpion, г.Москва

Tomb Raider
№43 с.91 (НП) BULLdozer,
г.Рязань

Tomb Raider 2
№44 с.92 (НП) Акира
Курасава, г.Москва

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft
№44 с.95 (НП) Владимир
Карленков, г.Красногорск,
Московская обл.
№44 с.97 (НП) G.Funk, ред.

Tomorrow Never Dies
№44 с.44 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Too Human
№44 с.47 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Total Eclipse Turbo
№43 с.91 (НП) Роман Ренц,
г.Новосибирск

Treasures of the Deep
№42 с.91 (НП) Кобец & К',
г.Анапа, Краснодарский край

Twisted Metal 2
№43 с.91 (НП) G.Funk,
г.Одинцово, Московская обл.

Twisted Metal 3
№42 с.31 (O)
Mac Fank, г.Москва
№43 с.90 (НП) Alien-3,
г.Таллин, Эстония
№43 с.91 (НП) G.Funk,
г.Одинцово, Московская обл.

Unholy War (The)
№44 с.96 (НП) G.Funk, ред.

Vandal Hearts II: Heaven's Gate
№44 с.46 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Vigilante 8
№42 с.90 (НП) G.Funk,
г.Одинцово, Московская обл.

Vigilante 8: Second Offense
№44 с.44 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

V-Tennis
№43 с.92 (НП) I
nterceptor, г.Рубцовск,
Алтайский край

Warcraft II: The Dark Saga
№42 с.32 (O)
Mac Fank, г.Москва

Warpath: Jurassic Park
№44 с.45 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

WCW Nitro
№43 с.90 (НП)
G.Funk, г.Одинцово,
Московская обл.

Wild Arms
№44 с.96 (НП)
Death, г.Астрахань

Wild Arms: 2nd Ignition
№44 с.46 (A) Mac Fank и
Lord Hanta, ред.

Wipeout 2097
№42 с.91 (НП)
Вечно Green Зомби,
г.Красноярск

Worms
№44 с.97 (НП)
Immortal, г.Салават, респ.
Башкортостан

Xenogears
№43 с.38 (O)
Lord Hanta, ред.
№44 с.30 (O) (главы 1-4)
Lord Hanta, ред.

X-Men: Children of the Atom
№44 с.22 (O) G.Funk, ред.

Раздел 5. Игры для Game Boy

Aladdin
№44 с.93 (НП) Михаил Гусев, г.Видное

Alien 3
№44 с.78 (O) G.Dragon, ред.

Batman. The Animated Series
№42 с.87 (НП) S.G.V.M., г.Новосибирск

Battletoads 2
№42 с.87 (НП) Денис Замков, г.Москва

Dragon Heart
№42 с.76 (O) (окончание) G.Dragon, ред.

Hatris
№42 с.78 (O) G.Dragon, ред.

Indiana Jones and the Last Crusade
№44 с.93 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы,
Московская обл.

Killer Instinct
№42 с.87 (НП) Денис Замков, г.Москва

Kirby's Dream Land
№43 с.88 (НП) Илья И., г.Москва

NON STOP! Игруем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 42-44

(О) — описание, решение; (А) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; ред — сотрудник редакции.

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior

- 1945**
№42 с.86 (НП) Максим Пешков г.Новокузнецк
- 3D Battles of World Runner (The)**
№44 с.92 (НП) Mad Gamer, г.Москва
- Adventure Island 4**
№43 с.87 (НП) Х-Славов, г.Озерск, Челябинская обл.
№44 с.92 (НП) Руслан Амзоров, г.Топки, Кемеровская обл.
- After Burner**
№44 с.92 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Air Fortres**
№43 с.87 (НП) Mick, г.Ангарск, Иркутская обл.
- Attack of the Killer Tomatoes**
№43 с.72 (О) Eler Cant, ред.
№44 с.92 (НП) Асе, г.Старый Оскол, Белгородская обл.
- Aladdin 3**
№42 с.86 (НП) Кирилл Бахарев, г.Москва
- Barbie**
№43 с.87 (НП) Светлана Истомина, г.Москва
- Boogerman**
№43 с.87 (НП) RYM, п.Белоозерский, Воскресенский р-н, Московская обл.
- Boogerman 3**
№43 с.87 (НП) Кирилл Бахарев, г.Москва
- Captain America**
№42 с.86 (НП) Terminator, г.Сосновый Бор, Ленинградская обл.
- Castlevania 2**
№42 с.86 (НП) Дмитрий Щукин, г.Москва
- Chase H.Q.**
№43 с.87 (НП) З.Булиньш, г.Рига, Латвия
- Darkman**
№44 с.76 (О) Eler Cant, ред.
- Duck Tales 3**
№44 с.92 (НП) Александр Свирцов, г.Москва
- Dungeon Magic**
№44 с.92 (НП) Sub-Zero, санаторий «Красноярское Загорье», Красноярский край
- Earthbound (Mother)**
№44 с.53 (А) Martin, Дания и G.Dragon, ред.
- The Empire Strikes Back**
№44 с.92 (НП) Sir AI, г.Чебоксары
- Faxanadu**
№44 с.92 (НП) Sabre-Wolf & L.G., члены геймерского клуба «СБГ», г.Моспино, Донецкая обл., Украина
- FBI Policeman 2**
№43 с.87 (НП) Eрмак, г.Новосибирск
- Final Fantasy**
№42 с.86 (НП) Sub-Zero, санаторий «Красноярское Загорье», Красноярский край
- Gilligan's Island**
№42 с.86 (НП) Simply Disya, Московская обл.
- Godzilla**
№42 с.86 (НП) Commando, г.Ставрополь
- James Bond**
№43 с.87 (НП) З.Булиньш, г.Рига, Латвия
- Journey to Silius**
№44 с.92 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Kickle Cubicle**
№43 с.87 (НП) 3D Homer
- Kid Kool**
№44 с.92 (НП) Александр Свирцов, г.Москва
- Little Ninja Bros.**
№42 с.86 (НП) Sub-Zero, санаторий «Красноярское Загорье», Красноярский край
- Low G Man**
№43 с.87 с.Sub-Zero, санаторий «Красноярское Загорье», Красноярский край
- Magical Doropie**
№44 с.92 (НП) Great Critic, г.Хельсинки, Финляндия
- Mendel Palace**
№43 с.87 (НП) Sub-Zero, санаторий «Красноярское Загорье», Красноярский край
- New Contra**
№42 с.72 (О) Eler Cant, ред.
- Operation Wolf**
№44 с.92 (НП) Арсений Алехин, г.Москва
- Princess Tomato in the Salad Kingdom**
№44 с.92 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Red for Jackel (Jackal)**
№42 с.86 (НП) Simpson, г.Тверь
№43 с.87 (НП) Terminator, г.Сосновый Бор, Ленинградская обл.
- Robo Pit**
№42 с.86 (НП) Dark Ranger, г.Люберцы, Московская обл.
- Round Ball: 2 on 2 Challenge**
№43 с.87 (НП) Максим Спичак, г.Пятигорск, Ставропольский край
- Rygar**
№43 с.87 (НП) Максим Спичак, г.Пятигорск, Ставропольский край
- S.C.A.T.**
№44 с.92 (НП) Максим Спичак, г.Пятигорск, Ставропольский край
- The Simpsons. Bart vs Space Mutants**
№42 с.86 (НП) Simpson, г.Тверь
- Soccer Fight 2 (Goal 2)**
№44 с.92 (НП) Братья Пилоты, г.Нори́льск
- Spartan 2**
№43 с.87 (НП) Алексей Кубаткин, дер. Павловское, Домодедовский р-н, Московская обл.
- Super Donkey Kong**
№44 с.92 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Super Konami 3**
№43 с.87 (НП) Darkman, г.Магадан
- Super Mario Bros.3**
№44 с.92 (НП) Артем Попов, г.Томск
- Super Sonic 5**
№42 с.86 (НП) Кирилл Бахарев, г.Москва
- Tecmo Bowl**
№42 с.86 (НП) 3D Homer
- Terra Star**
№42 с.86 (НП) Владимир Бахии, г.Южно-Курильск
- Treasure Master**
№43 с.87 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск
- Warpman**
№42 с.86 (НП) Диметродон, г.Москва
- Zanac**
№42 с.86 (НП) Александр Разуванов, г.Хабаровск

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit

- 688 Attack Sub**
№42 с.44 (О) Raptor, г.Москва
- After Burner 2**
№43 с.88 (НП) Вестник, г.Калининград
- Aladdin 2**
№44 с.62 (О) Eler Cant, ред.
- Alisia Dragoon**
№43 с.88 (НП) Евгений Лыжин, г.Барнаул
- Animaniacs**
№42 с.88 (НП) Raptor, г.Москва
- Atomic Runner**
№42 с.60 (О) Евгений Овчинников, г.Москва
- Baracuda**
№42 с.87 (НП) Т.М.Сучкова, г.Воскресенск, Московская обл.
- Battletech**
№43 с.89 (НП) Mr. Cris Redfield j., г.Одинцово, Московская обл.
№44 с.93 (НП) Александр Свирцов, г.Москва
- Beavis and the Butt-Head**
№42 с.88 (НП) Володя Злыднев, г.Москва
- Beauty and the Beast**
№42 с.51 (О) Eler Cant, ред.
№44 с.93 (НП) Great Critic, г.Хельсинки, Финляндия
- Black Hole Assault**
№43 с.89 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Bloodshot**
№42 с.88 (НП) Firefox, г.Москва
- Cannon Fodder**
№44 с.93 (НП) Саша г.Москва
- Clockwork Knight**
№44 с.93 (НП) Z-студия, г.Пермь
- Cyber Cop (Corporation)**
№42 с.87 (НП) Mad Gamer, г.Москва
- Cyborg Justice**
№43 с.54 (О) Александр Артеменко, ред.
- Daze Before Christmas**
№44 с.93 (НП) Степан Филиппчук, г.Пермь
- Desert Strike**
№42 с.88 (НП) Кайл Катарн, г.Киров
- Dragon's Fury**
№43 с.89 (НП) Олег Андреев, г.Находка, Приморский край
- Dune 2.**
№44 с.94 (НП) Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва
- Dynamite Duke**
№44 с.93 (НП) Максим Рязанов, г.Москва
- Earth Worm Jim 2**
№43 с.89 (НП) Axel, г.Москва
- Ecco the Dolphin**
№44 с.93 (НП) Александр Свирцов, г.Москва
- Elemental Master**
№42 с.88 (НП) Илья, г.Хабаровск
- F-22 Interceptor**
№43 с.57 (О) Raptor, г.Москва
- Flashback**
№42 с.87 (НП) Vasiok, г.Москва
- Gaiars**
№43 с.89 (НП) С.Журавлев, г.Рязань
- Galares**
№42 с.87 (НП) Евгений Головин, г.Москва
- Golden Axe 2**
№42 с.88 (НП) Diablo, г.Лижино-Дулево, Московская обл.
- Greatest Heavyweights**
№44 с.94 (НП) Григорий Синезубов, г.Рыбинск
- Hercules 2**
№44 с.63 (О) Eler Cant, ред.
- Humans**
№42 с.88 (НП) Baraka, г.Москва
- The Itchy & Scratchy Game**
№44 с.68 (О) Eler Cant, ред.
- Jungle Strike**
№42 с.88 (НП) Кайл Катарн, г.Киров
- Jurassic Park**
№44 с.94 (НП) Александр Свирцов, г.Москва
- Kid Chameleon**
№43 с.89 (НП) Олег Андреев, г.Находка, Приморский край
- Klax**
№44 с.94 (НП) Григорий Синезубов, г.Рыбинск
- Light Crusader**
№40 с.83 (НП) Otaqui, г.Троицк, Московская обл.
№43 с.89 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Mario Lemieux Hockey**
№43 с.88 (НП) Андрей А., г.Петрозаводск
- Maximum Carnage**
№43 с.62 (О) Александр Артеменко, ред.
- Michael Jackson Moonwalker**
№44 с.93 (НП) Gamer Alex, г.Новосибирск
- MiG-29**
№42 с.64 (О) С.Ж.С., г.Москва
- Onslaught**
№44 с.93 (НП) Григорий Синезубов, г.Рыбинск
- Out Runner 2019**
№44 с.93 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Pat Riley Basketball**
№42 с.88 (НП) А.С.Леванов, г.Красноярск
- Phelios**
№43 с.88 (НП) Иван Ковров, г.Киров
- Power Ball**
№44 с.93 (НП) Максим Рязанов, г.Москва
- Populous-II: Two Tribes**
№43 с.89 (НП) Alien-3, г.Таллин, Эстония
- Power Ball**
№43 с.88 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Power Monger**
№44 с.94 (НП) Журавлев, г.Рязань
- Psycho Pinball**
№42 с.88 (НП) ArmAgedon, г.Москва
- Punisher**
№43 с.89 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Rambo 3**
№43 с.88 (НП) Кирилл Бахарев, г.Москва
- Rastan Saga 2**
№44 с.94 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Revenge of Shinobi**
№43 с.89 (НП) Alien-3, г.Таллин, Эстония
- Rings of Power**
№43 с.89 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Robocop vs Terminator**
№44 с.93 (НП) Mad Gamer, г.Москва
- Rocket Knight Adventures**
№42 с.87 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Rugby World Cup '95**
№42 с.88 (НП) Илья Садыхов, пос.Правдинский, Московская обл.
- Sagaia**
№44 с.94 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- Shining Force 2**
№42 с.88 (НП) Moon-Hell, г.Находка, Приморский край
- Soldiers of Fortune (Chaos Engine)**
№43 с.89 (НП) Alien-3, г.Таллин, Эстония
- Sol Feace**
№43 с.89 (НП) Shark, г.Вологда
- Sonic & Knuckles**
№43 с.88 (НП) Raptor, г.Москва
- Sonic Spinball**
№44 с.93 (НП) Андрей Суворов, г.Москва
- Soul Blade Super**
№42 с.58 (О) Lord Hanta, ред.
- Space Harrier 2**
№43 с.89 (НП) Best Pilot, г.Краснодар
- Star Trek. The Next Generation**
№43 с.58 (О) (начало) Eler Cant, ред.
№44 с.64 (О) (окончание) Eler Cant, ред.
- Steel Empire**
№43 с.89 (НП) J.Cage, г.Москва
- Storm Lord**
№44 с.93 (НП) Павел Карпов, г.Бологое, Тверская обл.
- Sunset Riders**
№43 с.89 (НП) MegaDriver, г.Москва
- Super Battleship**
№42 с.88 (НП) Cuba, г.Озерск-19, Тюменская обл.
- Super BattleTank: War in the Gulf**
№42 с.88 (НП) Diablo, г.Лижино-Дулево, Московская обл.
- Super Donkey Kong 99**
№44 с.61 (О) С.Ж.С., ред.
- Super Hang On**
№42 с.88 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Super Skidmarks**
№42 с.88 (НП) E.Шестаков, г.Люберцы, Московская обл.
- Super Volleyball**
№43 с.89 (НП) Кирилл Бахарев, г.Москва
- Target Earth**
№44 с.94 (НП) Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.
- TechnoCop**
№42 с.88 (НП) Александр Березин, г.Балаково, Саратовская обл.
- Terror from the Deep**
№44 с.94 (НП) Virtual Guy, г.Барнаул
- Test Drive II: The Duel**
№44 с.70 (О) Eler Cant, ред.
- Time Killers**
№44 с.94 (НП) Gamer Alex, г.Новосибирск
- Toejam & Earl in Panic on Funkotron**
№42 с.88 (НП) Vex, г.Москва
- Ultimate Mortal Kombat 3**
№44 с.94 (НП) Максим Рязанов, г.Москва
- Urban Strike**
№42 с.88 (НП) Кайл Катарн, г.Киров
- Vectorman**
№43 с.89 (НП) Alien-3, г.Таллин, Эстония
- View Point**
№44 с.93 (НП) Сергей Баранов, г.Салават, Башкортостан
- Virtua Fighter 2**
№43 с.88 (НП) Игорь Ветлов, г.Санкт-Петербург
- Virtua Racing**
№43 с.89 (НП) X-Level, г.Москва
- War Song**
№44 с.93 (НП) Андрей Циритис & Стас, г.Рига, Латвия
- X-Perts**
№42 с.88 (НП) Руслан Амзоров, г.Топки, Кемеровская обл.

Раздел 3. Игры для Super Nintendo

- Batman Forever**
№42 с.89 (НП) Серж, г.Москва
- В.О.В.**
№44 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва
- Breath of Fire**
№44 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва
- Bubsy 2**
№44 с.94 (НП) Chif Kosha, г.Москва
№44 с.95 (НП) Vasiok, г.Москва
- Cannon Fodder**
№44 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва
- Castlevania 4. Return of Dracula**
№44 с.72 (О) Просто Серега, ред.
- Clayfighter 2: Judgment Clay**
№43 с.90 (НП) Дмитрий Кирсанов, г.Москва
- College Slam**
№44 с.94 (НП) NeoAlien, г.Москва
- Donkey Kong Country**
№44 с.94 (НП) Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва
- Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest**
№44 с.94 (НП) Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва
- Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble**
№42 с.89 (НП) Monster Game, г.Заозерск, Мурманская обл.
№44 с.94 (НП) Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва
- FIFA Soccer**
№43 с.90 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород
- Judge Dredd**
№43 с.90 (НП) Михаил Ревенко, г.Харьков, Украина
- Killer Instinct**
№42 с.89 (НП) Monster Game, г.Заозерск, Мурманская обл.
- King of Dragons**
№43 с.90 (НП) Партизан из «Imperium VTOL», п.Фрязево, Московская обл.
- Lethal Enforcers**
№42 с.89 (НП) Андрей Суворов, г.Москва
- Sonic the Blastman**
№43 с.90 (НП) Партизан из «Imperium VTOL», п.Фрязево, Московская обл.
- Super Return of the Jedi**
№44 с.95 (НП) Братья Пилоты, г.Нори́льск
- T2. The Arcade Game**
№43 с.70 (О) Fire Fox, г.Москва
- The Terminator**
№42 с.68 (О) Eler Cant, ред.
№44 с.70 (О) Eler Cant, ред.
- Uni Racers**
№42 с.89 (НП) Денис Рябов, г.Новосибирск

117454 а/я 21 Я заказал 8 номеров вашего журнала и все их получил, за что вам огромнейшее спасибо. Вы и не представляете, как меня выручили. Прочитал их все зазем и с каждым номером убеждался, что журнал ваш классный, оригинальный и уникальный. Одним словом «аламат», что означает на моем языке «сверхотлично».
Роберт, Карачаево-Черкессия

117454 а/я 21 Хочу поблагодарить вас за прекрасный журнал. По-моему, это лучший журнал в нашей стране. Здорово, что журнал не ограничивается только описаниями и секретными играми, а в нем публикуются материалы по японскому аниме, и по фильмам, и многое другое.
Commander Mike, с.Вильгорт, респ.Коми

117454 а/я 21 Спасибо всему коллективу этого замечательного журнала, в том числе и за то, что не даете забыть 8-битки.
Great Critic, г.Хельсинки, Финляндия

117454 а/я 21 Ну вы, блин, даёте! «Великий Дракон» установил сверхзвуковую скорость! Именно с такой скоростью разбирается очередной номер журнала в нашем городе.
Сергей Скобелев, г.Тверь

117454 а/я 21 «Великий Дракон» это искра веселья и радости. Читая его, улыбаешься и еще раз понимаешь, что он лучший на земле! Так держать, ребята!
Porquy, г.Москва

117454 а/я 21 В нашем городе ваш журнал пользуется ошеломительным успехом. Судите сами: спустя два часа после завоза журналов в киоски его полностью разбирают.
Богдан С., г.Хабаровск

117454 а/я 21 Я восхищен вашим журналом! Это что-то потрясающее! Любая мало-мальски уважающий себя геймер имеет хоть один номер «Великого Дракона». Прикольные описания с классными иллюстрациями, полезные секреты, «Фонтан фантазий» и другие рубрики вместе образуют просто потрясающий журнал!
3D Камикадзе, г.Москва

117454 а/я 21 Привет, Дракоша и уважаемая редакция! I love ваш журнал! Я уже покупаю 3-ий журнал и снова восхищаюсь им, и предыдущие мне несколько не надоели. У меня даже нет слов, чтобы выразить вам благодарность за создание такого интереснейшего журнала! THANKS!!!
Great Alex — Sub-Zero, г.Лысьва, Пермская обл.

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

- Ace Combat 3 Electrosphere** №44 с.36 (О) Агент Купер, ред.
- Agent Armstrong** №43 с.92 (НП) Vitalidze Wins, г.Чебоксары, Чувашия
- Alien Trilogy** №43 с.90 (НП) Immortal, г.Салават, респ. Башкортостан
- Alundra** №42 с.36 (О) Александр Артеменко, ред.
- Apocalypse** №43 с.37 (А) Mac Fank, г.Москва №43 с.91 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Arc The Lad III** №44 с.46 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Armored Core** №42 с.91 (НП) Hunter-Killer, г.Астрахань №44 с.95 (НП) Vasiok and Shura, г.Москва
- Beast Wars** №43 с.92 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижегород №44 с.95 (НП) Gon, г.Боровичи, Новгородская обл.
- Bio Freaks** №42 с.90 (НП) Killer and Death, г.Астрахань №43 с.91 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Bogey Dead 6** №43 с.90 (НП) Роман Ренц, г.Новосибирск
- Broken Sword 2: The Smoking Mirror** №44 с.10 (О) G.Funk, ред.
- Burning Road** №44 с.96 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Cardinal Syn** №42 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл. №43 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская область
- C: The Contra Adventure** №44 с.96 (НП) Братя Пилоты, г.Норильск
- Colin McRae Rally** №44 с.95 (НП) G.Funk, ред.
- Command & Conquer** №43 с.90 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония
- Contra. Legacy of War** №43 с.92 (НП) Илья Коскин, г.Пермь
- Crash Bandicoot 3: Warped** №43 с.90 (НП) Владимир Карленков, г.Красногорск, Московская обл.
- Crash Team Racing** №44 с.45 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Crime Crackers** №42 с.90 (НП) Илья Садыков, п.Правдинский, Пушкинский р-н, Московская обл.
- Cyber Sled** №42 с.91 (НП) Илья Садыков, п.Правдинский, Пушкинский р-н, Московская обл.
- Cyber Speed** №42 с.91 (НП) А.С.Леванов, г.Красноярск
- Darklight Conflict** №42 с.91 (НП) D.J.Vectorman, г.Сочи
- Darkstalkers 3** №42 с.13 (О) Агент Купер, ред.
- Dead Ball Zone** №44 с.95 (НП) Константин Старшов, г.Москва
- Dead or Alive** №42 с.90 (НП) Борис Морозов, г.Набережные Челны
- Deathtrap Dungeon** №43 с.92 (НП) Greatest Warrior, г.Одинцово, Московская обл.
- Dewprism** №44 с.46 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Dino Crisis** №44 с.44 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Discworld 2: Mortality Bytes** №43 с.24 (О) (начало) G.Funk, ред.
- Dragon Heart: Fire & Steel** №42 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Duke Nukem: Time to Kill** №44 с.96 (НП) Sabre-Wolf & L.G., члены геймерского клуба «СБГ», г.Моспино, Донецкая обл., Украина №44 с.97 (НП) Vasiok, г.Москва
- Duke Nukem 3D: Total Meltdown** №42 с.91 (НП) Евгений Карачаков, г.Томск №43 с.90 (НП) Raptor, г.Москва №44 с.96 (НП) Денис Ильичев, г.Екатеринбург №44 с.97 (НП) Sabre-Wolf & L.G., члены геймерского клуба «СБГ», г.Моспино, Донецкая обл., Украина
- Ehrgeiz: God Bless the Ring** №43 с.12 (О) Lord Hanta, ред.
- ESPN Extreme Games** №42 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл. (Кирилл Сидоров)
- The Fifth Element** №43 с.92 (НП) Александр Макоян, п.Назарьево, Одинцовский р-н, Московская обл.
- Final Fantasy VIII** №42 с.16 (О) Агент Купер, ред.
- Final Fantasy IX** №44 с.48 (А) Агент Купер, ред.
- Formula 1'98** №44 с.97 (НП) Kombat, г.Омск
- Formula 1 Championship Edition** №43 с.91 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижегород
- Formula Karts** №44 с.96 (НП) Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижегород
- Frogger** №42 с.90 (НП) Крутой Геймер, г.Благовещенск
- Front Mission 2** №36 с.28 (А) Lord Hanta, ред.
- Front Mission 3** №44 с.44 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Gex 3: Deep Cover Gecko** №44 с.29 (А) Mac Fank, ред.
- Grand Theft Auto** №42 с.90 (НП) 3D Excitement, г.Шуя, Ивановская обл. №42 с.90 (НП) Raptor, г.Москва №43 с.91 (НП) Black Warrior, г.Пенора, респ. Коми №44 с.20 (О) С.С.С., ред.
- Gran Turismo** №43 с.92 (НП) Wuyern, г.Нижегород
- Guilty Gear** №43 с.17 (О) Агент Купер, ред. №44 с.96 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Gundam 0079 The War For Earth** №43 с.92 (НП) Вечно Green Зомби, г.Красноярск
- Heart of Darkness** №44 с.29 (А) Mac Fank, ред.
- Hercules Action Game** №43 с.91 (НП) Илья Коскин, г.Пермь
- Horned Owl** №44 с.95 (НП) G.Funk, ред.
- Hybrid** №44 с.97 (НП) G.Funk, ред.
- Invasion from Beyond** №44 с.96 (НП) Kombat, г.Омск
- Jet Motx (Jet Racer)** №44 с.96 (НП) Акира Куросава, г.Москва
- Jet Moto 2** №44 с.96 (НП) Flash и Scorpion, г.Москва
- Johnny Vazookatone** №43 с.91 (НП) Хайюи, г.Москва
- Jumping Flash** №43 с.92 (НП) Илья Коскин, г.Пермь
- Knockout Kings** №44 с.95 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск
- Koudelka** №43 с.37 (А) Агент Купер, ред.
- Legend of Legaia** №43 с.18 (О) Lord Hanta, ред.
- Lone Soldier** №43 с.91 (НП) Александр Никитин, г.Магадан
- The Lost Vikings 2** №42 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Lucky Luke** №44 с.95 (НП) Vasiok and Shura, г.Москва
- Marvel Super Heroes vs Street Fighter EX Edition** №42 с.14 (О) Агент Купер, ред.
- Metal Gear Solid** №42 с.18 (О) Агент Купер, ред. №42 с.85 (НП) Агент Купер, ред. №43 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Metal Gear Solid Integral** №44 с.44 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Metal Slug** №44 с.97 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Mortal Kombat 4** №42 с.91 (НП) Алексей Рудов, г.Москва №43 с.92 (НП) Shiru Otaku, г.Москва
- MK Mythologies: Sub-Zero** №43 с.92 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Mortal Kombat: Special Forces** №44 с.45 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Moto Racer** №43 с.92 (НП) Роман Ренц, г.Новосибирск
- Motorhead** №44 с.97 (НП) Shiru Otaku, г.Москва
- NBA in the Zone 2** №42 с.90 (НП) P.A.V., г.Омск
- NBA Live '98** №44 с.98 (НП) G.Funk, ред.
- The Need For Speed 3** №42 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл. №44 с.96 (НП) G.Funk, ред. №44 с.97 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Need For Speed: High Stakes** №43 с.34 (О) Lord Hanta, ред. №44 с.96 (НП) Кудрявый Demon, г.Москва
- New Japan Pro Wrestling** №44 с.97 (НП) Хайюи, г.Москва
- NHL '98** №44 с.95 (НП) G.Funk, ред.
- NHL '99** №44 с.97 (НП) Kombat, г.Омск
- Novastorm** №43 с.91 (НП) Илья Коскин, г.Пермь
- Oddworld: Abe's Oddysey** №42 с.90 (НП) Raptor, г.Москва
- Omega Boost** №44 с.16 (О) Агент Купер, ред.
- Pac-Man 20th Anniversary** №44 с.46 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Pandemonium! 2** №42 с.90 (НП) А.В.Рюмкин, г.Петропавловск-Камчатский
- Parasite Eve** №43 с.91 (НП) Владимир Карленков, г.Красногорск, Московская обл.
- Parodius** №44 с.97 (НП) Хайюи, г.Москва
- Persona 2: Innocent Sin** №44 с.47 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Pitfall 3D** №42 с.91 (НП) Борис Морозов, г.Набережные Челны №43 с.91 (НП) А.В.Рюмкин, г.Петропавловск-Камчатский
- Pocket Fighter** №44 с.97 (НП) Маленький Дракон, г.Нарва, Эстония
- Powerboat Racing** №44 с.95 (НП) G.Funk, ред.
- Power Instinct 2** №42 с.91 (НП) Apache
- Puzzle Bobble 4X** №44 с.97 (НП) Kombat, г.Омск
- Quake II** №42 с.26 (О) ExTRaKToR & Труп
- Rage Racer** №43 с.91 (НП) Роман Ренц, г.Новосибирск
- The Raiden Project** №42 с.91 (НП) А.С.Леванов, г.Красноярск
- Rapid Racer** №42 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл. №44 с.96 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Rayman** №44 с.95 (НП) Crazy Punk, с.Новониколевск, Приморский край
- Reboot** №44 с.95 (НП) Алексей Быстров, п.Возрождение, Выборгский р-н, Ленинградская обл.
- Red Asphalt** №44 с.96 (НП) Оставшийся Там, г.Екатеринбург
- Resident Evil: Nemesis** №44 с.45 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Resident Evil 2. Dual Shock Version** №43 с.90 (НП) Firefox, г.Москва №44 с.28 (О) Firefox, г.Москва
- Ridge Racer Type 4** №42 с.24 (О) Агент Купер, ред.
- Rise 2: Resurrection** №42 с.33 (О) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Road Rash** №44 с.95 (НП) Братя Пилоты, г.Норильск
- Road Rash 3D** №44 с.38 (О) С.С.С., ред.
- Rogue Trip: Vacation 2012** №42 с.23 (О) С.С.С., г.Москва №42 с.89 (НП) Mac Fank, г.Москва
- Rosco McQueen** №42 с.90 (НП) Борис Морозов, г.Набережные Челны №42 с.91 (НП) Death, г.Астрахань
- Runabout** №42 с.90 (НП) Raptor, г.Москва №42 с.90 (НП) Вада, г.Калининград
- Rush Hour** №42 с.91 (НП) Олег, г.Москва
- Saga Frontier 2** №44 с.45 (О) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Shadow Madness** №44 с.24 (О) Lord Hanta, ред.
- Shao Lin** №44 с.45 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Silent Hill** №43 с.22 (О) Александр Макар, г.Армавир
- Skullmonkeys** №42 с.90 (НП) Крутой Геймер, г.Благовещенск, Амурская обл.
- Soviet Strike** №42 с.91 (НП) KUSFBaracuda, г.Ульяновск
- Space Griffon** №44 с.97 (НП) Илья Садыков, п.Правдинский, Пушкинский р-н, Московская обл.
- Spawn** №44 с.96 (НП) G.Funk, ред.
- Speed Racer** №43 с.91 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Speedster** №44 с.96 (НП) Flash и Scorpion, г.Москва
- Spice World** №44 с.96 (НП) Kombat, г.Омск
- Spyro the Dragon** №44 с.96 (НП) Kombat, г.Омск
- Starblade Alpha** №42 с.91 (НП) Interceptor, г.Рубцовск, Алтайский край №43 с.91 (НП) Immortal, г.Салават, респ. Башкортостан
- Steel Reign** №42 с.91 (НП) Е.Маликов, г.Уссурийск, Приморский край
- Street Fighter Zero 2** №43 с.41 (О) G.Funk, ред.
- Street Fighter Zero 3** №42 с.12 (О) Агент Купер, ред.
- Suikoden** №44 с.96 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Syphon Filter** №43 с.30 (О) Lord Hanta, ред.
- Tekken 2** №44 с.95 (НП) Хайюи, г.Москва
- Tekken 3** №42 с.92 (НП) Roadkill, п.Малаховка, Московская обл. №43 с.92 (НП) D.J.Leps и Jason, г.Чита №44 с.97 (НП) Заместитель Noob-Sibot'a, г.Санкт-Петербург
- Tenchu (американская версия)** №44 с.97 (НП) Дмитрий Малаховский, г.Владивосток
- Tenchu (японская версия)** №44 с.96 (НП) G.Funk, ред.
- Test Drive 4** №44 с.97 (НП) G.Funk, ред.
- Test Drive 5** №44 с.97 (НП) Tony River, г.Москва
- Theme Park** №43 с.91 (НП) Вадим Кисляков, ст.Багаевская, Ростовская обл.
- Thunder Truck Rally** №44 с.97 (НП) G.Funk, ред.
- Time Gal** №42 с.28 (О) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Toca: Touring Car Championship** №43 с.90 (НП) Slash, г.Климовск, Московская обл. №44 с.96 (НП) Flash и Scorpion, г.Москва
- Tomb Raider** №43 с.91 (НП) BULLdozer, г.Рязань
- Tomb Raider 2** №43 с.92 (НП) Акира Куросава, г.Москва
- Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft** №44 с.95 (НП) Владимир Карленков, г.Красногорск, Московская обл. №44 с.97 (НП) G.Funk, ред.
- Tomorrow Never Dies** №44 с.44 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Too Human** №44 с.47 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Total Eclipse Turbo** №43 с.91 (НП) Роман Ренц, г.Новосибирск
- Treasures of the Deep** №42 с.91 (НП) Кобец & К', г.Анапа, Краснодарский край
- Twisted Metal 2** №43 с.91 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Twisted Metal 3** №42 с.31 (О) Mac Fank, г.Москва №43 с.90 (НП) Alien-3, г.Таллин, Эстония №43 с.91 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Unholy War (The)** №44 с.96 (НП) G.Funk, ред.
- Vandal Hearts II: Heaven's Gate** №44 с.46 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- Vigilante 8** №42 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл.
- Vigilante 8: Second Offense** №44 с.44 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- V-Tennis** №43 с.92 (НП) Interceptor, г.Рубцовск, Алтайский край
- Warcraft II: The Dark Saga** №42 с.32 (О) Mac Fank, г.Москва
- Warpath: Jurassic Park** №44 с.45 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- WCW Nitro** №43 с.90 (НП) G.Funk, г.Одинцово, Московская обл. №43 с.90 (НП) BULLdozer, г.Рязань №44 с.96 (НП) Death, г.Астрахань
- Wild Arms** №43 с.92 (НП) Human Smoke, г.Реутов, Московская обл.
- Wild Arms: 2nd Ignition** №44 с.46 (А) Mac Fank и Lord Hanta, ред.
- WipeOut 2097** №42 с.91 (НП) Вечно Green Зомби, г.Красноярск
- Worms** №44 с.97 (НП) Immortal, г.Салават, респ. Башкортостан
- Xenogears** №43 с.38 (О) Lord Hanta, ред. №44 с.30 (О) (главы 1-4) Lord Hanta, ред.
- X-Men: Children of the Atom** №44 с.22 (О) G.Funk, ред.

Раздел 5. Игры для Game Boy

- Aladdin** №44 с.93 (НП) Михаил Гусев, г.Видное
- Alien 3** №44 с.78 (О) G.Dragon, ред.
- Batman. The Animated Series** №42 с.87 (НП) S.G.V.M., г.Новосибирск
- Battletoads 2** №42 с.87 (НП) Денис Замков, г.Москва
- Dragon Heart** №42 с.76 (О) (окончание) G.Dragon, ред.
- Hatris** №42 с.78 (О) G.Dragon, ред.
- Indiana Jones and the Last Crusade** №44 с.93 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.
- Killer Instinct** №42 с.87 (НП) Денис Замков, г.Москва
- Kirby's Dream Land** №43 с.88 (НП) Илья И., г.Москва
- Lamborghini American Challenge** №43 с.88 (НП) Илья И., г.Москва
- The Lion King** №44 с.93 (НП) Михаил Гусев, г.Видное
- Monster Truck Wars** №43 с.67 (О) G.Dragon, ред.
- Nemesis** №43 с.88 (НП) Илья И., г.Москва
- Prince of Persia** №43 с.88 (НП) Илья И., г.Москва
- Probotector 2** №43 с.88 (НП) Денис Замков, г.Москва
- Super Mario Land** №42 с.87 (НП) Илья И., г.Москва
- Sword of Hope** №44 с.93 (НП) Автор не известен
- Tennis** №42 с.87 (НП) S.G.V.M., г.Новосибирск
- Wario Blast** №44 с.93 (НП) Клоноа, г.Москва
- Wario Land** №42 с.87 (НП) S.G.V.M., г.Новосибирск

117454
а/я 21

У меня PC, но это не мешает мне покупать ваш журнал. Во-первых, потому что многие секреты MD, SNES и PSX подходят к PC. Но не только поэтому. Еще и потому что ваш журнал интересный. Хорошо, что авторский коллектив редакции во главе с Великим Драконом пишет много статей, но я желаю вам, чтобы не было недостатка и в статьях геймеров. Спасибо, что вы создали такой журнал! «Великий Дракон» жил, живет и будет жить!!!
Алексей Куликов, г.Москва

117454
а/я 21

Я начал покупать ваш журнал с 38 номера, хотя и раньше знал о существовании «Великого Дракона», но думал, что он такой же, как и все остальные. А прочитав 38 номер, я был просто поражен обилием информации, а особенно присутствием только вашему журналу геймерским юмором. С тех пор «Великий Дракон» для меня стал действительно ВЕЛИКИМ. Я думаю, что каждый, кто хоть раз возьмет в руки ваш журнал, навсегда им заболит, ведь, как известно, «Великий Дракон» — с тобой навсегда!
F1 Racer (L.S.Shumi), г.Харьков, Украина

Раздел 6. Игры для разных компьютеров

- Alone in the Dark (IBM PC)** №44 с.43 (А) G.Funk, ред.
- Army Men III: A Space Odyssey (IBM PC)** №44 с.43 (А) G.Funk, ред.
- Conquest: Frontier Wars (IBM PC)** №44 с.43 (А) G.Funk, ред.
- Descent: Freespace 2 (IBM PC)** №44 с.43 (А) G.Funk, ред.
- Imperium Galactica II (IBM PC)** №44 с.43 (А) G.Funk, ред.
- Prince of Persia 3D (IBM PC)** №44 с.43 (А) Lord Hanta, ред.

СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА



Переделка знаменитой PSX-овской игры Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, получившая гордое прозвище Mortal Kombat 5, получилась довольно неплохой, хотя и неидеальной. Фигурка самого Саб-Зиро позаимствована из второй части МК. Соответственно и из супер-приемов имеются лишь заморозка, ледяная лужа и подкат. Враги же все сплошь персонажи Mortal Kombat 3, причем потерявшие большинство своих способностей, в том числе и комбо. Несколько непонятен (если это не глюк) принцип получения паролей: они выдаются не на следующий, а на уже пройденный уровень. Строение самих уровней,



которых в данной версии игры всего четыре, не так уж сильно отличается от оригинала. Но вот содержание их претерпело довольно существенные изменения. Прежде всего, уровни стали делиться на комнаты. Если в комнате есть враги (а в большинстве случаев там находятся именно они), то вас из нее не выпустят, пока вы всех не перебьете. На некоторых уровнях появились новые препятствия, вроде огненных гейзеров, копий и так далее. Качество фонов не вызывает никаких нареканий. Музыка в игре хоть и приятная, но к Mortal Kombat не имеет ни малейшего отношения. Иными словами, переделка получилась весьма удачной, и поэтому я решил привести здесь ее подробное решение. Прежде чем начать игру, советую заглянуть в Options, поскольку там можно установить уровень сложности, количество жизней и продолжений.

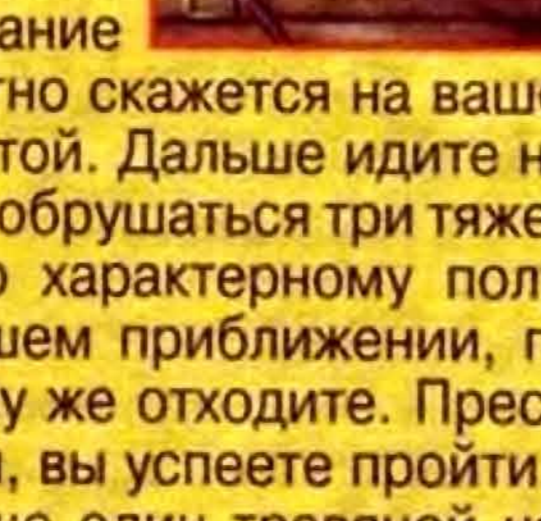
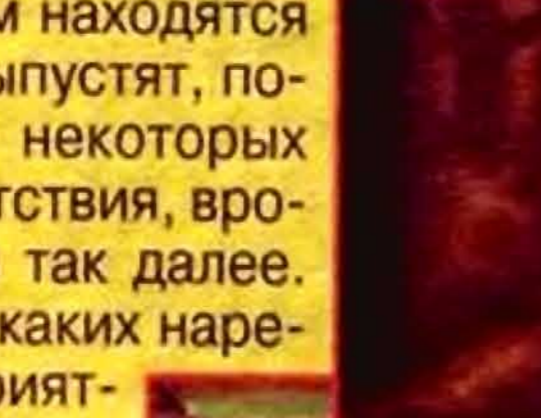
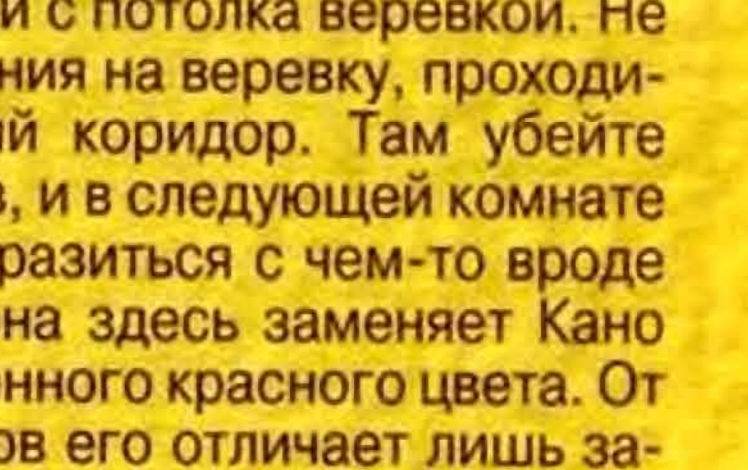
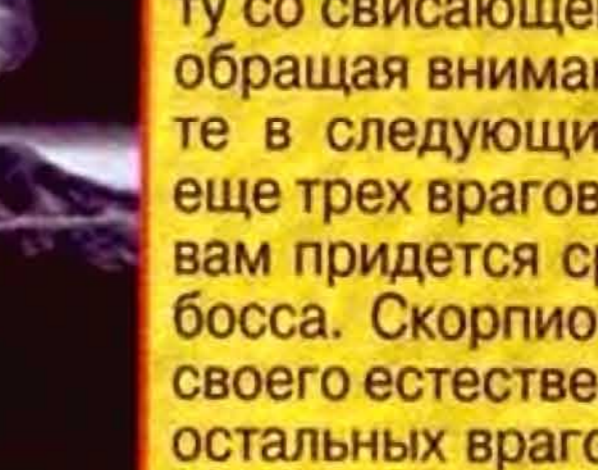
China – Shaolin Temple

Храм Шаолинь почти не изменился со времен PSX. Разве что на смену монахам пришли разноцветные Кано. Одного из них вам и придется замочить в самом начале. Покончив с ним, шагайте в коридор. Там аккуратно пройдите мимо капающей с потолка зеленой дряни (попадание ее на кожу крайне неблагоприятно скажется на вашем здоровье) и возьмите травяной настой. Дальше идите не торопясь, поскольку с потолка на вас обрушатся три тяжелых пресса (заметить их можно по характерному полукругу). Опускаются они только при вашем приближении, поэтому осторожно подкрадитесь и сразу же отходите. Пресс опустится, а пока будет подниматься, вы успеете пройти. В следующей комнате вы найдете еще один травяной настой и двух врагов. Убейте их и идите на балкон, где, запрыгнув на парапет, прыгайте вниз. Навес смягчит падение, и ваш герой целым и невредимым окажется на земле. Прежде чем зайти в комнату слева, пройдите чуть вправо и возьмите жизнь. В комнате прибейте сразу трех Кано и двигайтесь в коридор. Там, не напоравшись еще на два пресса, расправьтесь с



MK 5

MORTAL KOMBAT ~SUB ZERO~



очередным гадом и идите в комнату со свисающей с потолка веревкой. Не обращая внимания на веревку, проходите в следующий коридор. Там убейте еще трех врагов, и в следующей комнате вам придется сразиться с чем-то вроде босса. Скорпиона здесь заменяет Кано своего естественного красного цвета. От остальных врагов его отличает лишь завидная живучесть. Устранив и эту преграду, смело берите карту элементов и возвращайтесь в комнату с веревкой. Поднимайтесь на крышу храма и прыгайте вправо.

The Element of Water (Пароль: 2963)

Теперь, заполучив карту элементов, можно приступать непосредственно к их поиску. Уровень населяют два вида Сонь: обычные и плюющиеся. Описывать его и все последующие уровни я буду, опираясь на имеющиеся карты. Настоятельно рекомендую не спускаться по веревкам в залы, помеченные жирной надписью «ПРОПАСТЬ». Это приведет к моментальной гибели вашего персонажа.



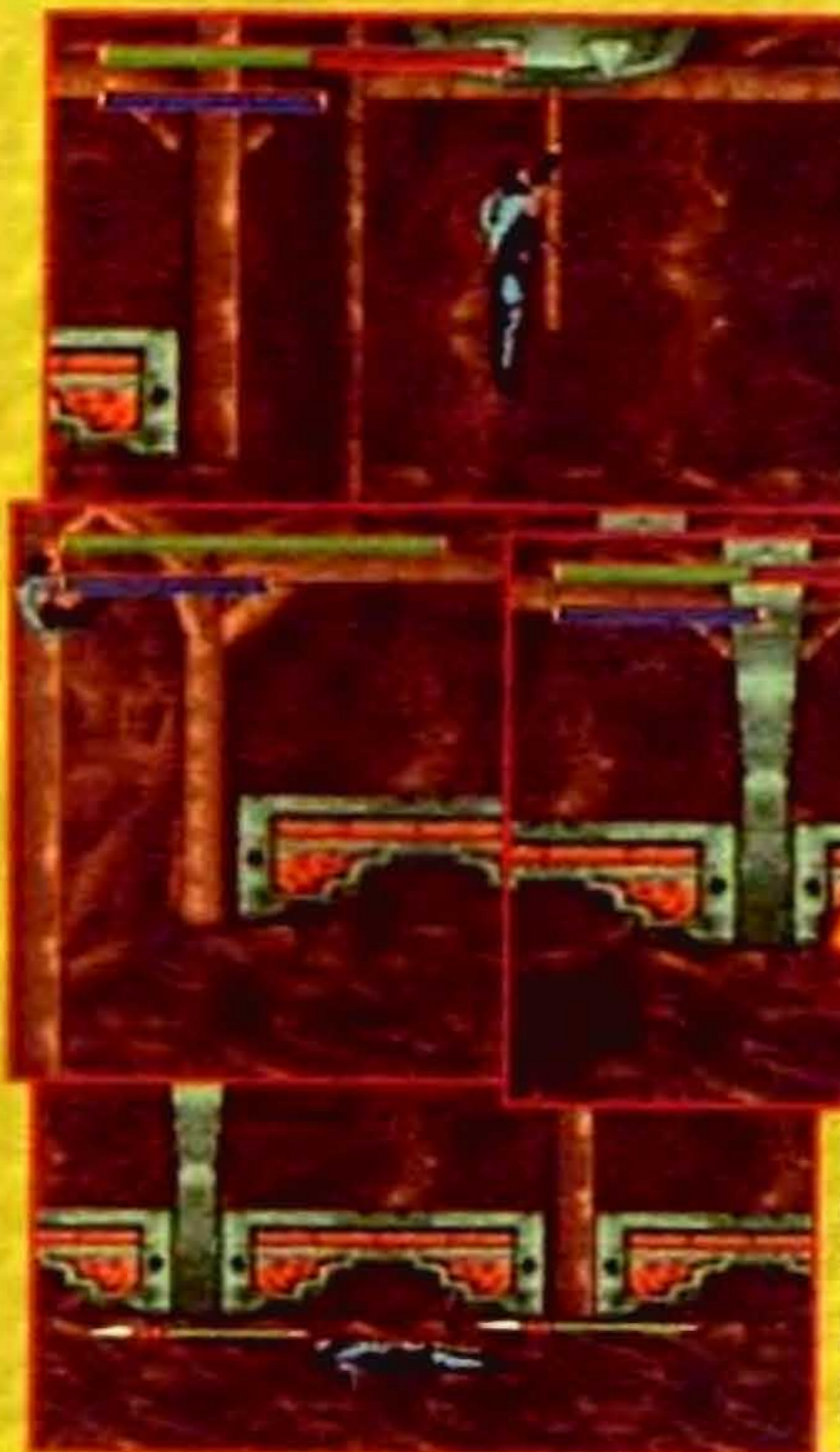
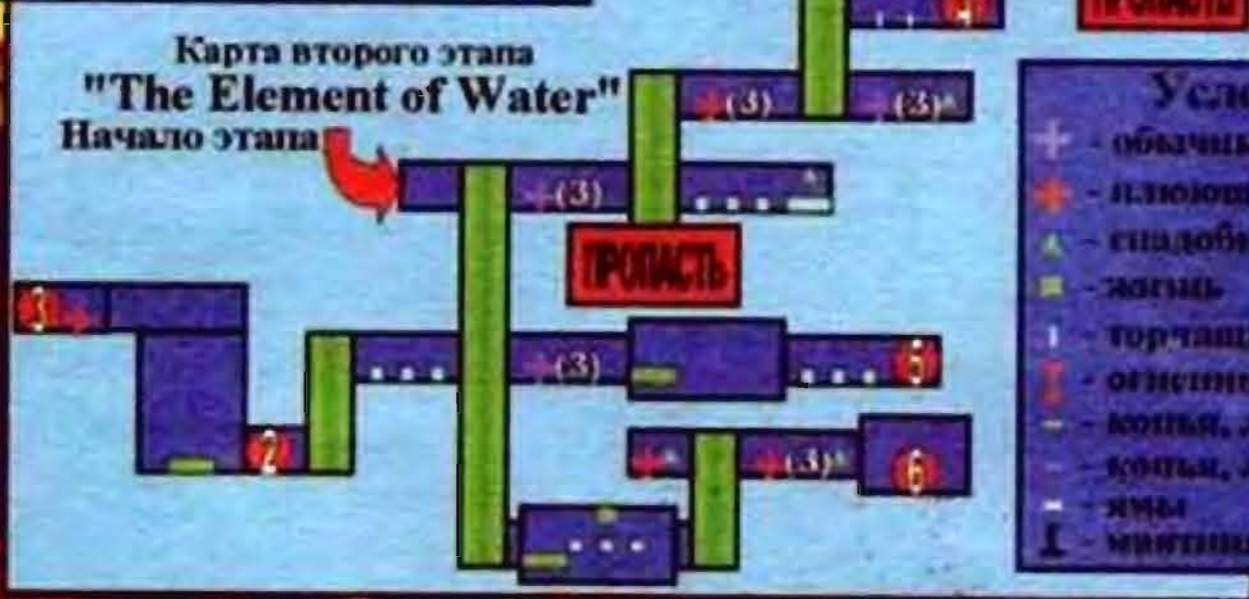
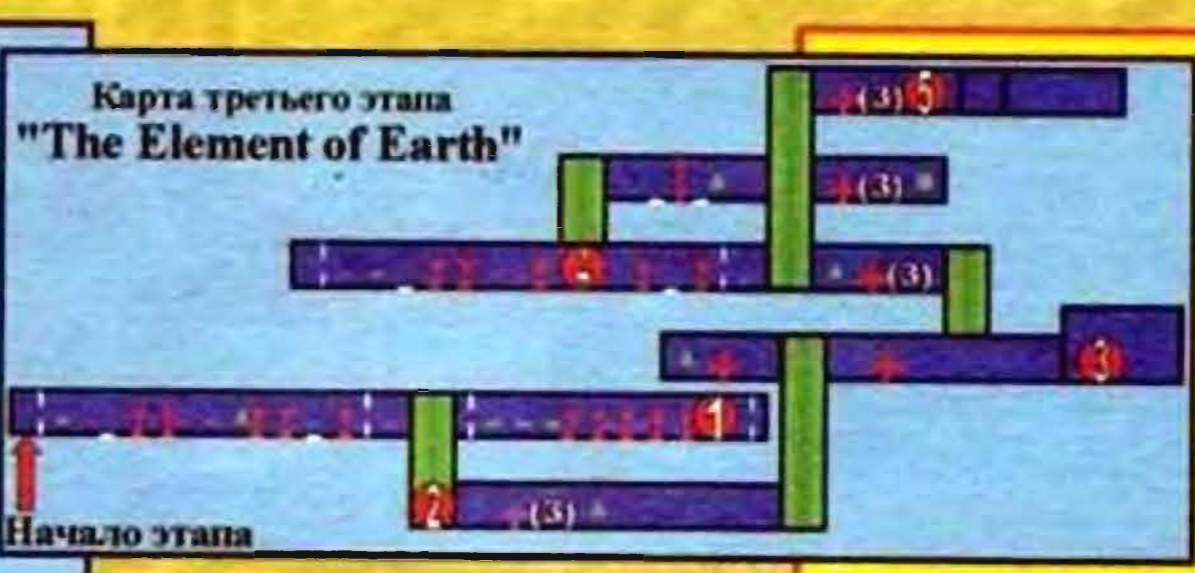


УПРАВЛЕНИЕ

Изменению подверглись не только уровни, но и старое доброе комбатовское управление. Рискну предположить, что оно стало даже удобнее:

- ↑ — прыжок
- ←, → — передвижение персонажа
- A — поворот в противоположную сторону
- A+назад — блок
- B — удар рукой
- B+назад — подсечка
- C — удар ногой
- C+назад — удар ногой с разворотом
- Start — вызов инвентаря
- Супер приемы:
- вниз+вперед+B — бросок льда
- вниз+назад+C — ледяная лужа
- назад+B+C — подкат

- Условные обозначения**
- обычные враги
 - плавающие или кидящиеся враги
 - снадобье
 - жемчуг
 - торчащие колья
 - огненные гейзеры
 - колья, летящие поверху
 - колья, летящие понизу
 - дыры
 - маятники



Итак, начав этап, ступайте в комнатку, обозначенную на карте цифрой 1. Там, расправившись с плюющийся Соней, берите первый ключ — Check point. Теперь отправляйтесь в

комнату 2, где, применив недавно подобранный ключ, откройте дверь. На платформе поднимитесь в комнату 3. Убив очередного врага, хватайте второй ключ (Check point) и бегите в помещение 4. Там, перепрыгнув два торчащих из земли колья, подойдите к «замочной скважине» и заранее разверните Саба влево. Используя ключ, стремглав мчитесь к выходу, перепрыгивая колья, поскольку из открывшейся двери справа на вас поедет стена... Ключом вы привели в действие платформу в зале под нижней пропастью. Идите туда, и платформа переправит вас в помещение 5. Там, попрыгав по каменным блокам, вы доберетесь до третьего и последнего на этом этапе ключа (Check point). Теперь идите в комнату 6, где, воспользовавшись ключом, откройте дверь, ведущую к боссу, роль которого, как обычно, исполняет не в меру живучий враг. Прикончив его, вы попадете на следующий уровень.

The Element of Earth (Пароль: 3154)

Что ж, время отправиться на поиски последнего в этой версии игры магического компонента — элемента земли. Вашему продвижению будут препятствовать вконец охамевшие Лю Канги, которые также делятся на обычных и кидящихся ножами. Но основную опасность представляют не они, а разбросанные по уровню лопушки, вроде огненных



самое главное, горизонтально летящих копий. Они внезапно вылетают из-за края экрана, и от них очень сложно увернуться. Поэтому почаще поглядывайте на карту и будьте заранее готовы к их появлению. Вначале следуйте в пункт 1 и возьмите там первый ключ. Теперь идите в 2, где откройте дверь только что найденным ключом. В зале 3, расправившись с живучим Лю Кангом, вы получите второй ключ (Check point). Выходите из зала и используйте ключ около свисающей с потолка веревки, открыв тем самым проход наверху. Поднимайтесь наверх и дуйте к другой веревке, помеченной цифрой 4. Поднимайтесь по ней в комнату и прыгайте в яму около решетки. Там возьмите последний ключ (Check point) и с помощью пружины выпрыгните с другой стороны решетки. Теперь ступайте в 5 и ключом откройте дверь. Идите до упора вправо, и уровень окончен.

Quan Chi's Sanctuary (Пароль: 4396)

Осталось преодолеть последний рубеж — Крепость Куан Чи. Правда, самого Куан Чи вы здесь не встретите, но зато сможете «пообщаться» с врагами со всех предыдущих уровней. Не теряя времени, отправляйтесь в зал 1 (для активации лифта одновременно нажмите A и B). Там разберитесь с живучим Кано и возьмите первый кристалл (Check point), который используйте в башне 2. В зале 3 убейте живучего Лю Канга, и получите второй кристалл (Check point). Топайте в зал 4, где одержав победу над живучей Соней, получите последний кристалл (Check point). Теперь остается только посетить башни 5 и 6 и установить там кристаллы, подобранные в залах 3 и 4, соответственно. Сделав это, вы попадете на какой-то завод, где будете драться с последним боссом игры — Синдел. Победить ее не сложнее, чем других живучих противников. Ее смерть означает конец этой замечательной игры. А наградой вам будет серая надпись THE END. И на том спасибо.



Mac Fank

P.S. Особая благодарность С.С.



рис. Смелянова Николая (г. Краснокаменск)



Эпоха мира и радости в королевстве Мифгард закончилась, когда границу его разорвали несметные Силы Тьмы во главе с Властелином Демонов по прозвищу Джардин-безумец. Двенадцать Повелителей Материй, магический оплот Мифгарда, отчаянно противостояли натиску Зла. Восемь из них отдали жизнь, пытаясь вызнать секрет силы Властителя. Собранные ими знания помогли оставшимся сотворить чародейство, способное покончить с завоевателем. Но компоненты заклинания — фокусирующие его силу магические кольца, были утеряны на покрытых Тьмой землях Королевства. Настало время четверке уцелевших Повелителей отправиться в последний боевой поход на силы зла... Магия, короли, драконы — удачное сочетание фэнтезийных элементов вкупе с достойным техническим воплощением всегда найдет благодарного потребителя. Не удивительно, что добрая треть известных мне бродилок, не говоря уж о ролевых играх, эти самые элементы вовсю эксплуатирует. Но одного сюжета мало, привередливые геймеры, помимо радующей глаз и слух оболочки игры, требуют изюминки-новинки в процессе прохождения. В JM таковой «фичей» является возможность комбинировать заклинания атак и прочих действий в зависимости от ситуации для достижения лучших результатов, что в обычных (не ролевых) играх встречается крайне редко. Заполучение колец в увлекательных сражениях открывает герою



JEWEL MASTER

- Вода** — щит (Barrier, не спасает от снарядов/выстрелов, а иногда — и от прикосновения);
- Земля** — землетрясение (Earthquake, большинство сухопутных врагов на время замирает);
- Огонь+Земля** — стена огня перед героем либо огненная змея (в зависимости от силы кольца Огня Fire Wall или Fire Viper — мощно, но с весьма ограниченной зоной поражения);
- Огонь+Ветер** — шаровые молнии (Fire Ball, сила колец повышает число шаров и частоту выстрелов соответственно, то же верно и для следующих двух заклинаний);
- Вода+Земля** — ледяные лезвия (Ice Dagger, аналог молний против огненных тварей, способны отражаться от стен и врагов);
- Вода+Ветер** — энергетические сгустки (Wave, проникают сквозь стены);
- Вода+Огонь** на одной руке и **Земля+Ветер** на другой, **все кольца третьего уровня силы** — Клинок (Blade, порождает мощнейшие волны энергии).



доступ к новым заклинаниям, сводя на нет возрастающую мощь вражьего сопротивления.

Игра довольно трудна даже на уровне сложности Easy, зато прошедший ее от замены этой градации на Hard особой разницы не почувствует.

Управление можно поменять, но оно и так весьма удобно:

A/B — атака заклинанием левой/правой руки, в меню — снятие всех/одного колец;

C — прыжок, в меню — взять/надеть кольцо;

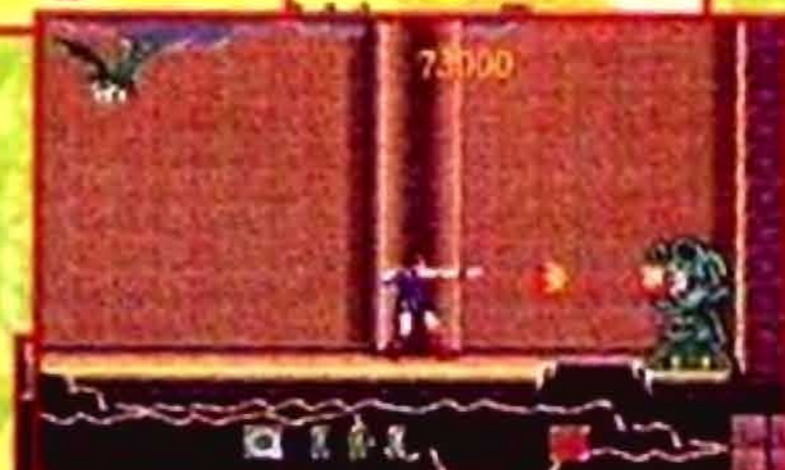
Start — вход/выход из меню выбора заклинаний.

Герой может атаковать присев, спрыгивать с платформ вниз и атаковать основными заклятиями вверх, передвигаясь при этом.

Во время игры внизу экрана, помимо иконок выбранных заклинаний, видно от 2 (в начале) до 6 кристаллов, меняющих свой цвет, когда герой получает ранение. На второй стадии первых четырех уровней вы можете освободить магического духа и получить за это дополнительный кристалл. Нахождение фрукта и колбы снадобья восполняет один и три кристалла соответственно. Повелителей осталось четверо, так что и шансов на победу вам дается четыре. Не жизни — продолжения, обнуляющие счетчик очков, но сохраняющие найденные кольца.

В меню выбора заклинаний производится распределение найденных колец по пальцам обеих рук — от одного до двух на каждую. Кольца разделены в четыре группы по роду (по часовой стрелке сверху — Огонь, Ветер, Вода и Земля) и в три — по силе (возрастает от центра). Надетые на одну руку, кольца из противоположных групп нейтрализуют друг друга, остальные можно комбинировать:

Огонь — огненный клинок (Flame, радиус действия невелик); **Ветер** (сила по нарастающей) — ускорение бега (Speed Up), высокий (High Jump) и двойной (Double Jump) прыжки, активировать не требуется;



Сбор колец происходит на четырех уровнях. Пятый — воздвигнутый Джардином дворец. В начале идет царство живой природы, зелень и лесные зверюшки. Тролли, кобольды, рыбки с человеческими головами в пруду — все это пробежите без проблем, пусть даже на руках пока лишь по кольцу Огня да Воды, самых слабеньких. Затем в небольшой каменной избушке тролль дарует вам кольцо Ветра, и битва до конца примет перестрелочный характер. В коридоре замка босса вам встретится необычной формы камень. В нем сидит Гном — первый магический дух. А в конце пути столкнетесь с белым тигром. Ну уж этот зверь вас точно не напряжет — лишь увернитесь от первого его прыжка, а дальше уж он сам начнет от вас бегать...

Жаркий мир пустыни поначалу покажется весьма неприветлив — быстро и по кривой пикирующие гнусы, прыгающие скорпионы и бронированные черви, завезенные с Аракиса. Но первый же червь повысит вашу скорострельность, и достижение песчаного замка надолго не затянется. Внутри придется неоднократно использовать HIGH JUMP (подсказка: это заклинание можно менять с FIRE BALL од-

ним лишь нажатием C). Заметив колодцеобразное сооружение, не поленитесь дотронуться до него и высвободить Фею Ветров. Этажом ниже вы сразитесь с летающим скелетом (главное — своевременно обмануть врага, когда тот пойдет на снижение), в результате еще улучшив свою огневую мощь. Босс уровня, этакая Жар-птица, обитает на свежем воздухе — покинув замок, вы некоторое время проведете в обществе ее товарок, уворачиваясь от скачущих



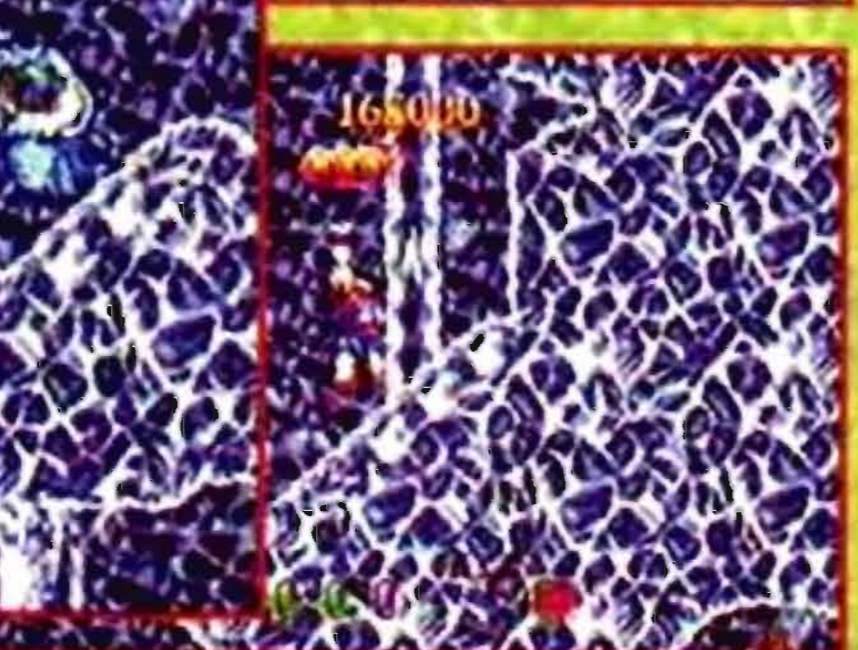


навстречу огненных шаров. Для безопасного расстрела птицы встаньте в левом углу «арены» и стреляйте в прыжке энерго-волнами.

Вполне логично, что сразу за песчаными дюнами ле-



жит пустыня ледяная — в этом мире действуют иные законы, магические. Рекомендую до пещеры бежать ускоренно (SPEED UP), расстреливая всех встреч-



ных файерболлами. Йети в живых не оставляйте, он носит одно из искомых колец, как и первая встреченная в пещере медуза. Гнезда мух и летучих мышов расстреливайте изда-лека. Используя щит и HIGH JUMP, можно дойти поверху, перепрыгивая провалы, до ледяной колонны с заточенным внутри Духом Огня. А оттуда уж и до логова Черепашьего Коро-

ля недалеко. Постоянно активируя щит, атакуйте его голову до полной победы.

Обладателя щита, мощнейших шаровых молний и заклинания DOUBLE JUMP не остановят ни толпы реющих над вет-

ренными степями дракончиков, ни их Драконий Король, поселившийся за вулканом. Остерегайтесь лавовых луж, щит не поможет. У подножия горы слева есть небольшой пруд, спуститься к нему для встречи с Нимфой можно чуть правее. А Короля лучше бить энерго-волнами, уворачиваясь от очереди огненных плевков посредством двойного прыжка. Схватив выпавшее из поверженной рептилии кольцо, немедленно активируйте Клинок. Пары ударов хва-



тит, дабы навеки успокоить летающий скелет босса и перейти на финальный уровень игры.

Неважная участь ждет охранников джардиновского замка — и на экране-то появиться не успеют, как уже разлетаются в пыль под натиском объединенных четырех Стихий! Чуть хуже Клинок справляется со стаями мелких летунов, но такие встретятся лишь дважды. Над воротами башни живет странный червь, уязвимый лишь в момент броска, но и ему, и Синей Птице внутри также не пережить и одного удара Супер-оружия. Ко входу в покои Джардина придется пропрыгать с помощью заклинаний по плат-



формам-ловушкам (главное — скорость). А перед финальной битвой — одолеть четыре статуи Демонов. Первая до вас просто не достанет, остальные бейте в упор, дабы сохранить больше энергии для их Повелителя. Схватка с ним делится на четыре стадии — в первой и третьей атакуете вы, прорубая огненные прорехи в его человеческой оболочке, а в остальных — он, обернувшись Черным (активируйте щит и быстрый бег) или Белым (избегайте в двойном прыжке) Призраками. Исход этой битвы предрешен, ведь всем вам еще с младенчества известно:

В борьбе Бобра с Ослом Бобро всегда побеждает!!!



Eler Cant



Хотя название переводится как «боевой корабль», по сути это «морской бой». Известная любому школьнику игра в довольно упрощенном варианте вызывается из стартового меню (Classic BS), правилами не обременена и для одиночного игрока интереса не представляет. В отличие от собственно Super BS, которая относится к классу пошаговых стратегий. Означает это, что действия в игре в основном развиваются по шагам, и каждый участник боя ждет своей очереди. Поединки кораблей, правда, происходят в реальном времени, что вносит элемент аркадной непредсказуемости. И хотя среди иконок управления имеется кнопка паузы, шкала-полоска в нижнем правом углу ограничивает ваше время на раздумье. После того как каждой единице вашей флотилии будет отдана команда, наступит черед команды оппонента-компьютера. Передвижением торговых судов и залпом береговых орудий игровой цикл завершится, счетчик ходов возрастет на единицу, и если в отпущенное вам число ходов вы не уложите, миссия будет провалена. Со временем это станет принимать все большую актуальность, повышая сложность выработки правильной стратегии действий. В начале вам предложен выбор из четырех заданий, по завершении всех четырех вы получите пароль, а список пополнится еще тремя миссиями. На выполнение каждой отводится определенная группа кораблей, названия и капитаны выбираются случайно, но боевые качества, определяемые типом судна, фиксированы.

TYPE: ABB ESCORTER
TONNAGE: 1000
ARMOR: 15 INCHES
CLASS: LIGHT CRUISER
CAPTAIN: S. MALLONE
WEAPONS: MISSILES, TORPEDO
STATUS: RETREATING
COORDINATES: 1000, 1000



Типы боевых кораблей:

Класс В

Эти «плавающие крепости» предназначены для уничтожения мощных боевых единиц противника. Наличие прочной брони приносит облегчающий эффект, чувство гордости и превосходства. Но не пытайтесь передвинуть эти корабли на большое расстояние, потеряете время. Пользу это приносит лишь в крайних случаях (миссия «Jolly Roger»), когда больше некому. **BB. Battle Ship** — максимум брони, минимум скорости. Скорость в 24 узла достигается разваливающимся двигателем. Это печально. Своей трехствольной 375-мм пушкой враз потопит любое надводное судно — жаль, что арсенал исчерпывается парой десятков снарядов.

BC. Battle Cruiser немножко послабее бронирован, скорость та же, но может быть вооружен ракетными, торпедами, глубинными бомбами. Это, несомненно, его преимущество.

Класс С

Корабли этого класса (тяжелый и легкий крейсера) не отличаются ни особой броней, ни скоростью. Их способности ограничены, но все же еще осталась приличная броня, выдерживающая пятю попаданий мелких кораблей.

BB BATTLESHIP	1000	15
BC BATTLECRUISER	1000	15
CC CARRIER	1000	15
LC LIGHT CRUISER	1000	15
DD DESTROYER	1000	15
DE ESCORT	1000	15

CA. Heavy Cruiser обычно вооружен разнообразным оружием. В битвах играет роль «плавающей мини-крепости».

CL. Light Cruiser — «средний» корабль. Не возлагайте на него особых надежд. После сражения ненадолго выводится из строя, неплох при отстреле кораблей следующего класса.

Класс D

DA. Destroyer — лучший из класса «D», называется эскадренным миноносцем. Из названия следует, что ракет у него нет и быть не может, есть торпеды, глубинные бомбы (мины) и банальная пушка. Один из трех скоростных судов (40 узлов), но может еще и подражаться.

DE. Escort. Если верить названию, он создан для охраны и сопровождения. Но свои торговые корабли с такими «охранниками» я бы не отправил. Единственное, что они умеют, так это убежать. После каждой вражеской атаки приходится долго «откачивать».



PT. Patrol Boat. Я, конечно слышал, что в войну и на буксир пулемет ставят, но это... Разрушения от выстрела не больше, чем от гранаты. Этот корабль просто физически не может потопить линкор — даже не потому, что в 10-15 раз тоньше брони, что тонет после второго же попадания. Просто потрохов не хватит. Потопить может себеподобного, да и то с трудом. Так что используйте для отстрела назойливых торговцев, береговых работ, уничтожения минных полей и подлодок. Также хорош в роли приманки, но держите дистанцию!

Методы ведения боя:

Ракета — идеальное оружие. Уничтожает любой обнаруженный визуально корабль с первого раза. Небольшая проблема — после запуска необходимо повторным нажатием кнопки направить ее в цель (сразу, как та начнет расти в размерах). Рекомендуется для экономии снарядов пушки использовать против судов класса В.



Пушка — самое слабое, но и самое часто используемое оружие. Не советую стрелять вблизи — в вас попадут дважды до того, как вы опустите пушку (еще одна причина для ухода из навязываемого боя). На расстоянии прицел выставляется автоматически, но до уничтожения двигателей противника придется сдвигать его и стрелять с упреждением. Попытки отыскать слабое место в броне вражеского судна могут увенчаться успехом — поражение определенных точек в кормовой его части снижает частоту и меткость ответного огня.



Со временем у вас начнутся проблемы со временем (упс...), и основной способ их разрешения — уничтожение исключительно напавших на вас врагов за счет их части ходового цикла. А если проблемы перерождаются в растущую смертность и нехватку боеприпасов, и вовсе отказывайтесь от боя. Попадут максимум каждый по разу, плюс неизбежные торпеды подлодок.

Торпеда наносит чуть больший урон, чем пушка, но запуск ее не быстр, да и дистанция поражения маловата. На крайний случай сгодится...

Глубинные бомбы — для уничтожения подлодок и мин. Без сонара эти объекты не видны, но крестик прицела их идентифицирует безошибочно. Сперва придется встать вплотную к цели (на подлодки можно заплывать). Во время боевого захода произведите пробный запуск для определения глубины детонации. В подлодку бросайте сразу три бомбы, иначе уйдет на глубину зализывать раны.

Таран. С его помощью крайне низкой ценой (в отношении повреждений и боезапаса) можно топить в столкновении (желательно, касательном) уступающие классом корабли противника. Осторожно, свои суда лучше не трогать!



Уничтожив пушку или строение на берегу, вы обретаете власть над местными аборигенами, а с ней и блага в виде пополнения арсенала. Жаль, что заход в порт отнимает столько времени... Сев на мель, ваш корабль будет обречен на растительное существование.

Управление.

A — выстрел, выбор курса/опций;
B — смена отметок сонара/локатора;
C — смена оружия (во время прицеливания);
Start — выход из боя, переключение меню иконок;
 вверх/вниз — установка таймера глубинной бомбы;
 влево/вправо — выбор подлежащего ремонту агрегата.
 Выбор действия производится с помощью четырех иконок в левом нижнем углу экрана. Нажатием **Start** вы меняете их игровой набор на вспомогательный (названия даны в скобках). Перечисляю сверху слева по часовой стрелке:

Move. Передвигая курсор по предложенным позициям, вы выбираете с помощью стрелочек, куда переместится ваш корабль. Как — решать не вам, поэтому нелинейных маневров вблизи подводных мин, берега и своих кораблей лучше поостеречься. Дальность определяется скоростью.

(Fleet). Список кораблей вашей флотилии. Для каждого можно дополнительно вызвать экран статуса, описанный ниже.

Target. Передвигая прицел, вы можете оглядеть окрестности и атаковать врага в радиусе поражения выбранного орудия. Сообщаются названия видимых объектов.

(Options). Стартовое меню плюс опция продолжения миссии.



Status. Помимо списка арсенала здесь находится подменю **Damage Crew Assignment**, определяющее агрегат, подлежащий починке за время следующего цикла. Если чинить нечего, наращивается броня. Рекомендуемый порядок — **Steering** (управление, в комплекте с пушками чаще всего выходит из строя), **Targeting** (прицеливание), **Sonar** (чтобы не мучиться, выискивая мины прицелом).



(Reckon). Вид акватории со спутника (искусственный такой, в космосе летает). Часть ее видна в экране локатора, и в ходе игры этого вполне хватает.

Continue — продолжение движения в том же направлении, с той же скоростью.

(Pause). Чтобы компьютер не поборол игрока, пока тот «в отключке».

Половина миссий заключается в банальной разборке с флотом противника. Но вкус игры создают, конечно, как раз уникальные задания типа:

Mosquito Boat Attack. Руководя флотилией «мосек», вы должны заманить «слонов» под шквальный огонь береговых орудий.

После чего можно пожертвовать парой посудин для ускорения процесса.

Convoy Escort. Не то чтобы сильно ценный груз требуется отконвоировать на западный остров, отстреливая немногочисленных пиратов.

Rescue Mission. Первая ласточка из царства кошмаров. Раза с пятого вам обязательно удастся довести хоть один из двух кораблей до острова на севере сквозь тучу вражеских судов и в обход цепи подводных мин. Лучше сразу выяснить кратчайший маршрут и взять влево, не ввязываясь в драки с тихоходными дредноутами.



Raid on Mindino Airfield. О, сколько часов я провел, пытаюсь выяснить, что же собственно требуется разбомбить в этой миссии. Выяснилось — все! А потому, отправив свой крейсер таранить корабли противника на пути к западной бухте, ведите оставшиеся суда через минное поле в бухту восточную, откуда разносите в щепки все, относящееся к прогневившему Богов граду Миндино (определить такие вы можете по строке информации). Учтите, что нехватка одного ствола может погубить всю затею...

Jolly Roger. И один в поле воин, особенно если воин этот класса В, но заниматься пиратством в заполненной флотом противника акватории — занятие неблагоприятное. Ведь из 20 снарядов пушки и 25 игровых циклов половину требуется сэкономить на собственно отстрел десятка торговых судов, а до бухты еще добраться надо... Идите по диагонали вниз, потом вдоль побережья вправо и, не отвлекаясь на защитников законопослушных торговцев, взор-



вите хоть одного из улепетывающей на север четверки. После чего можно попытаться, устроившись в бухте, расчитаться с обидчиками.

Ряд несоответствий с реальным морским сражением интерес к игре едва ли уменьшит, но практически весьма удивляет и мешает, что ваш корабль не может атаковать подлодку торпедами, а на глубинных минах дохнет с ходу, хотя по картинке минимальная глубина их залегания намного больше его осадки. Маневрированию зачастую мешают непонятные ограничения — корабли противника же могут разворачиваться хоть на 180 градусов за цикл, оставаясь на одном месте. И все же, несмотря на весьма примитивную графику и звук, увлекательность игры едва ли уступает ее сложности, возрастая с открытием игроком новых приемов и законов этого, воистину СУПЕР, Морского Боя!

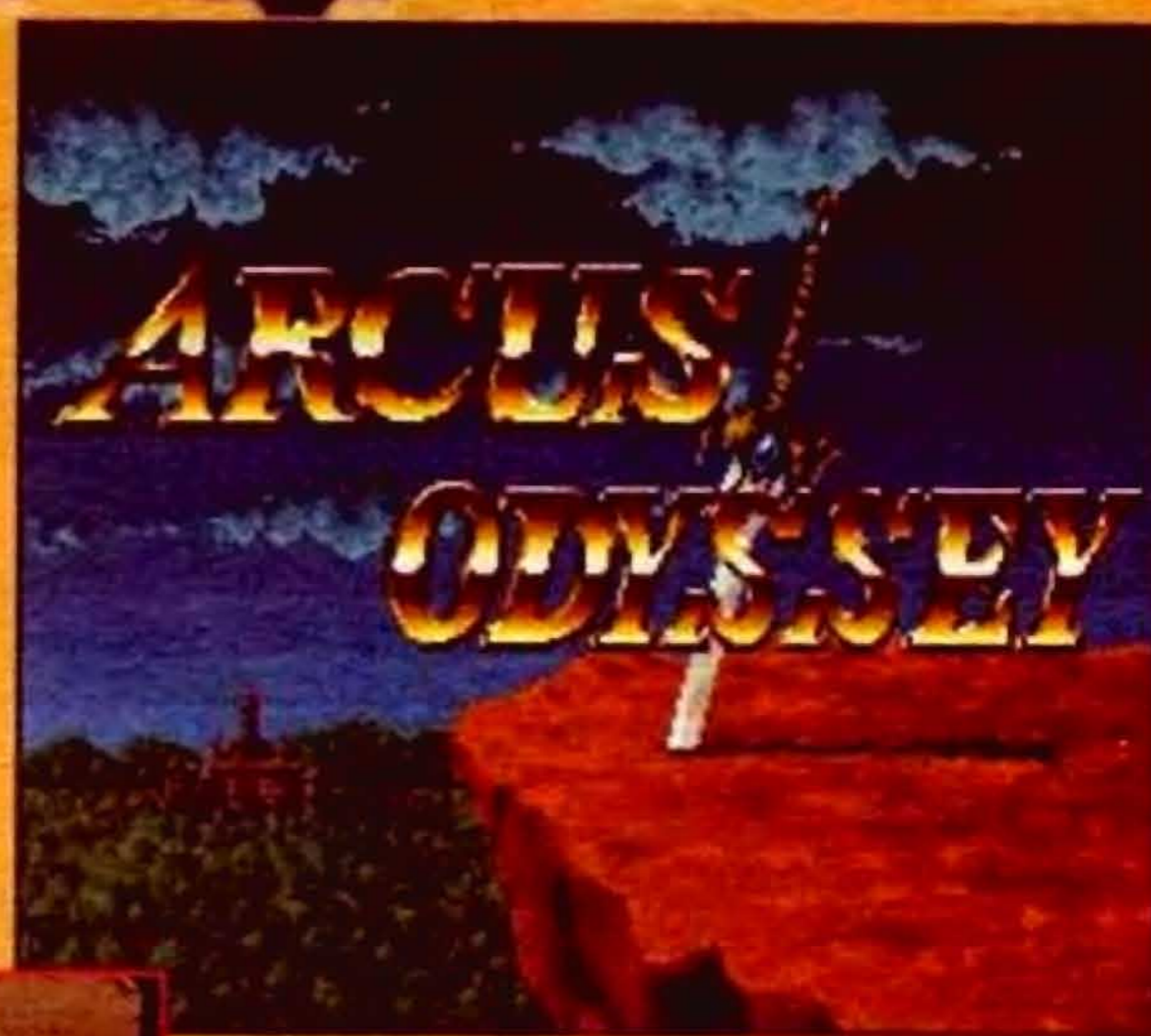
Eler Cant,

по мотивам воспоминаний *Captain'a* 3-го ранга Олега из Санкт-Петербурга

Давным-давно..., именно с таких слов начинаются обычно предания о королях, ведьмах и добрых волшебниках. Дабы не нарушать традиции, начну с них и я, повествуя о спасении местечка Аркус благородными героями (кем именно, выбирать вам, так как в игре предлагается целых четыре персонажа). Случилось это в глубокой древности, но легенды о тех временах до сих пор можно услышать от сказителей, которые всегда рады поведать каждому желающему о славных подвигах героев. Итак, давным-давно, когда на земле еще водились ужасные и кровожадные драконы, а сила белой и черной магии не подвергалась никакому сомнению, жила в небольшом царстве колдунья Кастомира. Ее нельзя было назвать ни доброй, ни злой, но однажды, рассудок

Тьмы. Дабы сдерживать ее там многие века, Леати изготовила меч, названный впоследствии «Мощь Леати». Этот волшебный клинок долгие годы служил символом королевской власти — могущества и процветания Аркуса. Прошло много лет, за это время сменилось несколько поколений, и вот Аркус снова постигла беда. Меч был украден последователями Кастомиры, надеющимися таким образом вызволить повелительницу из Мира Тьмы. Узнав об этом, смелая и отважная лучница Диана решила отправиться на поиски меча, чтобы спасти королевство от надвигающейся опасности.

Поначалу, путь ее лежал по узкому



ми Тьмы в очень опасное место. Кроме этого, дух передал Диане свою магическую силу, и теперь она была способна противопоставить врагам не только стрелы, но и магию. Так наша героиня попала в подземелье, населенное еще более странными созданиями, в чем, впрочем, нет ничего удивительного, так как каждый шаг приближал ее к логову Лордов Тьмы. Побродив по лабиринту и расстреляв немало раков-отшельников, Диана наткнулась на человека. Оказалось, что он сбежал из темницы, но там осталось еще несколько его друзей. Бедняга был настолько изранен, что не мог

каньону. Уже здесь чувствовались злые чары Кастомиры. Старые храмы оказались заселены каменными монстрами, а в некоторых местах другие создания выбрасывали из песка острые камни. Однако верный лук, никогда не подводивший Диану, помог ей справиться с встречаемыми чудид-

Кастомиры помутился, и она обратила свой взор в сторону черной магии. Зло всецело завладело сердцем колдуньи, и она даже составила план захвата королевства, а затем и остальных земель. Ну и, конечно же, у Кастомиры тут же появилось множество приспешников, желавших нагреть руки на завоеваниях своей повелительницы. По всему королевству начались безобразия, появились монстры и всякая нечисть. В попытках освободить мир от этой напасти много храбрых воинов погибло на поле боя, но никому так и не удалось покончить с Кастомирой.

В те времена существовал только один человек, который мог противостоять силам зла. То была добрая принцесса Леати, в совершенстве владевшая белой магией. И вот настал час, когда они сошлись в смертельном поединке. Битва шла непрерывно несколько дней. На многие мили вокруг земля была выжжена, и еще много лет на ней ничто не росло. Однако нанесенный лесам ущерб оказался не напрасен, и Леати удалось изгнать Кастомиру в Мир

щами, и вскоре она добралась до входа в пещеру. Вдруг, статуя, стоящая рядом с входом, заговорила. То был дух принцессы Леати. Он поведал о том, что Диане предстоит войти в старинное подземелье, превращенное Лорда-

продолжать путь, но указал девушке дорогу к темнице, сказав, что проход в ту часть подземелья скрыт за одним из водопадов, охраняемых гигантскими жабами. Подсказка помогла Диане проникнуть за водопад, но ход оказался под охраной одного из Лордов. Особенности зала, служившего переходом, помогли ей увернуться от неуклюжего врага и быстро расправиться с ним, так что путь в другую часть лабиринта стал открыт. Пещера, открывшаяся взору Дианы, поражала воображение своими размерами. Она была полностью залита водой, а мостки, возвышающиеся над водной гладью на сваях, образовывали сложную систему переходов.





Естественно, что в такой близости от воды не могли не обитать своеобразные существа. Так, мостики в некоторых местах обросли полипами, а более обширные площадки охранялись грозными осьминогами. Несмотря на все это, Диане довольно быстро удалось отыскать тюремные камеры. В темнице Лордов Тьмы томились четыре человека, среди которых оказался один умирающий (именно его, особо сильные, стоны помогли найти темницу). Двери оказались заперты, и Диане пришлось отправиться на поиски ключа, который обнаружился в сундуке, со всех сторон охраняемом полипами. Оказавшись на свободе, пленники представились Диане, как Кадега, Фурейя, Ашина и Надира. Каждый из них изъявил желание участвовать в поисках, но, так как Диана могла взять только одного из них, то она выбрала начинающую волшебницу Фурейю. Хотя другие претенденты весьма неплохо умели обращаться с оружием, зато она могла испускать магические шары, самостоятельно находящие своего врага, что в некоторых ситуациях чрезвычайно удобно. Но, как бы то ни было, отсутствие решеток еще не означает свободы. К счастью, раненый пленник заметил, когда его тащили в темницу, что ключ от выхода из пещеры прячут в конце длинного деревянного моста. Туда-то и направились наши путешественники и вскоре отыскали не очень хорошо припрятанный ключик.

Теперь им осталось только добраться до выхода. Там, как

водится, не обошлось без неприятностей. Их поджидал сам водяной дух Хандагон со своей боевой черепахой. Черепаха была просто ужасна. Пасть ее извергала огонь, а когти грозили разорвать в клочья любого, кто приблизится. Диану и Фурейю спас лишь дальний радиус действия оружия, да собственная ловкость. Хандагон явился лишь после гибели черепашки, он то и дело вылезал из воды и угрожал трезубцем. И тут друзьям пришла на помощь магия. Вызвав духов, они тем самым значительно укоротили жизнь подводного чудовища. Вполне естественно, что такой грозный страж охранял не что-нибудь, а само логово Лордов Тьмы — вход в еще большую по размерам пещеру, в которой располагалась гигантская пирамида. Этой громаде позавидовал бы сам Хеопс, если бы ему довелось оказаться в тех местах. Внутренности пирамиды представляли сеть лабиринтов, а снаружи она охранялась некромансерами, воскрешающими мертвых для борьбы с непрошеными гостями, коими и являлись наши путешественники. Диана и Фурейя

начала обследовать внешние стороны пирамиды. Так, взобравшись на самый верх, они отыскивали закрытый вход, а затем, на одном из склонов — пещеру, в которой прятался темный дух. Он рассказал им о том, что для того, чтобы проникнуть во все тайны пирамиды, необходимо отыскать пять священных мечей, и вручил первый — меч героя, добавив лишь, что он открывает дверь наверху. Кроме этого, им удалось отыскать Кадегу. Тот очень беспокоился насчет своего отца, похищенного Лордами Тьмы. Пообещав сделать все, что в их силах, наши друзья отправились в неизведанное. Вам, наверное, известно, что в лабиринте на острове Крит некогда обитал Минотавр — эдакий мутант с телом человека и головой быка. Так вот, лабиринт внутри пирамиды оказался заселен потомками того

Минотавра да еще другими монстрами, например, рептилиями, яд которых, попав на человека, лишает его возможности использовать магию.





К счастью, в одном из встреченных сундуков Диана нашла противоядие. К северу от основного входа друзья отыскивали второй меч — Меч Амбиций. Он позволил открыть дверь на северо-западе и попасть в другую, более опасную часть лабиринта. В самом дальнем его конце они отыскивали Меч Тьмы, но лишь только дотронулись до него, как послышался топот многочисленных ног. Явились Лорды Тьмы и захватили их в плен.

Диана очнулась от громких воплей. Лорды куда-то тащили Фурейю. Неужели они оставили ее одну? О, нет, Диана не одна, вместе с ней в одном зале находилось гигантское крабоподобное чудовище, к счастью, достаточно медлительное для того, чтобы загнать юркую девушку в угол.

Оставив тушу разлагаться на холодном каменном полу, Диана отправилась на поиски двух оставшихся мечей. В лабиринте, куда она попала, без особого труда удалось отыскать Меч Воина, который затем и пригодился для открытия двери, ведущей в первый лабиринт. Меч Тьмы открыл проход к последнему Мечу Мира, но тут Диану поджидала опасность. Как только меч оказался в заплечном мешке, ближняя стена с грохотом рассыпалась, и оттуда покатились гладко отполированные круглые валуны. Хорошо, что центральный коридор имел много ответв-

лений, иначе кости нашей героини еще много лет дополняли бы унылый пейзаж каменных застенков. Итак, последний меч найден, что же за дверь, чью тайну он хранит? А за последней дверью все это время совершался обряд жертвоприношения, и проводил его главный шаман Лордов Тьмы — Иоди. Увидав вооруженную Диану, он с перепугу наколдовал кучу духов, зомби и прочей нечисти, но убедившись в бесполезности своих действий, Иоди поспешил убраться пока цел. Так человек, оказавшийся отцом Кадеги, был спасен.

Далее путь Дианы лежал вверх по пещерам, к вершине горы. Уже почти в самом его конце она наткнулась на странное подземное поселение, объятые пламенем. Тут она снова встретила Кадегу, и он рассказал о том, что уже успел узнать. Оказывается, после того как Лорды Тьмы захватили поселок, они перекрыли источник воды и развели огненных драконов. Даже мутировавшие насекомые и те — разносчики пламени. Осмотрев селение, Диана обнаружила несколько заслонок в русле ручья, но разбить их не удалось из-за наложенных заклятий. Тогда она решила поискать виновников безобразий и отправилась в еще не обследованную часть поселка. Там, около странного входа, ей удалось подслушать разговор двух Лордов Тьмы. Один из них хвастался волшебным кулоном, с по-



УПРАВЛЕНИЕ

А — показать инвентарь.
В — использовать магию/артефакт.
С — выстрел (при удержании — магический щит).

АРТЕФАКТЫ

Power-Up Gem — остается после некоторых боссов, мерцает. Если в момент взятия имеет красный цвет, то увеличивается мощность оружия, а если синий, то увеличивает максимальную энергию.

Magical Power Crystal — используются в меню инвентаря для создания заклинаний. Чем больше кристаллов использовано, тем мощнее заклинания. У каждого персонажа свои ограничения на максимальное количество используемых кристаллов. Смотри далее краткий обзор заклинаний.

Magical FireRing — образует защитное кольцо из трех огненных шаров.

Lamp of Life — полностью восполняет энергию.

Doll of Life — делает то же, что и предыдущий артефакт, но только автоматически, поэтому служит как бы дополнительной жизнью.

Potion Invincibility — дает 15 секунд неуязвимости.

Magic of Elemental Summoning — вызов духов, затрагивает всех врагов на экране.

Herb of Purification — исцеляет физическое отравление (это когда ваш персонаж ни с того ни с сего начинает терять энергию).

Anti-poison Herb of Wizardy — убирает вредные последствия волшебного отравления, и вы снова можете колдовать.

мощью которого удалось заколдовать заслонки. Должен, однако, сказать, что эти двое оказались неплохими охранниками, хоть оба и одноглазые. Амулет Диане достался не просто. Имея его, она с легкостью уничтожила заслонки, и живительная влага с шумом растеклась по селению. К тому же она затушила главные ворота, где пламя было особенно велико, и теперь Диана могла сразиться с очередным стражем.

Им оказалось странное, нелепое, ни на что не похожее существо, лишенное даже средств передвижения. Единственное, на что эта уродина была способна, это выпускать шипы да магические шары. И если первых можно было не опасаться в силу их прямолинейной направленности, то шары не раз подпаливали нежную кожу девушки, пока чудовище не забилось в конвульсиях. Дальше, в глубине пещеры, Диана встретила

МАГИЯ

Diane:

- 1 — исцеление (только у нее);
- 2 — самонаводящиеся шары;
- 3 — то же, но разрывные;
- 4 — выпадение магических шаров с неба.

Erin:

- 2 — магическая стрела;
- 3 — мини-ураган (отражается от стен);

Jedda:

- 2 — магический шар, разлетающийся при ударе.
- 3 — огненная птица;
- 4 — огненные птицы в четыре стороны;

Bead:

- 2 — крест из молний вокруг себя;
- 3 — 8 шаров, разлетающихся по кругу;
- 4 — самонаводящийся магический луч;
- 5 — сошествие воина-гиганта с небес;

Полезные советы:

- * Когда берете Power-Up Gem, лучше увеличьте мощность оружия, так как уже на третьем этапе вам представится прекрасная возможность сделать максимальную энергию на все 10 пунктов. Для этого найдите место с четырьмя столбами и знаком посередине, к северу от главного входа. Тут, бегая между столбами и расстреливая минотавров, можно запросто набирать очки, а за каждые 10000 начисляется единица энергии. Добавлю лишь, что у меня, в связке Диана + Фурейя, уходило около минуты на каждую тысячу очков.
- * При разговоре с Кастомирой (перед финальной битвой), когда она будет задавать вопросы, необходимо на последний из них ответить отрицательно (NO), иначе дело кончится фатальным исходом.

предводителя Лордов Тьмы — Слизня. Тот злорадно заметил, что меча Леати больше не существует (о правдивости его слов свидетельствовали обломки на полу) и с хохотом убежал. Теперь, когда ей больше ничто не угрожало, Кастомира могла выбраться из мира Тьмы и снова поселиться в своем поднебесном замке. Диане же не оставалось ничего делать, кроме как попытаться самостоятельно справиться с колдуньей и ее компаньонами. Следовательно, ей необходимо попасть в заоблачный замок Кастомиры. Для начала она решила добраться до небесной пристани, к которой причаливает летающая платформа, курсирующая в небе подобно парому.

чала нелегкий подъем на крышу здания, служившую причалом. Как я уже сказал, подъем оказался не так прост. То и дело приходилось проходить через залы, занятые врагами. С кем только не пришлось столкнуться бедной Диане! И каменные исполины, и отвратительные пауки со змеями, а в последнем зале, о ужас, она встретила Фурею, зомбированную Слизнем. Пришлось, как ни жаль, сразиться с бывшей подружкой.

Ну ничего, Слизень за все ответит, тем более что такой случая как раз представился, так как он охраняет крышу здания. Ну и побегала же Диана от Слизня с его магией. Хорошо, что пространство крыши оказалось достаточ-

представляющего особой угрозы для такой проворной путницы. Вот, наконец, и конечный пункт одиссеи — гнездо зла, замок Кастомиры. Предчувствуя приближение такого сильного врага, колдунья заблаговременно выставила постовых — кошмарных созданий, и наполнила атмосферу вокруг своего убежища тучами странных летающих рыбок и кристаллов, сильно мешающих продвижению и делающих его крайне опасным. Прорвавшись через все заслоны и взобравшись на самый верх по множеству лестниц, Диана обнаружила необычный знак, а встав на него, очутилась в покоях колдуньи. Та, конечно же, сделала попытку переманить девушку на свою сторону, но Диана осталась непреклонна в своем стремлении покончить со злом, и грянула битва. Колдунья использовала разнообразную магию, а потом и вовсе превратилась в дракона, решив, видимо, напугать противника. Когда же и это не помогло, Кастомира отправила Диану в мир Тьмы и натравила своего самого преданного слугу, эдакую громадину, испускающую лучи и еще много на что способную. Диана уже начинала подумывать о том, что им придется биться вечно, как вдруг монстр взревел и исчез, а она снова оказалась в замке Кастомиры. Тут появилась, кто бы вы думали? Да-да, сама принцесса Леати, возродившись, пришла на выручку Диане. Как ни умоляла колдунья пощадить ее, все напрасно. Леати была непреклонна как скала и низвергла Кастомиру обратно в мир Тьмы. Вы можете задать вопрос, а долго ли? Я же отвечу, поживем — увидим, а Леати между тем изготовила новый меч, еще более мощный и могущественный. Так закончилась эта история, а людская молва донесла ее до наших дней.

По узким мосткам, ведущим от вершины горы к причалу, пробиралась Диана. Переходы хорошо охранялись Лордами Тьмы. От одного из них Диане удалось узнать о волшебных зеркалах и проходах, которые они открывают. Недолго думая, она уничтожила все зеркала, а затем отыскала открывшийся проход, охраняемый хозяином переходов — Гинобаном. Причем он был не один, а со своей волшебной змеей. С ней-то Диана справилась быстро, а вот Гинобан! Тот, видимо, очень огорчился, узнав о смерти своей змейки и братца Йоди, а оттого превратился в ужасного монстра с крысиным хвостиком и птичьими крыльями. Гинобан неплохо владел магией воздуха и поэтому сразу принялся устраивать мини-ураганы. Только это умение позволило ему достаточно долго продержаться против Дианы.

Победа в последней битве досталась ей нелегко, а тут еще один сюрприз. Здание, куда попала Диана, оказалось полно стражи, и не миновать ей смерти, если бы на выручку не подошли такие же искатели приключений — Кеями и Вортек. Благодаря их помощи, Диане удалось избежать грязных лап Лордов Тьмы, и она на-

Платформа, на которой очутилась Диана, больше походила не на паром, а на огромный, заросший растениями островок, каким-то чудом висящий в воздухе. Тут, к своему удивлению, наша героиня снова встретила Кадегу, и тот открыл ей тайну о силе Кастомиры: оказывается, что на этом островке она имеет три источника энергии в виде стареньких йогов, которых охраняют духи Йоди, Гинобана и Слизня. Чтобы хоть как-то скоротать время и заодно облегчить борьбу с колдуньей, Диана отправилась на поиски и вскоре уничтожила все три источника энергии Кастомиры. Во время дальнейших поисков, когда платформа уже достаточно близко подошла к замку Кастомиры, она набрела на странного червя, то и дело появляющегося из травы и не-

но обширно. Поняв, что из этой схватки победителем ему не выйти, Слизень пригрозил напоследок, а затем исчез...

молва донесла ее до наших дней.

Александр Артеменко



Недавно обнаружил еще одну игру со столь любимой мною моделью управления а-ля Gargoyles. Фирма SUNSOFT, уже прославившая имя свое на всех популярных в нашей стране приставках, от восьмибитки до PSX, в 1994-м году выпустила аж два продолжения своего популярного творения (о первой части игры мы писали еще в 13-м номере журнала). Дальнейшие приключения главного положительного героя, летучего мышонка Аэро, будут изложены ниже, а о судьбе правой руки главного злодея Эктора, белки-камикадзе по кличке Зеро, вам уже частично поведал Дима Марков в 24-м номере. Создатели надеялись, видимо, затмить таким образом вышедшую в том же году Sonic & Knuckles — и хотя обе их игры уступают незабвенной S&K по всем параметрам, претендовать на второе место в номинации «Бродилка года» они вполне способны. Красочная многоплановая графика, переходящая местами в качественно выполненное 3D, плавная анимация и неназойливый музыкальный ряд, а главное — достойный сюжет, собственно и отличающий бродилки от обычных сайт-скроллеров.

Итак, мрачный клоун Эдгар Эктор, возжелавший пару лет назад расширить поле деятельности и взять под контроль все цирки мира, был скинут в пропасть отважным «сыном полка» — возвращенным в цирковой труппе летучим мышонком Аэро. Но, как оказалось, до дна он не успел долететь, грохнувшись лишь его тяжелая машина смерти. А злодея спас с помощью ракетного ранца его верный оруженосец Зеро. Вместо благодарности, одержимый своей бредовой идеей маньяк приказал хитроумному бельчику приступить к «Плану Б», раз уж первоначальный план провалился.



Аэро тем временем с любопытством осматривал отвоеванный музей Эктора. Нашел левитирующий в чулане ящик для фокусов и весьма опрометчиво туда залез. И тут же очутился в каком-то замке, просторные залы которого наполнял гул сотен невидимых колоколов...

Все уровни игры делятся на три части, для их завершения требуется найти ящик-перемещатель. Лабиринты, как и в играх о Сонике, при всей своей запутанности весьма линейны, ответвляются лишь тупики с призами. Начинаете вы игру с тремя жизнями, из пяти возможных единиц энергии выдаются три. Пополняющие эти характеристики призы встречаются довольно часто, что сильно облегчает процесс прохождения. Также нередки и столбики — места отметки; не игнорируйте их, ибо призы после вашей гибели не восстанавливаются. Сбор прочих призов желателен для увеличения числа жизней. Звезды-боеприпасы, хоть и малополезны, участвуют в подсчете результатов, как и пища пяти видов. Проводится подсчет истребленных врагов. Если в общей сложности вы соберете/перебьете 80 процентов содержимого подуровня, получите жизнь. Но чтобы достичь этого, потребуется проверять стены и пол на

УПРАВЛЕНИЕ (рекомендуемое):
 А+джойстик — обзор окрестностей, с разбегу и на лестнице — скольжение;
 В — бросок звезды, повода использовать не будет;
 С — прыжок;
В прыжке:
 А — атака вниз;
 В — атака по диагонали вверх;
 В — атака по диагонали вниз;
 вниз — залезть в пушку/трубу/телепортатор.



предмет наличия тайников. Иногда даже увиденные призы взять не получается — либо к ним ведет скрытый в стенах проход, либо требуется временная супер-способность, даруемая символами молнии (тройной прыжок), S (также тройной, сметающий врагов) или A (пять секунд полета). Еще на каждом подуровне имеется второй магический ящик, ведущий в комнату с жизнью и массой препятствий на пути к ней — растратив всю энергию, вы, несолоно хлебавши, вернетесь с одной ее попсинкой. А во второй или третьей части первых или последних трех уровней соответственно ищите значок В для входа в бонус-уровень — вот уж где действительно жизнью можно огрести, до десяти за раз! Ну и, конечно, имеется такая приятная вещь, как подыгра — даже в меню опций вынесена! Происходит она по завершении подуровня при условии сбора на нем букв-составляющих имени героя. Вполне честная «игра в наперстки» с тремя стаканами, призы — жизнь или 1000 очков, скорость возрастает.

Bell Castle. Попрактикуйтесь с управлением, населяющие замок пауки и клоуны почти безвредны, да и шипы пока редко встречаются.



Любителям бонусов придется разучить акробатический трюк на раскачивающихся канатах с крючками (нарастите амплитуду поступательными движениями крестика джойстика). Секретные проходы горизонтальны и не запечатаны, напрыгивайте на стены почаще. В конце третьего подуровня найдете источник звона — колокола недаром вырисованы в 3D, уж коли вмажут — размажет беднягу Аэро по экрану вашего телевизора! Еще одна прелесть игры как раз в небольшом количестве таких мест, где жизнь теряется мгновенно. В бонусе будете кататься на шестеренках. Большая часть жизней лежит в боковых тайниках. Чтобы сменить «орбиту», прервите полет двойным прыжком.





У ворот замка Аэро встретит мышь-красавица в ярко-желтом комбинезоне.

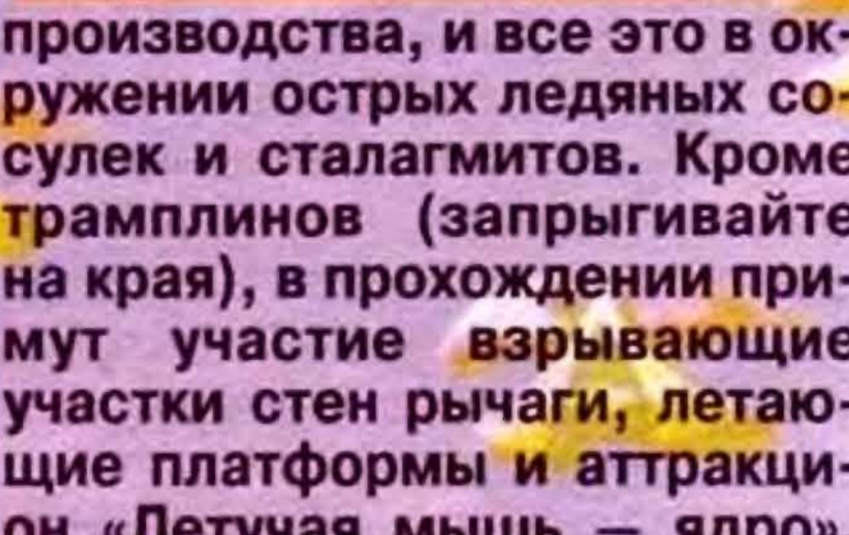
Родом из Восточной Европы, Баташа (напоминаю, Bat — летучая мышь, по-английски) жалуется на хозяина форта «Красная Звезда», взявшего ее в рабство. Наш герой как герой поспешил на помощь к удравшей от владельца обольстительнице, не возражая особо даже, когда вместо обещанного поцелуя она оторвала кусочек его крыла. На память...



Boardin Zone. На зависть Сонику-лыжнику Аэро все три подуровня едет на доске для сноубординга. Возможно-сти остановиться и вернуться к пропущенным призам не будет — прыгайте за ними аккуратнее. Помимо препятствий-барьеров встретятся полыни, замедляющие ход, местный Роботник, сбрасывающий на трассу колючки, и пропасти, которые придется преодолевать посредством точного прыжка на трамплине — такое умение сильно вам поможет в бонус-уровне для получения жизней.



Fort Redstar. Помимо бояр в высоких шапках и прыгающих грибов, появились бессмертные враги — скатывающиеся в снежки ежи-самоубийцы и гаубицы советского



производства, и все это в окружении острых ледяных сосулек и сталагмитов. Кроме трамплинов (запрыгивайте на края), в прохождении примут участие взрывающие участки стен рычаги, летающие платформы и аттракцион «Летучая мышь — ядро».

Входы в тайники требуется разбивать, причем иногда они находятся на мосту, перекинутом над рассадой ледяных шипов. Часть призов покоится на невидимых платформах, которые на мгновение «проявляются» от прикосновения ног героя. Бонус — сплошные прыжки на наклонных трамплинах, рекордсмен по количеству жизней.



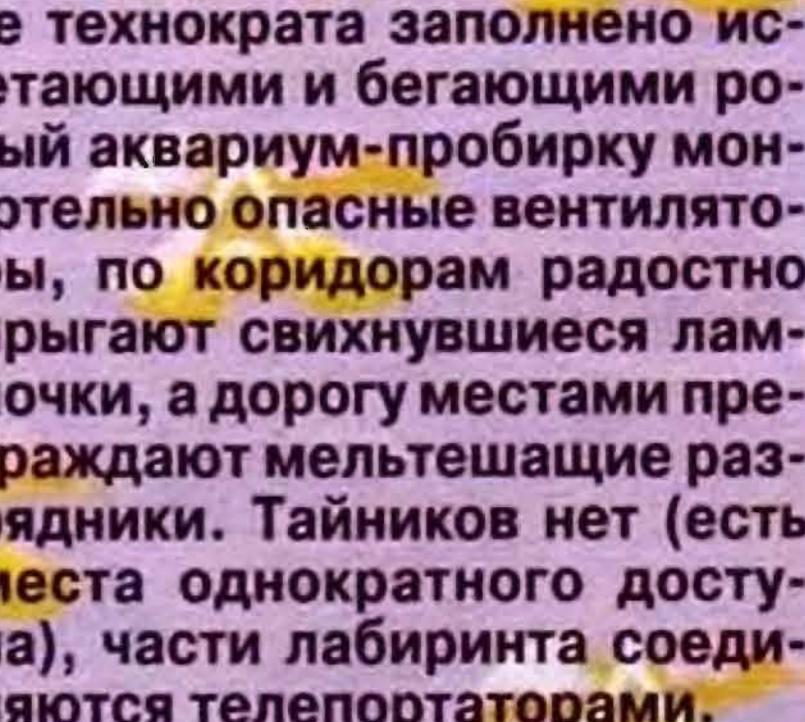
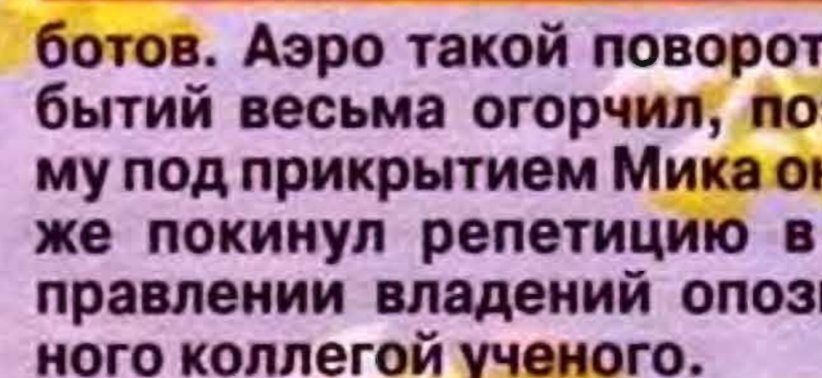
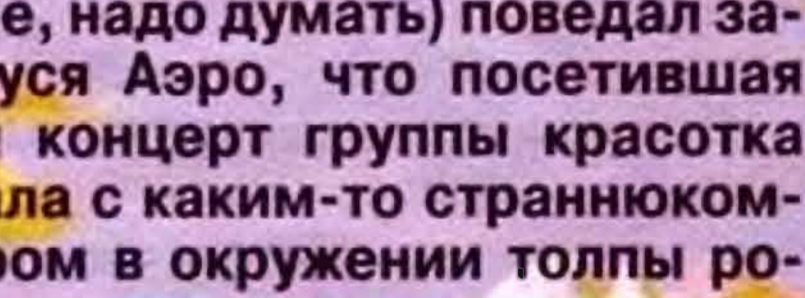
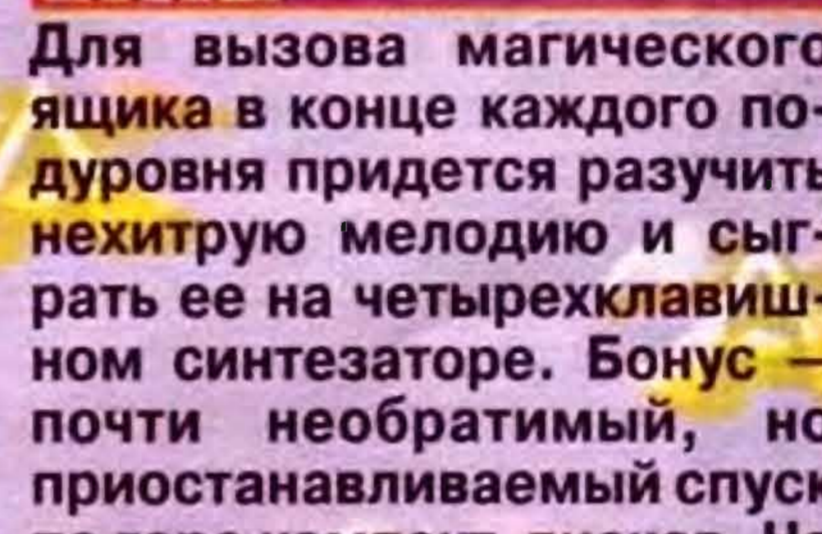
Хозяин форта, меховой шар по имени Борис, начнет битву с вами в зале для скейтбординга. Как и последующих боссов, бить его в период глухой защиты бесполезно. Поэтому заучите его атаки и контратакуйте одновременно. С утерей энергии босса бой возобновится в подzemье, вам следует уворачиваться от выбиваемых мощ-



рым рычанием Бориса сосулек и отбивать его прыжки и наезды. Крыс Рик, менеджер группы музыкантов и Аэро, в частности, весьма недоволен долгим отсутствием вашего героя и без разговоров посылает его на поиски репетирующих коллег. Не стоить забывать о будущем молодого мыша, дабы после очередного спасения мира было чем заняться.

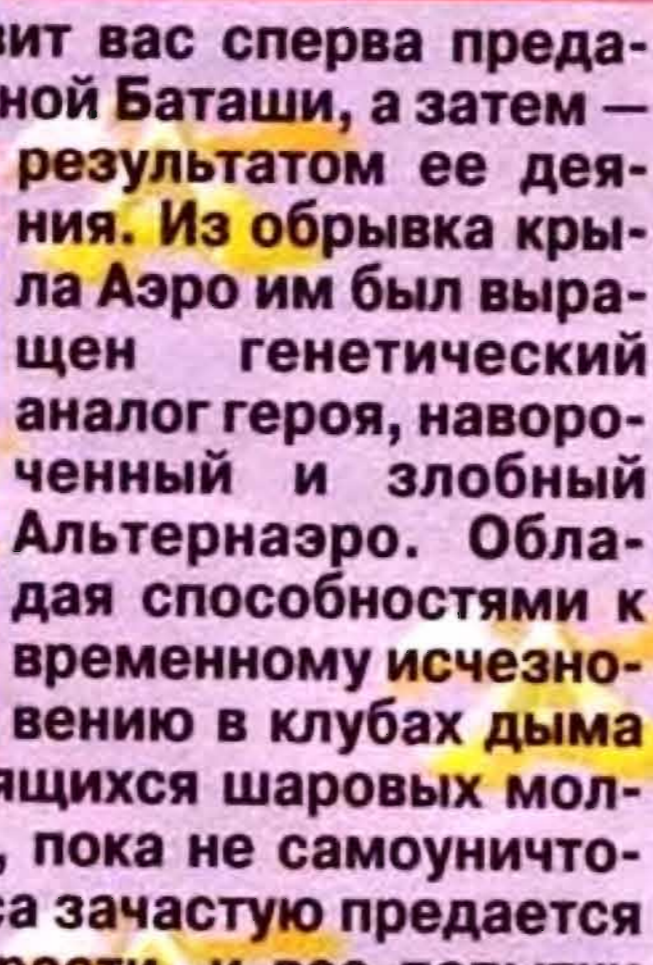


Disco Fever. Психоделический фон не должен отвлекать вас от бега по нотному стану, ведь на пути стоят смертоносные метрономы и танцоры диско, не говоря уж о взбунтовавшихся нотках и тарелках ударников. По части тайников этот уровень самый легкий, все проходы на виду, хотя кое-куда обычным двойным прыжком и не запрыгнуть... Осторожнее в местах обрыва «звуковой дорожки»! В узкие щели проникайте подкатом.



Для вызова магического ящика в конце каждого подуровня придется разучить нехитрую мелодию и сыграть ее на четырехклавишном синтезаторе. Бонус — почти необратимый, но приостанавливаемый спуск по горе компакт-дисков. Не жертвуйте призами-жизнями ради прочих, желаемые 80 процентов здесь все равно не собрать... Закадычный друган героя крыс Мик по прозвищу Пик (в музыкальном смысле, надо думать) поведал запыхавшемуся Аэро, что посетившая последний концерт группы красотка ушла из зала с каким-то странным профессором в окружении толпы ро-

ботов. Аэро такой поворот событий весьма огорчил, поэтому под прикрытием Мика он тут же покинул репетицию в направлении владений опознанного коллегой ученого. **Dr Dis Industries.** Обиталище технократа заполнено искрящимися электродами, летающими и бегающими роботами и покинутыми тесный аквариум-пробирку монстрами. Также имеются смертельно опасные вентиляторы, по коридорам радостно прыгают свихнувшиеся лампочки, а дорогу местами преграждают мельтешащие разрядники. Тайников нет (есть места однократного доступа), части лабиринта соединяются телепортаторами.



Подуровни заканчиваются разборками с подвесными агрегатами доктора Диза. В отличие от боссов, они уязвимы лишь во время «отдыха». Бонус — череда трюков на крюках, жизни достанутся лишь долетевшим-докачавшимся до конца.



Профессор удивит вас сперва предательством коварной Баташи, а затем — результатом ее деяния. Из обрывка крыла Аэро им был выращен генетический аналог героя, навороченный и злобный Альтернаэро. Обладая способностями к временному исчезновению в клубах дыма и запуску самонаводящихся шаровых молний (перепрыгивайте, пока не самоуничтожится), дитя прогресса зачастую предается простой животной страсти, и все попытки твари зацепить вас когтями следует беспощадно обламывать. Потрепанный, но невразумленный «близняшка» утащит Аэро в контрольный зал лаборатории... Ох и разозлится же Диз, узрев получившуюся картину разрушений. Добрый Аэро не покажет нам итог своего разговора с ученым — после слов о похищении прочих членов цирковой группы действие возобновится в мрачном тюремном помещении.

Performers Dungeon. Недаром так возросла сложность — игра близится к концу. Тонущие в бурлящих лужах островки переправы, огнедышащие плиты, шипастые ловушки в потолке и вращающиеся ступеньки, а позже — изумительно красивые, но крайне опасные шипастые шары на цепочках — вот где предстоит герою закончить труды свои. Охраняют пленников летучие маги и пускающие волны пламени ящерицы, которые весьма стойки к ударам (рекомендую турбо-джойстик), а мелкие гномики так любят выпрыгивать в самый неподходящий момент. Вход в тайники возможен лишь подкатом, причем место для разгона не всегда имеется — хорошо, что одинарные прыжки на бранную скорость сохраняют. Новые проходы образуются, как и в форте, прыжками на рычаги, но место их возникновения приходится



еще и искать. Бонус — аналогичный произведенному двумя уровнями ранее спуск по крутым склонам.



Тройка братьев-акробатцев, освобожденная Аэро, несмотря на нескончаемые перепалки смогла-таки поведать герою, кто же стоит за происходящими безобразиями. Зеро не подвел своего повелителя и уже закончил работу над «Планом Б». Эктор вновь намеревается захватить цирковой мир! И великодушно приглашает Аэро прокатиться на своем поезде. Лучшая, мол, поездка в жизни! И последняя...



Edgars Engine. Как ни странно, пробежка к головному вагону состава, в котором располагается клоун-машинист, напоминает скорее бонус-уровень. Призы-жизни и энергия на каждом шагу, из врагов лишь тупые мужички и стаи ворон, разрывы пушечных ядер всегда можно перепрыгнуть... Правда, если не повезет и вы погибнете далеко за палкой-отмечалкой, повторная пробежка уже окажется не столь легкой.



Сам Эдгар, несмотря на грозный арсенал и умение лечиться, обладает лишь одной трудноизбегаемой атакой и применяет ее довольно редко. Атаковать его, опять же, следует лишь во время прыжка и бега. Десять ударов, и Зеро придется спасать своего босса повторно... Но вот на Аэро снизойдет какое-то странное затмение — напрочь отринув ваши потуги с управлением, он добежит до локомотива, саданет в него бесполезной звездочкой и, неловко споткнувшись, свалится под колеса... А лишенный контроля поезд помчится дальше, напугает миллион разумных обитателей спасенного вами мира, и сложат о нем легенду, которая заменит устаревшую сказку о Летучем Голландце... Нет, наверное, мне все-таки картридж опять глючный попался! Ну не могло все так плохо кончиться для нашего мышонка. Уж если даже Эктор опять выжил и, напившись с горя, обидел подружку Зеро (хмм... не Баташу ли?), вызвав тем самым на бой лучшего своего соратника. И тут Зеро не дал маху — так взбалмошного хозяина отметелил, тот с тех пор ни в одной игре больше не появился. И я сильно сомневаюсь, что третья часть приключений Аэро когда-нибудь увидит свет, хоть там на PSX или Dreamcast'e. Ну а если кому-либо из вас повезет, и в своей концовке игры вы увидите что-то более благополучное, вы уж напишите мне об этом...



Eler Cant

P.S. В игре имеется система паролей, позволяющая продолжать игру с начала любого уровня. Но, прослушав в options мелодии и звуки в порядке номеров 8, 4, 19, 71 (экран мигнет, и Эктор выругается), вы сможете выбрать любой из подуровней, бонус-уровней и битв с боссами, нажав в паузе ВНИЗ+А+С.



CAL.50

CALIBER FIFTY

PRESS START BUTTON

© 1997 MENTRIX SOFTWARE, INC.

ALL RIGHTS RESERVED

LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.



Помните, года три назад был популярен такой боевик Rambo 3? Знаменитый командос расправлялся с толпами вьетконговцев на довольно однообразных декорациях с видом сверху. На восьмибитке я с тех пор немало его аналогов обнаружил (Contra Force, Heavy Barrel aka Chip'n'Dale 3, Gun Smoke), а вот на Sega — лишь недавно наткнулся на эту вот стрелялку, столь же незатейливую по сути, но с обилием весьма интересных прикрас.

Вполне достойное приобретение для геймеров-одиночек, на мой взгляд.

Весь сюжет укладывается в десяток секунд анимационной заставки. Над джунглями Дальнего Востока партизаны опять сбили самолет американских ВВС, и снова политическая обстановка в стране не позволяет спасателям развернуться в открытую. Ну что ж, хватит на этот Восток и одного героя, особенно если в руках у него винтовка 50-го калибра!

Советую для начала поменять уровни сложности (изменится уязвимость бойца), число жизней и способ управления. Первоначальный обладает большим потенциалом (прицел не зависит от перемещений героя, управляется кнопками А и С), но потребует от вас недюжинной сноровки в обращении с джойстиком. Мне показалось привычнее расстреливать врагов по ходу движения.

Гранаты выбрасываются с прекращением огня, поэтому турбо-кнопки использовать есть смысл лишь в битве с боссами уровней. Нарастивая линейку жизни сбором патронов, выпадающих из противника и ящиков, вы также способствуете замене оружия на более мощное. При наборе полной линейки винтовку сменяет ракета, а если удастся набрать линейку по второму разу — получите мощнейший огнемёт! Выдача патронов сжигаемыми дотла врагами почти прекратится, но, расстреливая вплотную призовые ящики, вы сможете закрепить свое достижение сбором третьей линейки. Выстрелы и касания большинства рядовых врагов снимают лишь часть одной линейки. Но падение в яму с кольями, взрыв мины и наезды боссов убивают мгновенно!

Помимо патронов из призов встречаются связки гранат, символы S (очень недолговечная неуязвимость), K (аннигиляция всех врагов на экране), A и L (увеличение мощности и дальности боя оружия), а также «мгновенный огнемёт» (восполнение двух линеек жизни).

В ближайшей к месту крушения деревне ничего интересного вы не встретите — неловкие партизаны, домашняя живность и местный аэродром. На огнемёт вполне можно патронов скопить, а потом — смело прыгайте в стоящий на взлетной полосе самолет! Не ленитесь во время полета, и тогда после вам не придется уворачиваться от снарядов первого босса — огромного танка. Партизаны в джунглях, как и прочие рядовые враги, вернуться в строй, как только уйдут из поля зрения...

Еще два полубосса, вертолет и скоростной, но очень хрупкий истребитель, вас не заденут, если не будете стоять на месте и уже научились прицельно «смахивать» врага огненной струей. На пляже высадки возможна встреча с бронированными камикадзе. Поосторожнее с маневрами на следующем подуровне — имеются ямы с кольями, танки и весьма мощные снайперы и бойцы с базаками. В подземелье в первый и последний раз встретятся огнемётчики. В конце уровня будет шанс поправить дела с вооружением, и не зря — к трем сидящим внизу Кинг Конгам без огнемёта лучше не соваться. Фронтальным ударом снеся центральную, срочно атакуйте макаку слева, а уж потом, уворачиваясь от вьющихся вокруг снарядов, горячо «приласкайте» последнюю.

К списку опасностей добавились мины и танки побольше. Но игроков, сохранивших «длинный» огнемёт, нарастающие скопища врагов не испугают. Как сменится музыка, займите позицию у нижней границы экрана. Если повезет, выскочившая (!) на вас черепаха завяжет в струе жидкого пламени и тихо скончается. Но даже с винтовкой у осторожного бойца есть шансы избежать губительного касания живого тарана, перемещаясь вдоль границы экрана. Подземный лабиринт надолго задержит незнакомых с «правилом правой руки» геймеров. В конце будьте готовы ко встрече с судьбой — отныне боссы, к сожалению, рассчитаны на умельцев с первой моделью управления. Как бульдозер, так и охраняющая посевы следующей деревни газонокосилка не оставят вам времени на безопасную атаку, а потому проще пожертвовать на них один из трех continue, забросав втупую гранатами.

Еще пара деревень, прогулка по подземному бункеру, в котором лежат за решеткой ваши обессиленные товарищи, и настанет пора для решающей битвы. На плац военного комплекса вылезет из бункера паукообразная танкетка и начнет обстрел самонаводящимися ракетами. Опять же, выбравшие первую модель управления смогут от этих отмахиваться вращением струи огнемёта, а остальные — расходовать сэкономленные жизни и забрасывать врага гранатами. Так или иначе, лицемерие патриотичной хэппи-эндовой заставки достигшими этого рубежа бойцами весьма вероятно.

А когда пройдут все титры, сможете выбрать свой род войск и запустить на память скромный такой жетончик. С надписью SN00001 — снайпер номер один!

Eler Cant



45 ДРАКОН

CAL.50



МЕНЯ ДРИЦЕ

67

С серией World Heroes на 16-битных приставках сложилась весьма забавная ситуация. В целом, кроме WH 2 Jet, на них вышли все части этого недолгого сериала. Но говорить «вышли все» можно, только если складывать достижения Сеги и Нинтендо вместе. Обладатели Mega Drive играют лишь в первый World Heroes, SEGA так и не собралась транслировать продолжение. А на SNES'e серия WH представлена только второй частью этого боевика. И нет особенной надежды, что когда-нибудь подобное положение неполноценности и половинчатости исправится. Ведь и SEGA, и Nintendo официально прекратили разработку игр для своих 16-битных приставок. Есть, конечно, слабая надежда на лунолицего Хо Сунг Пака и его китайско-пиратскую братию, но ждать от них чего-нибудь игрального и качественного можно до второго пришествия. Так что пока остается довольствоваться тем, что мы имеем. На SNES'e это — World Heroes 2. Несмотря на дату выхода — 1994 г. (кстати, аркадный прототип был выпущен вообще в 93 году), игра до сих пор не утратила актуальности. Конечно, в основном из-за того, что новых файтингов на SNES'e попросту нет. Но все же... игра и сама по себе достаточно не плоха и содержит множество довольно интересных решений. Например, два режима прохождения игры — Normal Game и DeathMatch. В Normal Game игра будет в точности следовать всем канонам классического файтинга, т.е. ничего из ряда вон выходящего вы не заметите. В DeathMatch mode вам предстоит сражаться со своим и полезному и познакомиться с участниками очередного турнира!

WORLD HEROES 2



под ногами будут взрываться мины, вы будете скользить по льду, сверху станут бить электрические разряды и т.д. На наш взгляд, DeathMatch, хотя острее и веселей, но в большей степени подвержен случайностям и не дает точного представления об истинной квалификации бойцов, как Normal Game. Так что оба режима прохождения интересны по-своему. Сам процесс боя тоже содержит несколько интересных «фишек». С легкой руки программистов ADK у вас есть возможность отражать от себя различные файерболлы противника. Для этого необходимо поставить блок, только не заходя, а именно в непосредственной близости от сгустка энергии. В игре проявляется некоторая склонность к рестлингу. Нажатой во время проведения захвата кнопкой удара рукой можно перехватить вражеский бросок и провести контр-прием. Но и противник может успеть нажать заветную кнопку, и при некоторой сноровке вы можете превратить рукопашный бой в подобие классической борьбы. В приставочной версии есть возможность выбрать как оригинальное аркадное управление, в котором задействованы только две клавиши: X — удар рукой и Y — рукой ногой, так и специальное, где используются все четыре основные снесовские кнопки и даже Shift'ы, нажатие на которые вызывают эмоции и провокации бойцов.

Ну, а теперь, когда вы знаете про игру уже достаточно, пора перейти к самому интересному и полезному и познакомиться с участниками очередного турнира!

УПРАВЛЕНИЕ
 P — удар рукой (кнопки X и Y).
 H — удар ногой (кнопки A и B).
 (P+H) — одновременный удар ногой и рукой.



HANZOU

- Сюрикен: ↓ ↘ → +P
- Дракон: → ↓ ↘ +P
- Двойной прыжок: ↑, затем в воздухе ↑
- Hanzou-сюрикен: → ↘ ↓ ↙ ← +H
- Атака вперед: ↓ ↘ → +H
- Три сюрикена: ↓ ↘ → ↓ ↘ → +P



FUUMA

- Сюрикен: ↓ ↘ → +P
- Дракон: → ↓ ↘ +P
- Двойной прыжок: ↑, затем в воздухе ↑
- Fuuma-сюрикен: → ↘ ↓ ↙ ← +H
- Бросок в воздухе: в прыжке ↓ +H
- Три сюрикена: ↓ ↘ → ↓ ↘ → +P



RYOKO

- Подкат с ногой: → → +H
- Подкат с рукой: → → +P
- Серия бросков: 360° + P
- Электрический шар: ↓ ↘ → ↓ ↘ → +P
- Атака вверх: → + (P+H)



RASPUTIN

- Вращение: ↓ ↙ ← +H
- Гопак в воздухе: ↓ ↘ → +H
- Электрический шар: → ↘ ↓ ↙ ← +P
- Огненный шар: ↓ ↘ → +P
- Огненный шар в воздухе: в прыжке ↓ ↘ → +P



SHURA

Быстрый отход: ←←
 Апперкот с подкатом: ←→+P
 Удар с подкатом: ←→+H
 Атака вверх: ↓↑+H
 Подскок с ударом: →+(P+H)
 Огненная нога: ↙↗+H

WORLD HEROES 2

С. КИДЭ

Фрегат: ↓↘→+P
 Акула: ←→+P
 Акула вверх: ↓↑+P
 Подкат с ногой: ←→+H
 Атака вперед: →+(P+H)



MUSCLE POWER



Атака с подкатом: ←→+P
 Удар двумя ногами: →↘↓↙←+H
 Бросок во вращении: 360°+P

ERICK

Волна: →↘↓↙←+H
 Молот Тора: ↓↑+P
 Таран: ←→+P
 Ледяное дыхание: →↘↓↙←+P
 Падение на задницу: 360°+H
 Падение сверху: в прыжке →+H



J. CARN

Атака плечом: ←→+P
 Огонь: ↓↓+P
 Подкат: ↘+H



J. MAX

Мяч поверху: ↓↘→+P
 Мяч понизу: ↓↘→+H
 Таран вверх: →↓↘+P
 Таран вниз: 360°+H
 Подкат: ↘+H



KIM DRAGON

Серия ударов рукой: P+P+P
 Дракон: ↓↑+H
 Атака вперед: →+(P+H)
 Удар ногой сверху: →+H



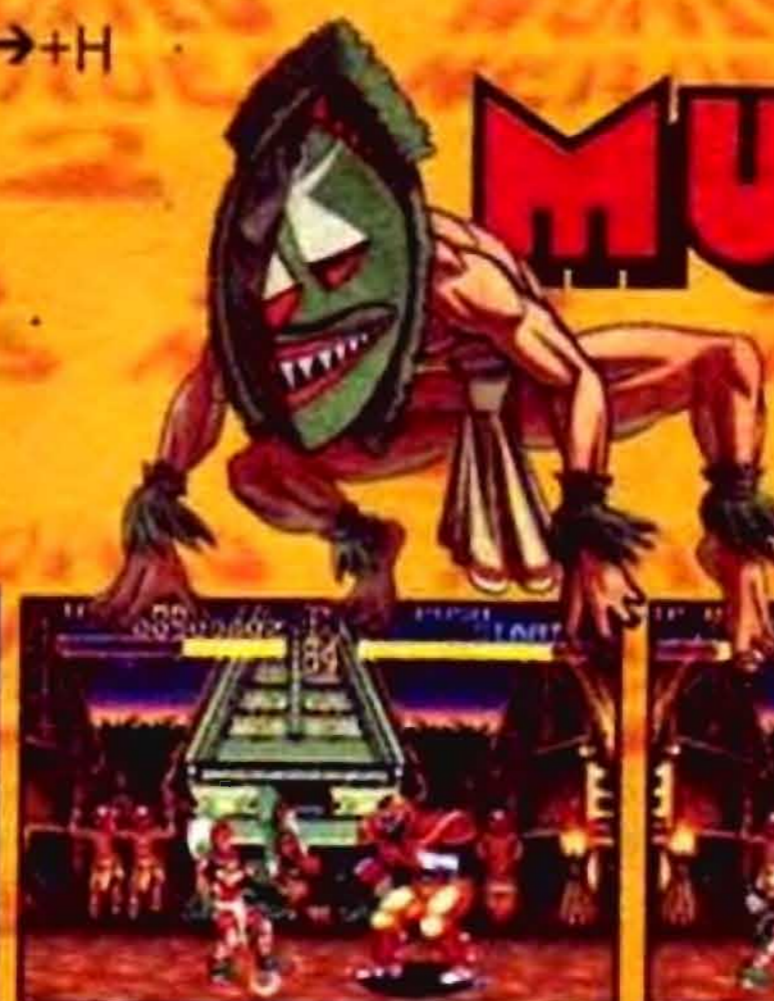
БРОКЕН

Электричество: P+P+P
 Ракета поверху: ↓↘→+P
 Ракета понизу: ↓↘→+H
 Радар: ↓↘→↓↘→+P
 Выдвигающаяся нога: →+H



MUDMAN

Дух: ↓↘→+P
 Полет: ↓↙←+P
 Атака вперед: →+P



JANNE

Подкат: ↘+H
 Падение с мечом: в прыжке ↓+P
 Огненные птицы: ←→+P
 Огненный меч: ↓↑+H
 Прыжок с огненным мечом: ←→+H



WORLD HEROES 2

SUPER NINTENDO

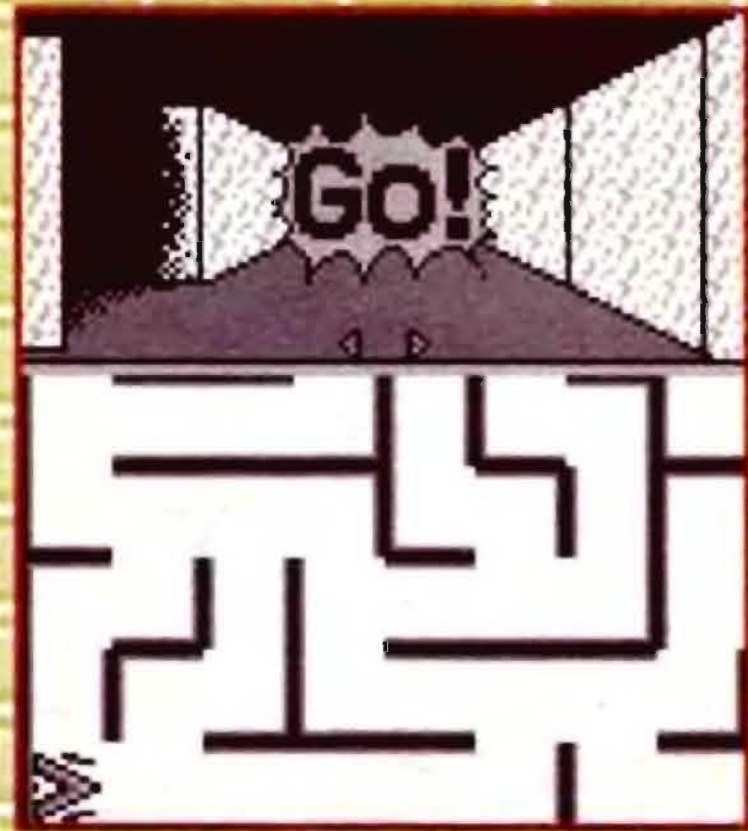
До сих пор наши ученые диспуты со Львом под Вязом велись почти исключительно вокруг игр с развитым сюжетом. Такие пристрастия вполне объяснимы. Ведь у нас привычка к играм на «полноценных» видеоприставках, способных выдержать длительный непрерывный джойстинг. Со Львом под Вязом история очень похожая. Когда попадает хорошая книга, он читает ее на одном дыхании от корки до корки, не замечая летящих часов. Да и когда последняя страница уже перевернута, Лев еще долго находится под впечатлением и обсуждает со мной у компотного колодца прочитанное.

Другое дело Game Boy — карманная игра с небольшим экраном и весьма ограниченным временем работы от батареек (которые, кстати, еще и заменять приходится). Game Boy рассчитан на игру в дороге, возможно, урывками, от случая к случаю. Поэтому именно здесь рядом с серьезными продолжают процветать и простенькие, почти лишенные сюжета игры. Зато отсутствие сюжета позволяет выключать Game Boy в любой момент, не очень-то горюя по ненабранным очкам и несвершенным подвигам.

Пока ваши ответы на вопрос, заданный мной в предыдущем номере журнала (кто страшнее — чужие или Компания?), продолжают приходить в редакцию, предлагаю поразмыслить о важности сюжета в игре. Для этого удобно сравнить две похожие игры из разных весовых категорий (настолько разных, что организовать честный поединок на ринге не представляется возможным): игру-легенду о дружбе рыцаря и дракона «DragonHeart» и спортивный боевик «Bionic Battler».

Но сперва упомяну, чем эти игры похожи. Прежде всего, это один и тот же способ представления этапов играющему — «из глаз» (за исключением поединков в «DragonHeart»). А уж если какой новичок доберется до лабиринтов в «DragonHeart», то запросто сможет вообразить, что это одна и та же игра в двух вариантах — для любителей старинных и новейших доспехов.

Однако схожесть картинок очень обманчива. Надеюсь, перечисленные ниже различия также помогут вам определиться, нужны ли играм полноценные сюжеты вообще?

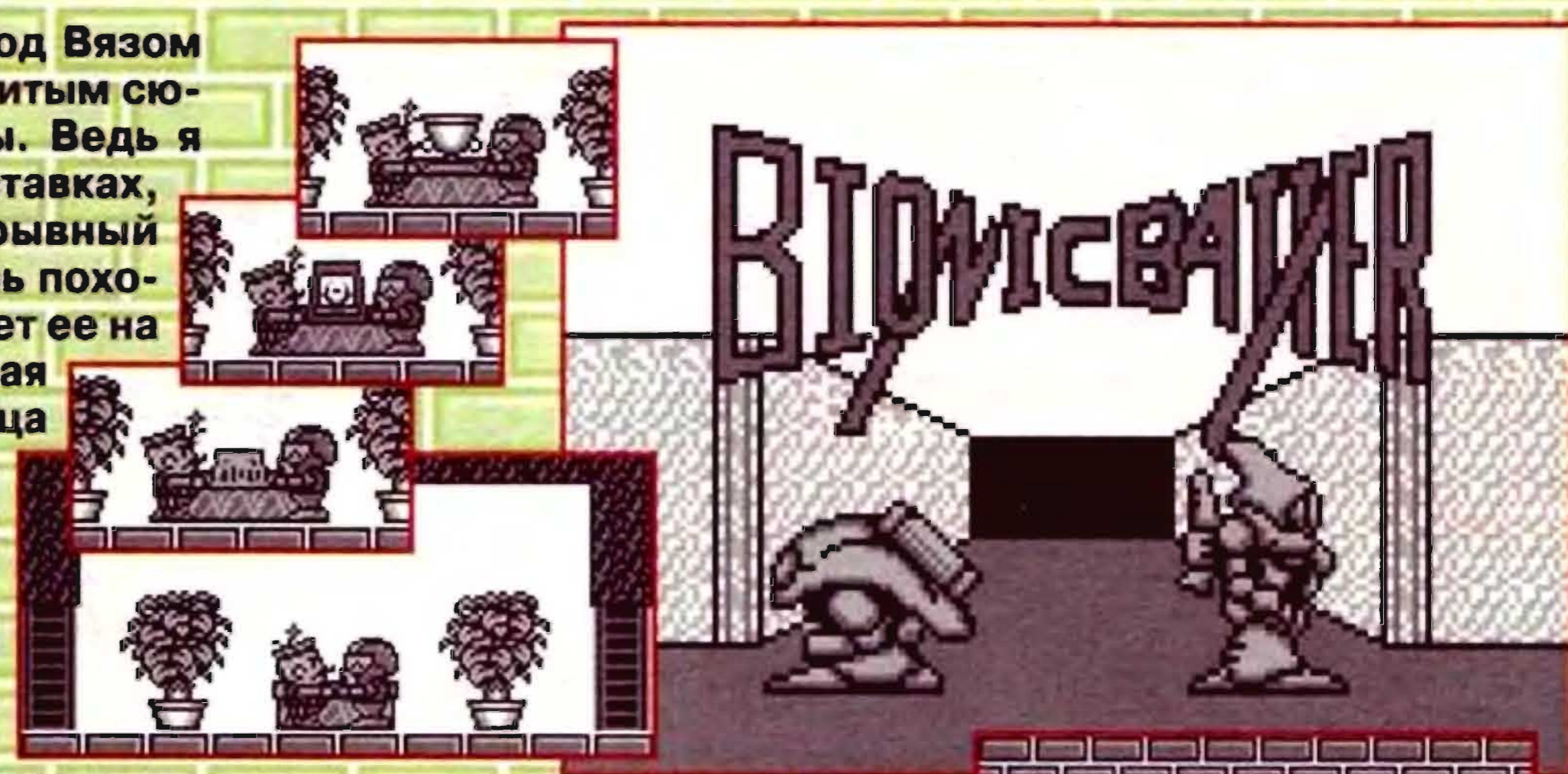


Обзор «DragonHeart». Этапы являются логическими загадками с predetermined драматическими сюжетами, составляющими добротную легенду. Неизменность обстановки придает уверенность, что и впрямь творишь историю.

«Bionic Battler». Разные уровни сложности, никак логически не связанные между собой. Изрядное разнообразие лабиринтов на каждом уровне сложности не дает соскучиться и требует хладнокровия в непредсказуемых ситуациях.

Начало игры «DragonHeart». Обойти округу и заглянуть в деревню (или прочитать наш журнал), чтобы определиться с планом предстоящих действий.

«Bionic Battler». Пока противники не зажали, быстро юркнуть за ближайший угол и выбрать следующее укрытие, исходя из схемы этапа и показаний локатора.



Середина игры

«DragonHeart». Собираешь различными способами все, что и когда только можно. Относить добытое на другой конец этапа и оплачивать нужную помощь.

«Bionic Battler». Охотиться на противников по локатору. Нападать из засад, по возможности избегая прямых обменов ударами.

Подготовка к решающему поединку

«DragonHeart». Руководствуясь компасом и картой (если найдется), отыскать в лесу, пещере или замке босса. Лабиринты не очень запутанные, но достаточно длинные. Как бы подчеркивающие неторопливость и значительность происходящего.

«Bionic Battler». Прочесывать лабиринт еще раз в поисках последнего «заблудившегося» противника. Чтобы не тратить остаток времени на обшаривание всех закоулков, приходится то и дело проверять показания локатора.

Решающий поединок

«DragonHeart». Поединок с боссом каждый раз является кульминацией предыдущих событий этапа. Победа в поединке ставит логическую точку в целой главе легенды.

«Bionic Battler». Все противники сошли с одного конвейера. Бой с последним отличается от боя с первым чисто субъективно (оставшийся запас жизненной энергии и времени). Зато противников много, а для разнообразия можно еще себе и помощников позвать. Каждая победа или поражение просто пополняют общий список, ничем особенно не выделяясь.



Увы, вам еще повезло умереть свободным...



Это свои. Только зря силы тратили.



Для справедливого сравнения игр осталось дать описание управления «Bionic Battler» и поделиться полезными советами.

Начальные меню.

Сначала установки на все время игры. «1 PLAYER» — игрок против компьютера; «2 PLAYERS» — два игрока, нужен второй Game Boy. «Valiant» — робот приземистый, считается более прочным, но менее поворотливым; «Sirius» будет повыше (кабина должна быть просторней) и побыстрее, но броня слабее. Один тип выбираем мы, другой достается противникам.

Теперь установки на этап. Сложность нарастает от «LEVEL 1» (три противника, время и жизненную энергию дают не полностью, за победу вручают премию \$1) до «LEVEL 5» (семь противников, премия за победу \$99999).

«OPTION» — на помощь игроку в лабиринт запускаются еще два дружественных робота. Но договориться о совместном плане действий невозможно, даже если удастся этих друзей отыскать; «NO» — со всеми противниками предстоит расправиться в одиночку.

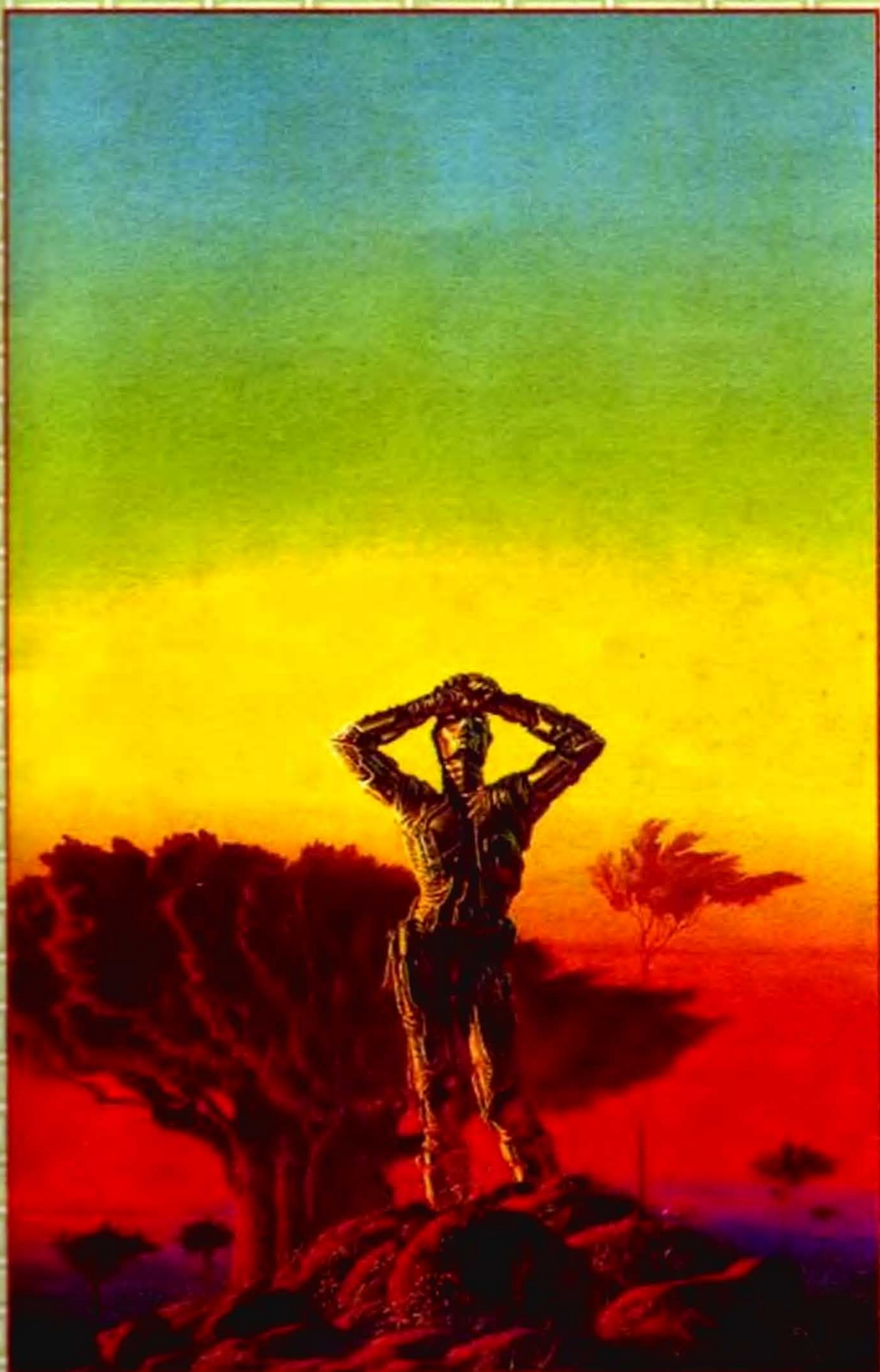


Двумя противниками меньше.



Игра без сюжета?

Общими усилиями редакции все-таки удалось обнаружить у «Bionic Battler» какой-никакой сюжет. 1999 год. Успехи человечества в деле создания роботов, похоже, достигли логического завершения. Изобретены Роботы Бионического Конструирования (РБК), способные самостоятельно создавать рабочих роботов. Поскольку теперь не стало не нужно работать даже головой, человечество уж было совсем отбилась от рук. Но 13 июля 2010 г. сверкнула молния, и идиллия рухнула вместе со всеми роботами Земли. Небо закрыли объекты с металлическим блеском, и компьютерный голос возвестил прибытие роботов-инопланетян. Пришельцы полны решимости освободить земных собратьев и, в отместку, навеки обратить в рабство людей. Единственный шанс вернуть почти утраченную свободу — победить Бионических Битвоботов. В общем, еще одна битва не жизнь, а на смерть во имя спасения планеты!



Ну эти Битвоботы уже совсем спятили — уже за своих принялись...



во роботов такого типа в лабиринте. Посередине нижней половины виден двумерный план участка лабиринта вокруг нас. Ближайший робот прямо по курсу всегда изображается на нем вопросительным знаком. На схеме также появляются предупредительные надписи («RIGHT» — наш робот получил удар справа; «BACK» — сзади; «LEFT» — слева) и пиктограммы.

Несколько полезных советов.

1. Компьютерные противники почти никогда не поворачивают, предварительно с чем-нибудь не столкнувшись. Если атаковать из ответвления в середине патрулируемого неприятелем коридора, самостоятельно вражеский робот ни за что не догадается в чем дело.

2. Нарвавшись на снаряд, компьютерные противники имеют обыкновение менять направление движения на 180 градусов. Это позволяет расстреливать их в длинных коридорах без единой царапины в ответ: вражеский робот начинает подходить, но после залпа отступает, давая время вновь накопить энергию.

3. Играя в одиночку, постоянно держите зажатыми «А» и «В». Так и энергия на выстрел всегда под рукой, и случайный противник получает удар, как только встретится.

Но во время выстрела удар наносить не стоит, иначе снаряд пропадет бесследно.

4. Лабиринты высоких уровней сложности состоят из половин, симметричных относительно центра лабиринта. Призы в обеих половинах располагаются в одних и тех же местах, но там, где в одной половине расположено дополнительное время, в другой — дополнительная энергия и наоборот.

Так насколько же выжен сюжет в игре? Жду писем с вашими мнениями.

«C&W», «DISCO», «JAPAN» — музыкальное сопровождение, «OFF» — слышны будут только трели локатора и удары.

Управление.

Вправо или влево — поворот (под прямым углом) в выбранную сторону; вперед или назад — шаг в выбранном направлении. «А» — удар(ы) кулаком (действует только в пределах соседней клетки); «В» — накопление

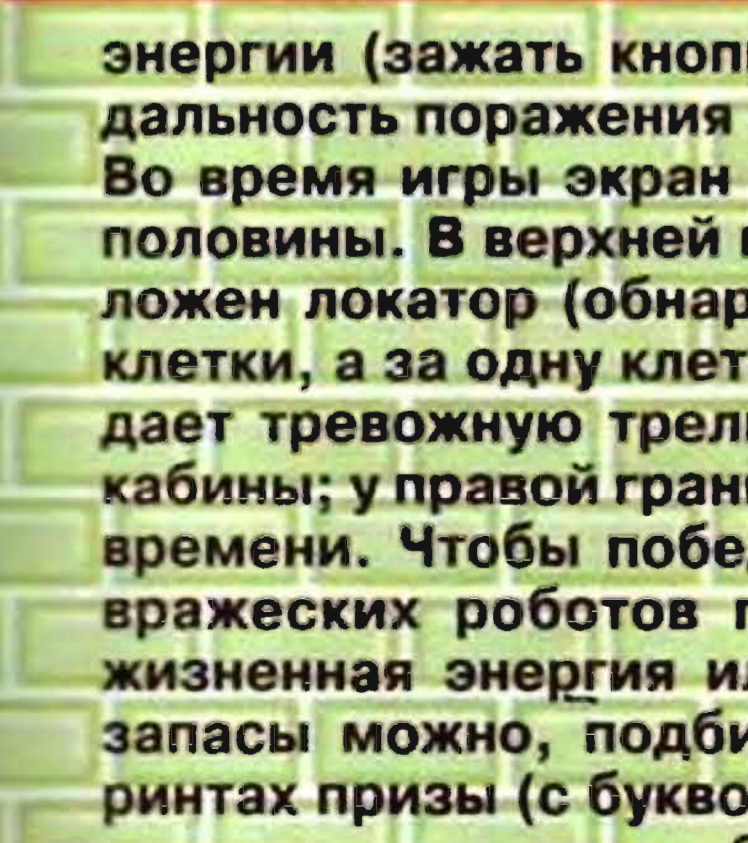
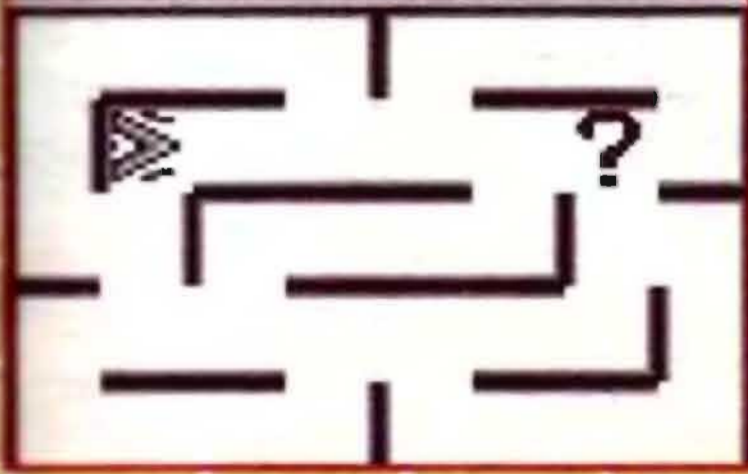


Вот она — свобода!

энергии (зажать кнопку) и выстрел (отпустить кнопку, дальность поражения — 3 клетки).

Во время игры экран разделен на верхнюю и нижнюю половины. В верхней половине у левой границы расположен локатор (обнаруживает противников уже за три клетки, а за одну клетку зажигает стрелку и издает тревожную трель); посередине — вид из кабины; у правой границы — шкала остающегося времени. Чтобы победить, надо уничтожить всех вражеских роботов прежде, чем закончится жизненная энергия или время. Пополнять эти запасы можно, подбирая разбросанные в лабиринтах призы (с буквой «V» — жизненная энергия, с буквой «E» — время).

В нижней половине слева сверху располагаются шкалы жизненной энергии и энергии для выстрела у находящегося прямо по курсу робота. Под шкалами указывается тип робота (распознается с расстояния двух клеток, иначе горит вопросительный знак) и количест-



Неужто дружелюбные роботы тоже на кое-что годятся?



рис. Тюменча (г. Чебоксары)

G. Dragon

Борьба с Дракулой не обошла стороной ни одну приставку. Но, как ни удивительно, испытания, выпавшие на долю Саймона, соискателя окончательной смерти кровавого графа в 8-битном формате, оказались до сих пор не превзойденными по сложности. Судите сами: если в других «Кастлеваниях» от героя требуется лишь умение сражаться с вассалами Дракулы, то в «Castlevania II. Simon's Quest», вкупе с этим, герой сталкивается со множеством головоломных проблем. И это в условиях фактического ограничения на время прохождения игры!

Давать полное решение этой игры — дело благодарное, но очень не простое. Достаточно сказать, что у «Castlevania II» множество концовок, выход на которые зависит и от того, каким путем вы поведете Саймона, и от того, сколько времени займет путь, и даже от того, какие предметы вы соберете и какое оружие выберете. С некоторыми концовками и паролями на них нас познакомил Дмитрий Щукин в №42, который совместно с Firefox-ом любезно согласились рассказать о других «тайнах» этой необъятной игры.

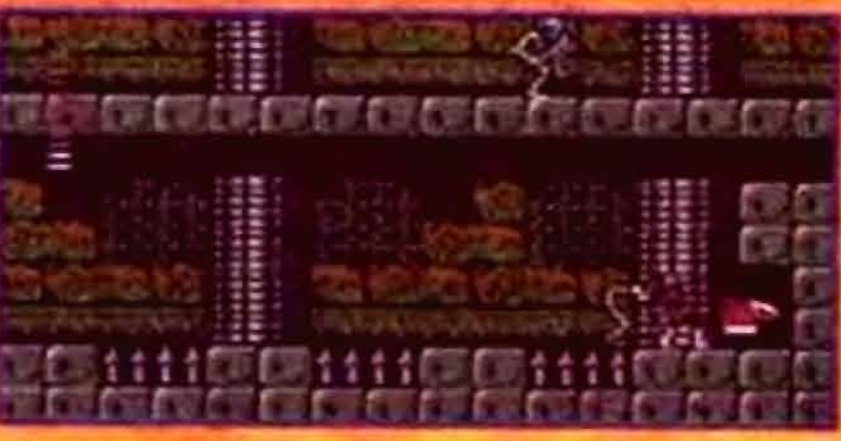
Итак, слово **Дмитрию ЩУКИНУ и FIREFOX-у**. Сюжет и цель игры известны практически всем: нужно в шести замках, находящихся в городах Трансильвании, отыскать части Дракулы (без которых он, видимо, неплохо обходится), перебить его приспешников, включая Смерть, и покончить с самим бессмертным королем вампиров. Но хорошо ли вы представляете тот запутанный маршрут, по которому предстоит пройти, и те ловушки, в которые не следует попадать?

Итак, в путь. Но прежде чем начать, предупреждаю: не набирайте ненужных вещей и ненужного оружия — лучше следите за показанием таймера. **Мы должны попасть в «CASTLEVANIA» не позднее окончания седьмых суток, иначе потом придется ждать 15 суток**, прежде чем в этот замок можно будет войти. Да и концовка не будет цветной. Нажимаем на START. Появляется Саймон в центральном городе, и человек, идущий к нему с одной целью: дать Саймону неверную информацию. Поэтому, не теряя ни минуты, бегите



теряя ни минуты, Саймон выбегает наружу, пробегает мимо человека с белым камнем и спрыгивает вниз, повернув направо, перепрыгивает две речки, выбегает из города и направляется в первый замок «Berkley Mansion». Надо до темноты успеть пробежать разбитый мост и подойти как можно ближе к замку, так как днем враги имеют в два раза меньше здоровья, чем ночью (вампиры, понятно). Используйте легкий кнут и воду (если враг снизу и кнутом до него не добраться). Дойдя до первого замка и зайдя в дверь, можно отдышаться и осмотреться: в замках и помещениях в городе таймер не работает!

В первом замке Саймону нужно подняться на второй этаж, но никакого подъемника или просто опоры он не видит — все заполнено водой (опора видна только когда вы купите белый кристалл). Но Саймон встает на самый край, свесив одну ногу над водой, и начинает подпрыгивать, после этого невидимая платформа поднимает его. Оказавшись на втором этаже и пройдя чуть вперед, Саймон наконец-то начинает зарабатывать деньги, то есть сердечки. Несколько шагов вперед — убитый скелет — четыре сердечка денег и три сердечка накачки здоровья, несколько шагов назад — два удара кнута и так далее. Как только Саймон наберет 100 сердечек здоровья (E), его жизненная сила удвоится и станет L-01.



После этого Саймон поднимается на третий этаж и идет налево, быстренько повернувшись и уничтожив существо, похожее на дракончика. Главное, не полениться на большое сердечко и не пойти назад за ним — дракончик появится вновь. Поэтому Саймон продвигается влево до выступов, забирается на самый верхний этаж и идет направо. Здесь — **внимание!** Посередине стоящей на пути колонны **первые два кирпича — только видимость**, на самом деле там дыра, ее можно обнаружить, бросая воду. И Саймон запрыгивает на выступ, зная, что двух кирпичей нет, просто-напросто он проскакивает в дыру. Помните этот прием для «встреч» с другими колоннами и стенами.



по городу направо. Сразу за церковью лестница вниз, спускаясь по лестнице Саймон видит человека в черном балахоне и открытую дверь. У человека в балахоне можно купить белый кристалл, а зайдя в открытую дверь — святую воду. Но на то и другое у Саймона нет денег (у него вообще ничего нет, кроме легкого кнута и слабого здоровья: L-00 и 50 сердечек денег). Поэтому купите воду, отдав последние деньги. Вода хоть и слабое оружие, но местами работает эффективно: самое главное, что вода может пробивать скрытые проходы в стенах и полах. Ну а кристалл он купит потом. Не



бирается на самый верхний этаж и идет направо. Здесь — **внимание!** Посередине стоящей на пути колонны **первые два кирпича — только видимость**, на самом деле там дыра, ее можно обнаружить, бросая воду. И Саймон запрыгивает на выступ, зная, что двух кирпичей нет, просто-напросто он проскакивает в дыру. Помните этот прием для «встреч» с другими колоннами и стенами.



Продолжая путь далее, Саймон встречает человека в синем балахоне и покупает у него дубовый кол, а еще немного поплутав добирается до помещения с магическим шаром. Подойдите к нему вплотную, нажмите



Историческая справка

Граф Влад III жил в Трансильвании (ныне Румыния) в XV веке. Вряд ли граф был балниром, но о его чудовищной жестокости, причём не только к врагам, но и соотечественникам, уже тогда ходили легенды. Так во время войны с турками Влад однею своей лагеря частоколом из 5000 колов, на каждый из которых посадил по человеку. Не случайно жители Трансильвании прозвали графа «Дракулой», то есть «сыном Демона». Предание гласит, что даже после своей смерти в 1476 году, Дракула не перестала жаждать крови. Каждую ночь он открывает крышку своего гроба и выходит на поиски очередной жертвы, отдавая предпочтение молодым и красивым девушкам.



START и в появившемся меню переключите стрелку с «воды» на «дубовый кол», затем выключите меню нажатием на START. После этого, нажав ВВЕРХ+В, разбейте шар, запрыгните на него и заберите кость Дракулы, которая в дальнейшем будет служить Саймону щитом. Снова включите меню и установите стрелки — одну на «воду», вторую на «кость-щит». Одна часть мощей Дракулы найдена. Кость будет служить Саймону щитом от огненных шариков, которые выплевывают разные твари. Теперь опять — **внимание!** Саймон должен вернуться к человеку в синем балахоне и снова купить дубовый кол. Он его использует во втором замке (к тому же кол немного усиливает оружие). После покупки кола Саймон спускается опять на тот же этаж, где посередине невидимая дыра (рядом с местом, где он брал кость). Саймон аккуратно заходит в эту дыру и падает вниз на выступ из двух кирпичей, затем спрыгивает налево на выступ из одного кирпича и, уничтожив встретившихся врагов, проходит на второй этаж. Здесь, ходя взад и вперед у лестницы, Саймон наберет 256 сердечек (денег). Больше в этом замке делать нечего, да и пора подумать об укреплении оружия.



START и в появившемся меню переключите стрелку с «воды» на «дубовый кол», затем выключите меню нажатием на START. После этого, нажав ВВЕРХ+В, разбейте шар, запрыгните на него и заберите кость Дракулы, которая в дальнейшем будет служить Саймону щитом. Снова включите меню и установите стрелки — одну на «воду», вторую на «кость-щит». Одна часть мощей Дракулы найдена. Кость будет служить Саймону щитом от огненных шариков, которые выплевывают разные твари. Теперь опять — **внимание!** Саймон должен вернуться к человеку в синем балахоне и снова купить дубовый кол. Он его использует во втором замке (к тому же кол немного усиливает оружие). После покупки кола Саймон спускается опять на тот же этаж, где посередине невидимая дыра (рядом с местом, где он брал кость). Саймон аккуратно заходит в эту дыру и падает вниз на выступ из двух кирпичей, затем спрыгивает налево на выступ из одного кирпича и, уничтожив встретившихся врагов, проходит на второй этаж. Здесь, ходя взад и вперед у лестницы, Саймон наберет 256 сердечек (денег). Больше в этом замке делать нечего, да и пора подумать об укреплении оружия.



Выйдя из замка, Саймон поворачивает сразу налево и доходит до лестницы, ведущей вниз (эта лестница совсем рядом с первым замком). Спустившись быстро по лестнице и спрыгивая по выступам, не останавливаясь, Саймон вбегает в нижний город, в котором ночь. **Добежав до церкви нужно остановиться и дождаться утра**, дальше с легким кнутом рискованно идти, в боях с кучей ведьм и коршунов без тренировки можно погибнуть и потерять деньги (сердечки).

С рассветом Саймон заходит в церковь, поднимается к священнику, становится на колени, нажимает кнопку В и поправляет здоровье (если оно было подорвано в первом замке и по дороге в этот город). Выйдя из церкви, не теряя ни минуты, Саймон быстро бежит направо, не останавливаясь забирается на крыльцо в правой части города и забегает в открытую дверь. Оказавшись в пустом помещении, Саймон пробивает водой пол, опускается вниз и покупает «Chain Whip» (кнут-цепь) за 150 сердечек (внутри помещения и в церкви таймер не работает). Купив кнут-цепь, Саймон выбегает из этого помещения налево, спрыгивает с крыльца и бежит мимо церкви к открытой двери в левой части города. В помещении, пробив пол водой, Саймон заходит в комнату, где за 50 сердечек покупает стальной кинжал. Это слабое оружие, однако именно оно позволит убить Смерть в третьем замке одним броском!



Теперь Саймон бежит в центральный город, туда, где покупал воду. Там сразу забирается по лестнице к человеку в черном балахоне и покупает у него белый кристалл за 50 сердечек и, не теряя времени, спрыгивает вниз, поворачивает направо, как в прошлый раз, бежит все время вправо, пробегает мимо первого замка, а дальше место скопления пауков. Не стоит с ними связываться — лучше пробежать побыстрее, тогда они не попадут в Саймона. Затем он забегает в пещеру с летающими глазками, где во второй ее части пробивает водой несколько камней, берет огонь и тут же быстро переключает в меню «воду» на «огонь» (огонь по силе превосходит кнут).

И вот Саймон вбегает в третий город и бежит по нему в правую часть, где в самом конце города несколько лестниц, по которым он взбирается на самый верх. Здесь, внимание! Не останавливаясь, нужно успеть до рассвета прибежать в левую часть города, но не до самого конца, а на такое расстояние, чтобы не видно было левого тупика. Тут же наступает утро, и Саймон видит солдата, у которого меняет белый кристалл на синий. Быстро побегав направо к лестницам, спустившись по самой верхней, Саймон забегает в открытую дверь помещения, пробивает пол водой, спускается вниз и покупает у человека в балахоне «Laurels» — 4 шт. (лавровые листья дают временную неуязвимость). В этом помещении он может передохнуть (таймер не работает). Теперь деньги понадобятся не скоро. Выбегав из этого помещения сразу налево, Саймон с разбега спрыгивает вниз и бежит влево, не останавливаясь, из города.



И вот Саймон вбегает в третий город и бежит по нему в правую часть, где в самом конце города несколько лестниц, по которым он взбирается на самый верх. Здесь, внимание! Не останавливаясь, нужно успеть до рассвета прибежать в левую часть города, но не до самого конца, а на такое расстояние, чтобы не видно было левого тупика. Тут же наступает утро, и Саймон видит солдата, у которого меняет белый кристалл на синий. Быстро побегав направо к лестницам, спустившись по самой верхней, Саймон забегает в открытую дверь помещения, пробивает пол водой, спускается вниз и покупает у человека в балахоне «Laurels» — 4 шт. (лавровые листья дают временную неуязвимость). В этом помещении он может передохнуть (таймер не работает). Теперь деньги понадобятся не скоро. Выбегав из этого помещения сразу налево, Саймон с разбега спрыгивает вниз и бежит влево, не останавливаясь, из города.



И вот Саймон вбегает в третий город и бежит по нему в правую часть, где в самом конце города несколько лестниц, по которым он взбирается на самый верх. Здесь, внимание! Не останавливаясь, нужно успеть до рассвета прибежать в левую часть города, но не до самого конца, а на такое расстояние, чтобы не видно было левого тупика. Тут же наступает утро, и Саймон видит солдата, у которого меняет белый кристалл на синий. Быстро побегав направо к лестницам, спустившись по самой верхней, Саймон забегает в открытую дверь помещения, пробивает пол водой, спускается вниз и покупает у человека в балахоне «Laurels» — 4 шт. (лавровые листья дают временную неуязвимость). В этом помещении он может передохнуть (таймер не работает). Теперь деньги понадобятся не скоро. Выбегав из этого помещения сразу налево, Саймон с разбега спрыгивает вниз и бежит влево, не останавливаясь, из города.

И вот Саймон вбегает в третий город и бежит по нему в правую часть, где в самом конце города несколько лестниц, по которым он взбирается на самый верх. Здесь, внимание! Не останавливаясь, нужно успеть до рассвета прибежать в левую часть города, но не до самого конца, а на такое расстояние, чтобы не видно было левого тупика. Тут же наступает утро, и Саймон видит солдата, у которого меняет белый кристалл на синий. Быстро побегав направо к лестницам, спустившись по самой верхней, Саймон забегает в открытую дверь помещения, пробивает пол водой, спускается вниз и покупает у человека в балахоне «Laurels» — 4 шт. (лавровые листья дают временную неуязвимость). В этом помещении он может передохнуть (таймер не работает). Теперь деньги понадобятся не скоро. Выбегав из этого помещения сразу налево, Саймон с разбега спрыгивает вниз и бежит влево, не останавливаясь, из города.

И вот Саймон вбегает в третий город и бежит по нему в правую часть, где в самом конце города несколько лестниц, по которым он взбирается на самый верх. Здесь, внимание! Не останавливаясь, нужно успеть до рассвета прибежать в левую часть города, но не до самого конца, а на такое расстояние, чтобы не видно было левого тупика. Тут же наступает утро, и Саймон видит солдата, у которого меняет белый кристалл на синий. Быстро побегав направо к лестницам, спустившись по самой верхней, Саймон забегает в открытую дверь помещения, пробивает пол водой, спускается вниз и покупает у человека в балахоне «Laurels» — 4 шт. (лавровые листья дают временную неуязвимость). В этом помещении он может передохнуть (таймер не работает). Теперь деньги понадобятся не скоро. Выбегав из этого помещения сразу налево, Саймон с разбега спрыгивает вниз и бежит влево, не останавливаясь, из города.

Пробежав пауков, он видит лестницу вниз-вправо, спускаясь по которой переключает в меню «кость» на «синий кристалл». Далее он попадает в пещеру, бежит в ней. В конце пещеры спрыгивает вниз и аккуратно заходит в проход, и тут гаснет экран! Нажмите ВНИЗ.



Когда экран засветится, Саймон окажется сидящим на коленях на самом краю берега озера. Через несколько секунд откроется проход вниз и по ступенькам, спрыгивая вниз все время вправо, Саймон доберется до входа во второй замок. Зайдя в него, Саймон пробегает мимо лестницы, ведущей наверх (там делать нечего) и идет направо, перепрыгивает ручеек и видит перед собой тупик. На самом деле это не тупик, а мнимая стена.



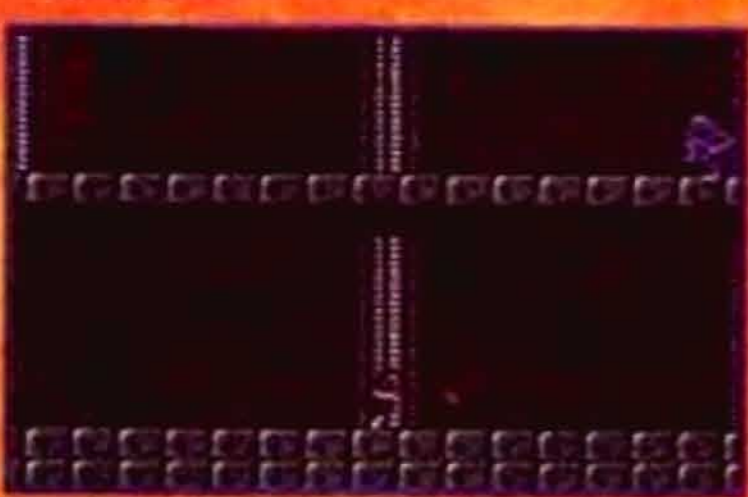
Продолжая путь, Саймон заходит за экран, который гаснет. Пока экран не засветился, Саймон должен держать руку на кнуте, чтобы успеть уничтожить скелета, швыряющего

кости, потом еще одного. И снова на пути три речки, перепрыгнув их, он поднимается по лестнице вверх, потом еще вверх и еще. Всего три лестницы, после этого Саймон спускается по большим ступенькам вниз, видит перед собой лестницу, ведущую наверх, поднимается по ней и попадает в лабиринт, идущий вверх.



И вот Саймон у залитой водой крыши замка, откуда вниз ведет лестница. Спустившись по ней и повернув налево, он прыгает вниз и оказывается в комнате с магическим шаром. Проткнув его дубовым колом, купленным в первом замке, он забирает сердце Дракулы и поднимается опять наверх под крышу с водой и набирает там жизненную силу. При этом частично утраченное ранее здоровье полностью восстанавливается и увеличивается в два раза. После этого Саймон выходит из второго замка, поднявшись из-под воды, забегает в пещеру, не останавливаясь подбегает и запрыгивает на движущуюся платформу. И далее все время налево до центрального города (не забыв в меню включить «кость» и «огонь»).

Пробежав ночью мимо центрального города, Саймон направляется налево к болотцу, во время прохождения которого надо переключить «лавры» на «огонь» (чтобы случайно не «использовать» остальные лавры — их должно остаться три штуки). После этого Саймон добегают до конца болота, выпрыгивает без задержки из него, забегает за экран, убивает двух чудищ и подбегает к паромщику, стоящему в лодке (сердце должно быть включено). Потом нажмите дважды кнопку В и присядьте на колени, маша кнутом. Перевозчик возьмет Саймона с собой. **Внимание!** Подплывая к левому берегу, Саймон заранее должен начать прыгать, чтобы не уплыть назад. Выскочив на берег и убив двух чудищ, Саймон бежит налево,



забегает в третий замок и, поднявшись на самый верх, покупает осиновый кол и спускается вниз. **Включите в меню «стальной кинжал» и «кость»!** Без остановки проходит Саймон коридор с летучими мышами, заходит в проход и делает ТРИ шага вправо. Здесь его уже ждет **Смерть с косой.** Подпрыгните (ВВЕРХ+A) и бросьте в нее стальной кинжал (В). **Достаточно одного точного броска!** После победы, взяв самое мощное оружие — золотой нож Дракулы, Саймон проходит дальше направо и забирает там глаз Дракулы. Со «включенным» ножом Саймон поднимается наверх, по пути снова купив дубовый кол. После этого он набирает 256 сердечек денег и энергию L-03 (на шестом этаже), выбегает из замка направо, забегает в лодку (сердце должно быть выключено), плывет сначала на правый берег, но не выходит из лодки. После этого перевозчик доставит Саймона обратно на левый берег, но уже в другое место. Саймон заранее выпрыгивает из лодки, убивая двух чудищ, вбегает в четвертый город и сразу же быстро поднимается по лестнице на один пролет, бежит налево и наталкивается на солдата, у которого меняет синий кристалл на красный.

Теперь бегом в следующий, пятый, город, чтобы дотемна успеть купить там «Morning Star» («утреннюю звезду») — кнут за 200 сердечек. После этого имеющееся у него оружие становится в несколько раз мощнее. Примерное время покупки «Morning Star» от 14 до 15 часов, а резерв времени до 18. Но это последняя покупка. После того как Саймон купил «Morning Star», включил в меню красный кристалл и нож Дракулы, он, выйдя из помещения, побежал налево, спустился на первый этаж и, спрыгнув с него, выбежав из города. **Впереди гора Дебораш.**



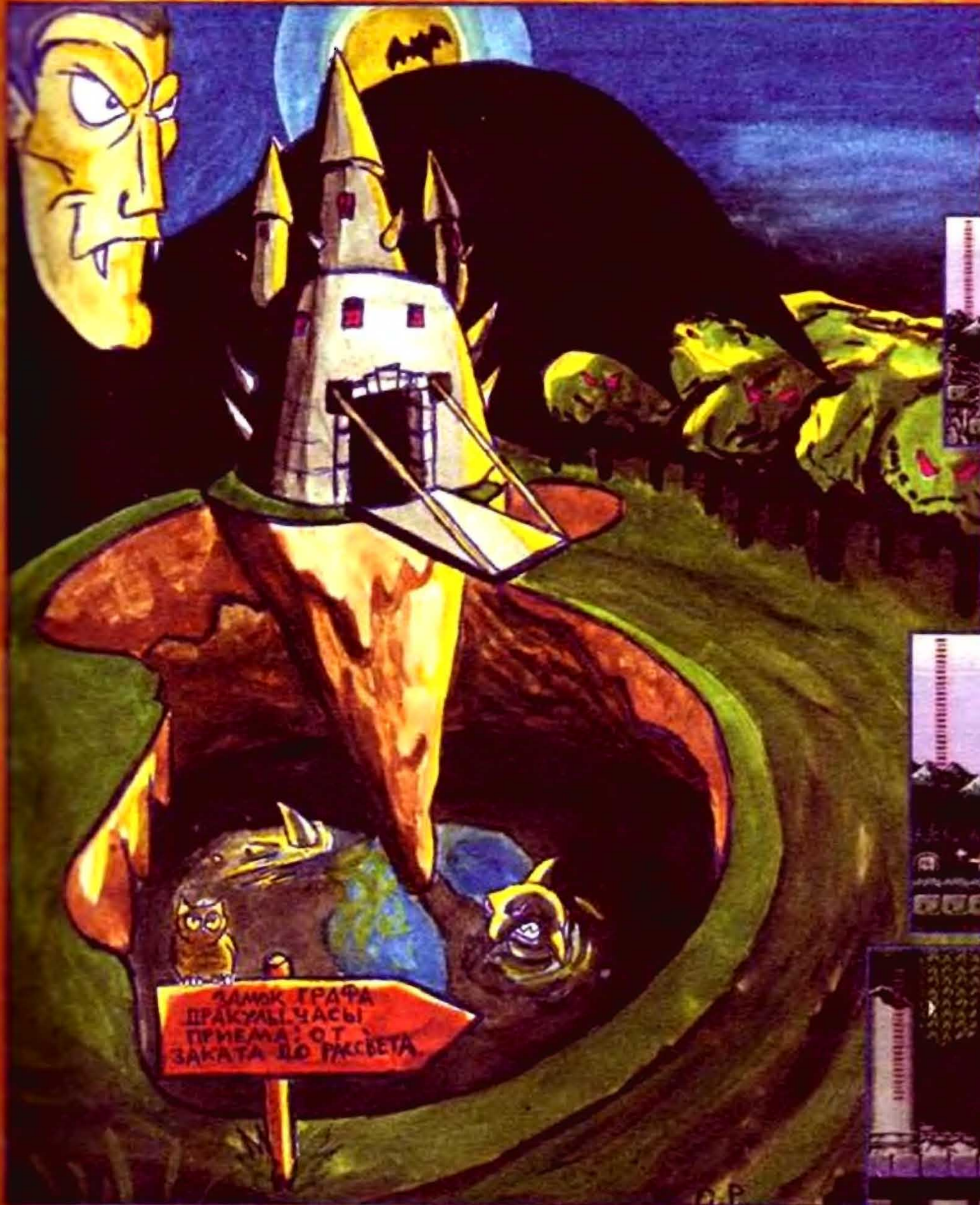
Теперь бегом в следующий, пятый, город, чтобы дотемна успеть купить там «Morning Star» («утреннюю звезду») — кнут за 200 сердечек. После этого имеющееся у него оружие становится в несколько раз мощнее. Примерное время покупки «Morning Star» от 14 до 15 часов, а резерв времени до 18. Но это последняя покупка. После того как Саймон купил «Morning Star», включил в меню красный кристалл и нож Дракулы, он, выйдя из помещения, побежал налево, спустился на первый этаж и, спрыгнув с него, выбежав из города. **Впереди гора Дебораш.**

Подбежав вплотную к горе, Саймон с красным камнем встал на колени. Через несколько секунд налетевший ураган перенес его прямо к четвертому замку. Там Саймон включает в меню «воду» и бежит направо сквозь невидимую дыру в стене, спрыгивает и оказывается перед препятствиями, которые разрушаются водой (тем самым он вскрыл четыре подводных склепа и заработал энергию L-04). Пробежав далее, он оказался в комнате с магическим шаром, взял ноготь Дракулы и, включив его, направился обратно той же дорогой, что и пришел.



Пробежав ночью мимо центрального города, Саймон направляется налево к болотцу, во время прохождения которого надо переключить «лавры» на «огонь» (чтобы случайно не «использовать» остальные лавры — их должно остаться три штуки). После этого Саймон добегают до конца болота, выпрыгивает без задержки из него, забегает за экран, убивает двух чудищ и подбегает к паромщику, стоящему в лодке (сердце должно быть включено). Потом нажмите дважды кнопку В и присядьте на колени, маша кнутом. Перевозчик возьмет Саймона с собой. **Внимание!** Подплывая к левому берегу, Саймон заранее должен начать прыгать, чтобы не уплыть назад. Выскочив на берег и убив двух чудищ, Саймон бежит налево,



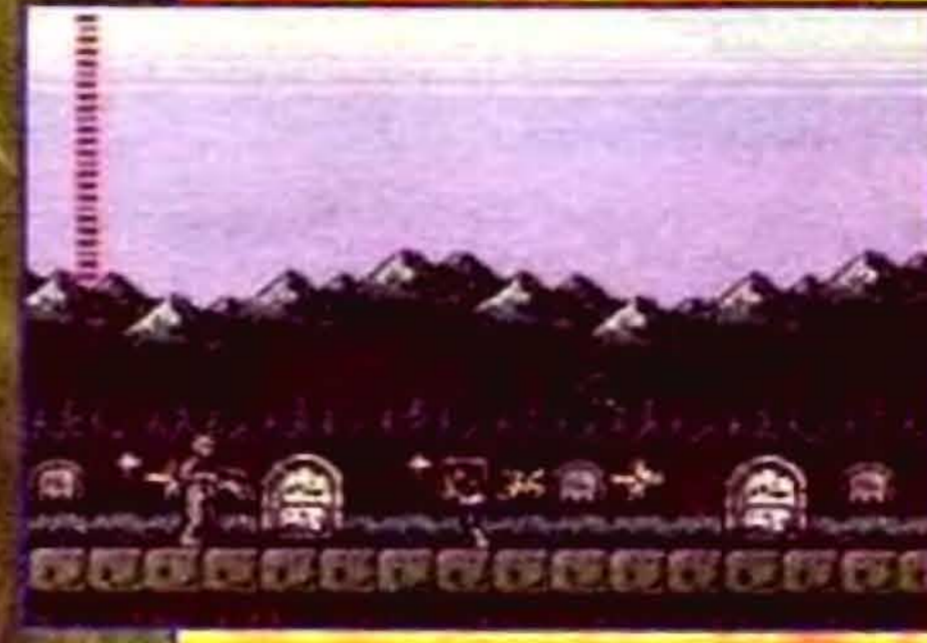


Некоторые интересные коды

Для «скоростного» прохождения (T-00, L-06, есть все по максимуму): OVO0 2QCU Z125 W0YI
 Для тех, кто любит искать секреты (T-15, L-06, есть все по максимуму): OVE0 2QCU Z125 WRVI



Саймон оказался в городе, где зашел в церковь восстановить силы. Включив «огонь» и «нож», он, используя последний лавр, подошел к маленькому болоту и после оказался у развилки: дороги шли прямо и вниз. Саймон спустился вниз и продолжил



путь направо, пройдя седьмой город, в котором никто не живет. Включив нож, прошел через кладбище, разбил преграду из камней и оказался в шестом замке «CASTLEVANIA». Таймер показывал четверо суток.



Включив «ноготь» и «воду», Саймон пошел в правую часть замка. Подойдя к стене, он пробил камни в стене и на полу. Переключив «ноготь» на «красный кристалл», а «воду» на «нож Дракулы», Саймон спустился в правую нижнюю часть замка и зашел в комнату

Он оказывается в пещере, где ему предстоит встреча с человеком в синем балахоне. У него Саймон меняет «утреннюю звезду» на огненный кнут и усиливает остальное оружие. После этого Саймон, «включив» золотой нож и ноготь, побегал по платформам обратно в начало пещеры. Поднявшись на первый этаж и пробив стену кнутом, он по каменным платформам побегал налево, спрыгнув вниз и выйдя из пещеры начал метать ножи, уничтожая огненных людей, от которых не защищает «кость-щит» и которые пускают смертельные шаровые молнии. Уничтожив их, он подбежал к реке с качающимися мостками. Вот

тут надо обязательно остановиться, иначе упадешь в воду. Дальше болото. Включив в меню «лавры», Саймон пробежал по болоту, потратив оставшиеся три лавра, и оказался в пятом замке, предварительно включив нож и щит. Поднявшись на

верх, он попадает в помещение с шипами. Здесь есть подъем и спуск вниз. Сначала Саймон поднялся на этаж наверх и купил осиновый кол, спустился этой же дорогой вниз, а потом каскадами начал прыгать все ниже и ниже и оказался рядом с человеком в черном балахоне, который подарил ему четыре лавра. После этого Саймон проехал на платформах, пробежал направо и увидел маску, плачущую огненными слезами. В один прием, с помощью ножа и кнута, отобрал у нее крест, зашел в правую комнату с магическим шаром и забрал там перстень Дракулы. Пора выбираться из замка...



с тумбой. Автоматически подошел к тумбе, вытащил пять мешочков с частями Дракулы и бросил их на тумбу. Появившийся огонь сжег эти вещи. После этого Саймон отбежал до упора влево, присел на колени и развернулся в сторону тумбы.

Появляется Дракула и начинает метать в Саймона что-то смертоносное, но попадает только в кнут. Потом Дракула начал вращаться по кругу, но Саймон не достигаем, он кидает ножи с паузой в одну секунду. Пять ножей, шесть секунд, и Дракулы не стало! Но навсегда ли?



После этого наступила ночь, могила Дракулы затряслась, и из нее вылезла рука...



В статье использованы рисунки Евгения Комиссарова (г. Нижний Новгород)

Мир Anime

выпуск 6 Рубрику ведёт Агент Купёр

японская анимация как стиль жизни



Konnichiwa, Minna-san! Сегодня у нас исключительно шедевры, рекомендуемые к обязательному просмотру любому анимешнику, да и просто человеку, ценящему хорошее кино. Все фильмы в России достать можно — москвичи найдут их на **Горбушке**, а жители других городов могут обратиться в местные филиалы клуба R.An.Ma (<http://ranma.anime.ru>).

Редакционный коллектив понимает, что аниме в России пока считается андеграундным искусством, плохо знакомым основным зрительским массам. Понимаем мы и то, что некоторые из упоминаемых здесь фильмов порой достать очень трудно. Рубрика «Мир Anime» призвана не только знакомить читателей журнала с выдающимися anime-фильмами, заслуживающими рассказа, но и служить постоянным напоминанием российским фирмам-видеопрокатчикам о том, что в мире существует ПОПУЛЯРНОЕ направление анимации, практически полностью ими игнорируемое.
Мы твердо уверены: аниме в нашей стране может и должно иметь своего зрителя!

MACROSS PLUS MOVIE EDITION

Macross Plus Movie Edition

Режиссер: Седзи Кавамори
 Студия-производитель/издатель: Emotion/Bandai



Эх, помните времена лет семь-восемь назад, когда телеканал 2x2 показывал «Роботех»? Полки магазинов были завалены китайскими подделками под истребитель «Валькирия» (три варианта трансформаций, лучшая игрушка 1981 года от Bandai!), на школьных конкурсах детских рисунков вдруг стали появляться пейзажи далеких планет, а такие слова как «зентреди» и «инвиды» уже не были для нас пустым набором звуков. Только сейчас стало известно, что «Роботех» был скомпонован американцами из трех совершенно разных, не связанных между собой японских сериалов: **Super Dimensional Fortress Macross**, **Super Dimensional Cavalry Southern Cross** и **Genesis Climber Mospeada**. Альтернативная история оригинального «Макросса» (1981) изложена в полнометражном фильме **Macross: Do You Remember Love?** (1984), OVA-сериале по его мотивам, **Macross II** и отдельном OVA **Macross Flashback 2012**. Телесериал **Macross 7** (и одноименный кинофильм 1997 года) доводят до абсурда краеугольную идею всей саги Macross о том, что музыка влияет на галактическую историю человечества. Намного изящнее эта же идея иллюстрируется в **Macross Plus** (1995) — серии из четырех OVA, в 1997 году объединенных в полнометражное аниме **Macross Plus Movie Edition**.



Молодой «пилот от Бога» **Исаму Дайсон** прекрасно сражается, однако субординация представляет для него большую проблему. В конце концов его вышвыривают из боевой части — но не в тихий омут дальнего гарнизона, а на авиабазу Нью-Эдвардс на планете Эдем — место разработки и испытаний новейшей боевой техники. Исаму назначают ведущим летчиком-испытателем по новому трансформирующемуся Veritech-истребителю, «Проекту YF-19». Эдем для Исаму — не просто одна из планет человеческой ойкумены. Здесь прошло его детство, здесь у него был лучший друг **Галд Боуман**, здесь он впервые влюбился... И эти тени прошлого вдруг оживают. Боуман, шкафоподобный полузентреди, теперь ведущий испытатель конкурирующего «Проекта YF-21» — и он явно не рад появлению Исаму;



впрочем, чувство это взаимно. В первых же эпизодах появляется вершина любовного треугольника — **Мьонг Фэнг Лоун**, хрупкая девушка из воспоминаний Исаму, а ныне менеджер самого успешного шоу-проекта в истории — виртуальной певицы **Шерон Эппл**. И все идет под откос... Постоянные стычки Исаму и Галда из-за Мьонг выливаются в серьезную драку и, в конечном результате, приводят к настоящей катастрофе на испытаниях. Шерон Эппл вдруг осознает себя разумным, ни от кого не зависящим существом и пытается «влюбить» в себя Исаму — любыми средствами, пусть даже ценой смерти Мьонг и тысяч других людей...



В **Macross Plus** искомое найдут для себя и фэны космической техники, и эстеты, любящие следить за извилистым сюжетом, и ценители хорошего рисунка и качественной компьютерной графики, и меломаны, чей слух будут ласкать музыкальные композиции в исполнении единственной в галактике виртуальной певицы (два концерта Шерон, музыку для которых писала конгениальная **Йоко Канно**, показаны во всем своем великолепии). Фильм достоин чести находиться в списке лучших полнометражников за последние лет десять, это точно. Вот только если бы **Кавамори-сан** еще не рисовал героям такие носы...
 (Часть материала составлена на основе *Robotech FAQ*)



МИР ANIME

Serial Experiments Lain

Режиссер: Рютаро Накамура

Студия-производитель/издатель: Pioneer LDC

«Сериал о следующем поколении. Людей, Сети и процессоров» — такая броская фраза на веб-сайте Алекса Лапшина точно характеризует самый серьезный, сильный и стильный аниме-сериал из появившихся в последние два-три года. «Сериальные эксперименты Лэйн» продолжают и развивают тему психологизма в аниме, относительно недавно поднятую сериалом и фильмами

Neon Genesis Evangelion режиссера **Хидеаки Анно**. Оба эти произведения экзистенциальны, но если «Ева» (по большей части) посвящена исследованию поведения обычных людей в экстремальных ситуациях и крепко «завязана» на вопросах религии, то создатели «Лэйн» обратились к другой проблеме: общению людей с компьютерной Сетью (и наоборот). Как формируется личность ребенка, с раннего детства знакомого с Сетью? Считает ли он реальный мир доминирующим, или виртуальная реальность берет верх, становясь предпочтительнее? Жизнь, Смерть и Сеть — вот три краеугольных камня сюжета сериала. «Лэйн» — это анимационная версия «Матрицы», тесно переплетенная с «Секретными материалами» и произведениями писателя **Сергея Лукьяненко** — его романы «Лабиринт отражений» и «Фальшивые зеркала» тоже посвящены человеку, живущему в компьютерной паутине.

Memories

Режиссеры: Кодзи Моримото, Тенсаи Окамура, Кацухиро Отомо

Студия-производитель/издатель: Memories Project/Mash Room/Emotion/Bandai

Событие. Смотреть стоит однозначно.

Шедевр, о котором надо рассуждать хорошо и много, а размахнуться, как видите, места не хватает. Если писать скомканно, то автор «Акиры» **Кацухиро Отомо**, собрав под крылышко своей студии талантливейшую команду, снял то, что обычно именуется «фестивальным кино»: ленту удивительную, сложную по композиции и восприятию, неоднозначную и красивую. Конечно, «Воспоминания» это веха в истории аниме. Три не связанных новеллы, снятые разными режиссерами в разных жанрах, в разном ключе и сильно отличающиеся графикой. «Магнитная роза» — история любви, преодолевающей время; «Вонючая бомба» — потрясающе

смешная черная комедия; «Пушечное мясо» — гротескный эпизод о городе-пушке в духе творчества **Свифта**, срежиссированный самим Отомо. Пересказывать сюжеты нет смысла, все равно в рецензии такого объема не удастся передать всей грандиозности картины. Это как описывать Ниагарский водопад на примере водопроводного крана. Даже один саундтрек «Магнитной розы» от вездесущей **Йоко Канно**, исполняемый Чешским филармоническим оркестром, достоин отдельного рассказа.



СОБЫТИЯ



★ По давней традиции в ноябре показами в Москве (очевидно, в кинотеатре «Ударник») начнется **Фестиваль японского кино**. Это один из самых старых «иностранных» кинофестивалей в нашей стране, он проводится на регулярной основе еще с 1960 года, и нынешний фестиваль станет 33-м по счету. Обычно от трети до половины программы составляет аниме. Точное место и время проведения показов на момент подготовки номера в печать еще было не известно, поэтому информацию лучше уточнить по телефонам организаторов фестиваля: (095) 926-5585, (095) 926-5568, (095) 926-5584. Расписание показов можно будет найти на веб-сайте Посольства Японии (<http://www.embjapan.ru>). Само собой, в следующем выпуске «Мира Anime» будет полный отчет, но я все-таки рекомендую нашим читателям самим посетить показы — лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

★ На музыкальных телеканалах поступил в ротацию новый клип «Утекай-2», подаренный исполнителям известной песни группе **Мумий Троль** командой молодых аниматоров



из Владивостока. Художники **Александр Медведев** и **Андрей Полищук** выполнили видеоряд клипа как подражание аниме, а солист «троллей» **Илья Лагутенко** напоминает здесь **Блэджэка**, излюбленного героя **Осаму Тедзука**. В Интернете клип можно найти в формате RealVideo по адресу <http://app.marine.su/mt/video/clip/utekay2.rm>. Кстати, в сентябре успешно прошел концертный тур **Мумий Троль** по Японии. Хм-м-м...

★ «Грендайзер» (или **Goldorak**, как его величают французы), еще одно аниме нашего детства, сейчас идет в повторе по 31-му каналу телевидения. Снятый в 1975 году по манге **Го Нагая** сериал из 74 эпизодов представляет собой одно из краеугольных произведений жанра про гигантских роботов «догандамовской» эпохи.

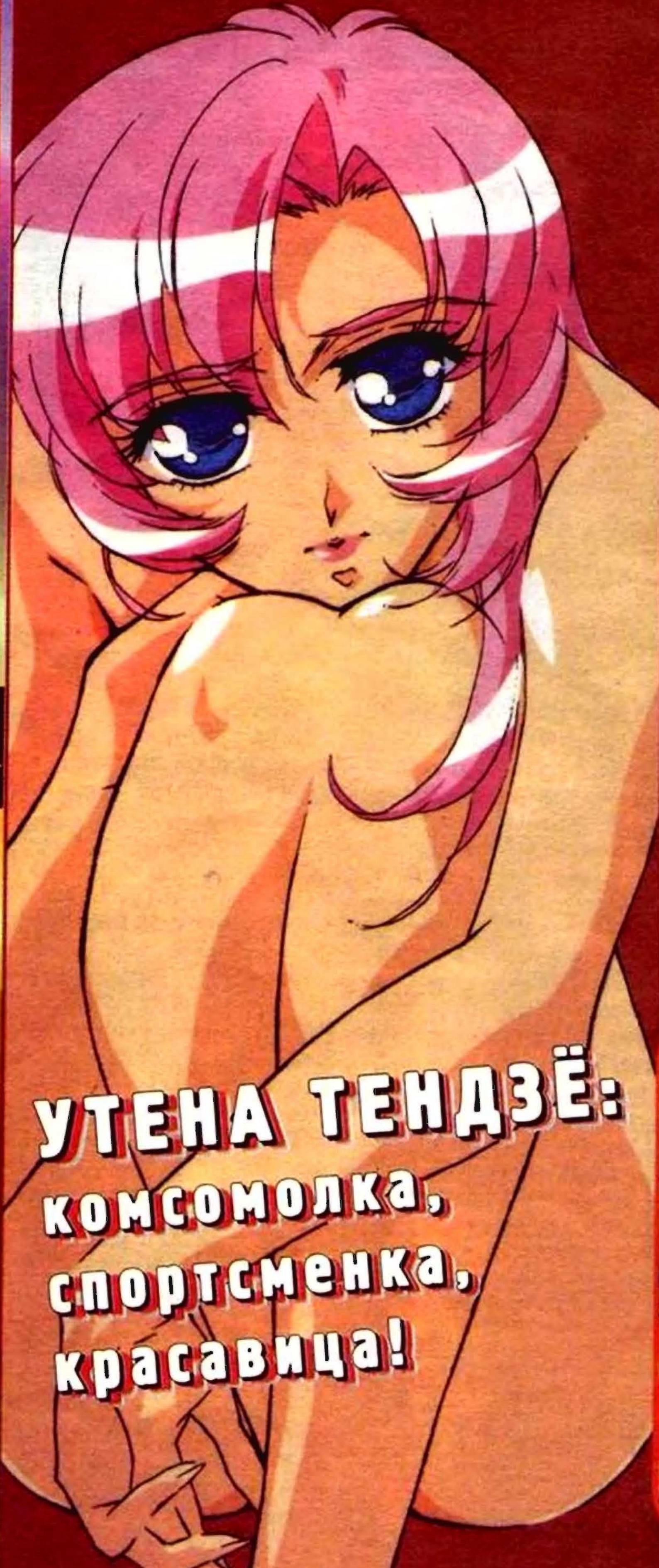
★ Издательство «Япония сегодня» и российская группа «проекта Гэн» выпустили первые три тома манги «**Босоногий Гэн: иллюстрированная история Хиросимы**» (1963) художника **Кейдзи Накадзавы**. Будучи ребенком, автор пережил атомную бомбардировку и впоследствии написал об этом автобиографичную историю в картинках. Одноименное полнометражное аниме 1977 года выпуска шло в кинотеатрах еще в СССР и стало, наверное, первым «мультиком», буквально ошеломившим наших зрителей своей трагичностью. Тираж манги очень ограниченный, что-то около тысячи экземпляров, но на всякий случай приводим индекс издания: ISBN 5-86479-076-1 (081-8, 083-4 — тома 2 и 3).

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



Вначале — небольшой тест. Tekken 3 помните? Как вы думаете, зачем Мисима пригласил на турнир Лин Сяю? Варианты ответа:

- а) потому что ему понравилось, как она владеет искусством Кулака Багуа;
- б) потому что Куме было одиноко без Пангы;
- в) для кое-чего совсем другого.



УТЕНА ТЕНДЗЁ:
комсомолка,
спортсменка,
красавица!

Японец + Япо

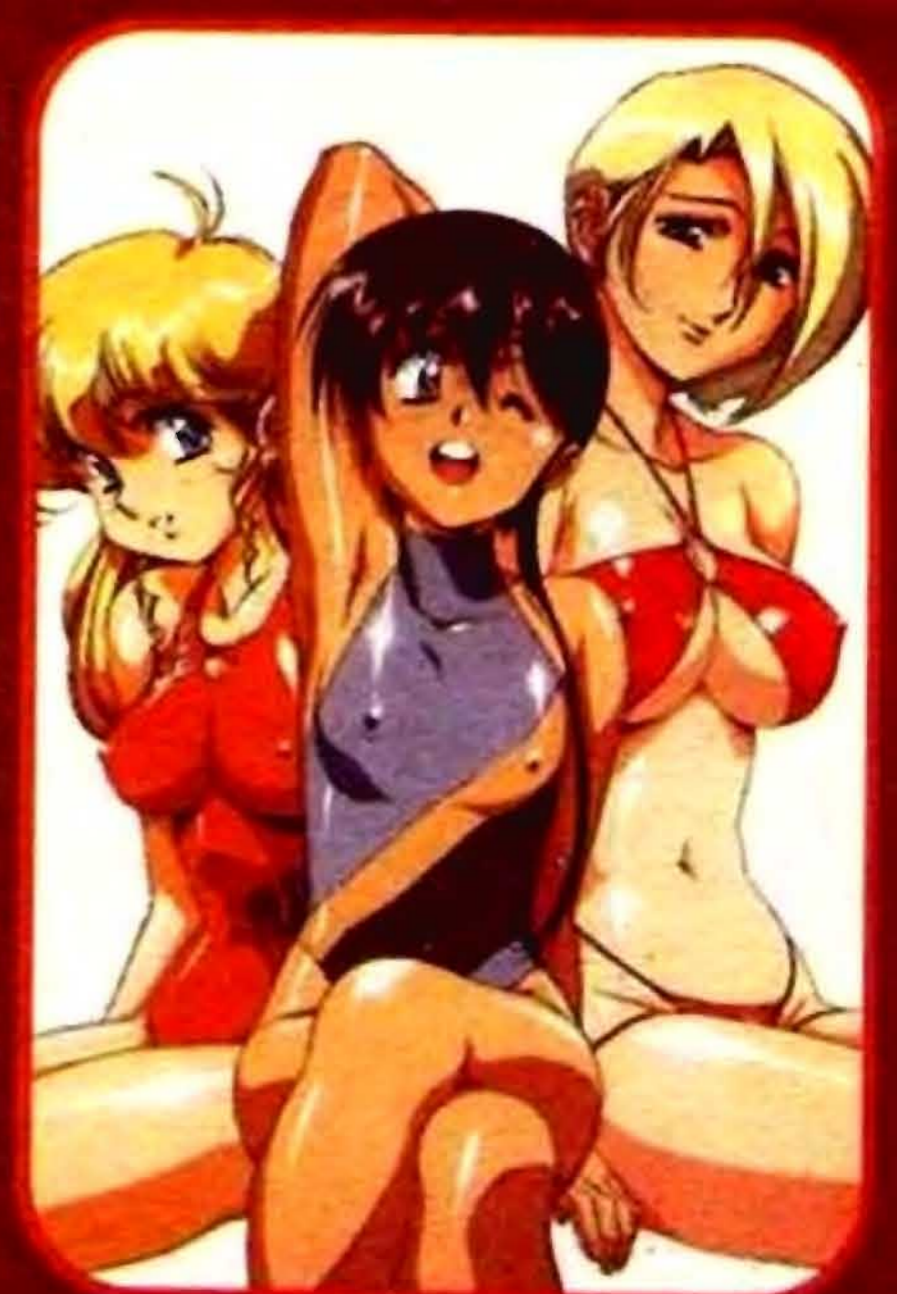
Мария Иванова (lalami@anime.ru)

Если вы выбрали первый или второй вариант, то вы явно еще не все знаете о Японии, а потому продолжайте читать эту статью. Если же вы выбрали третий вариант, то вы мыслите в правильном направлении, и эта статья вас не может не заинтересовать!

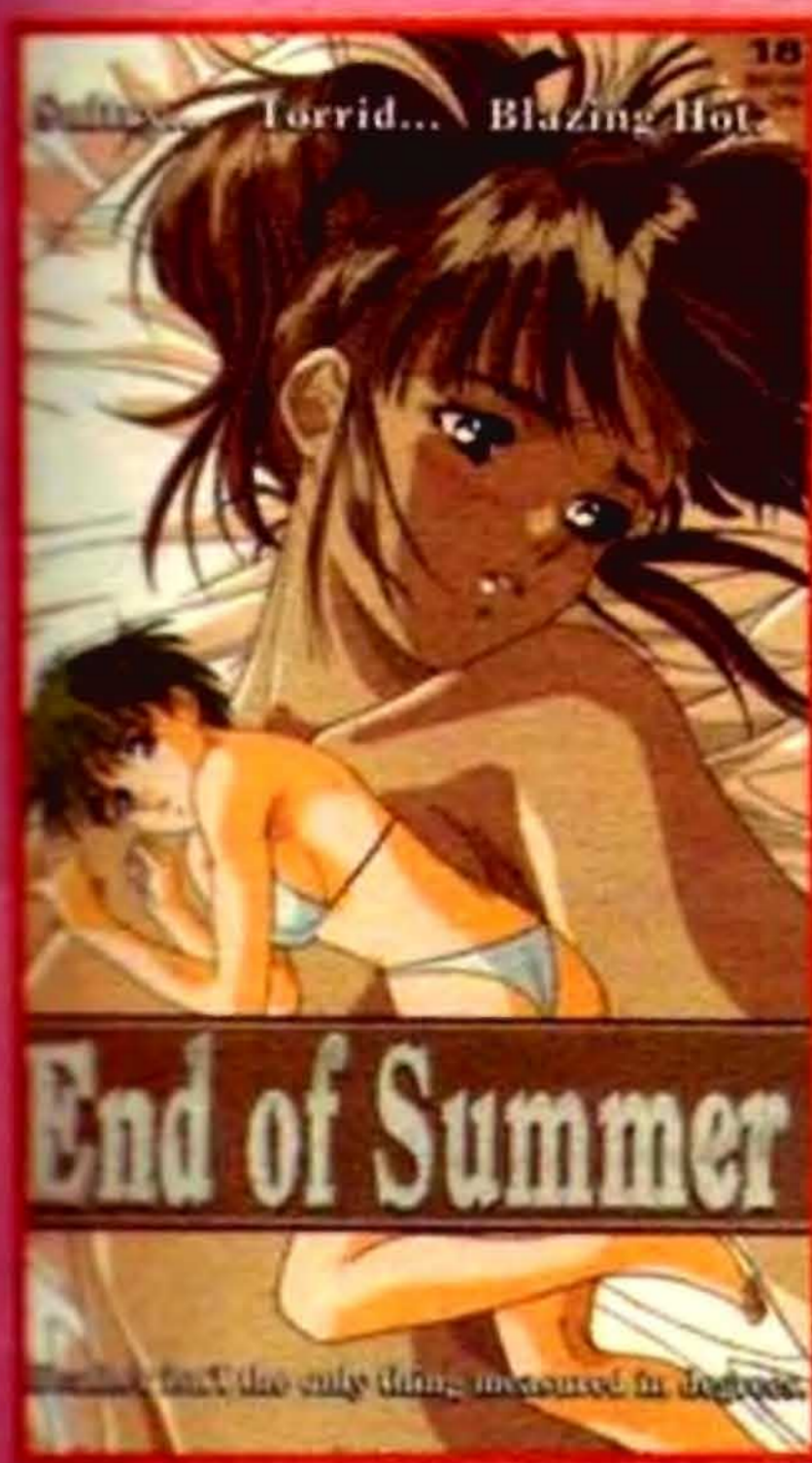
Итак, поехали. До середины XIX века Япония находилась в плену средневековой морали. Браки были договорные, и в возможность любви между мужем и женой никто не верил. Поэтому романтическими приключениями мужчины занимались в «веселых кварталах», в которые, кстати, было принято ходить развлекаться всей семьей, и где (как и в европейских монастырях) девочек (лет с пяти) учили грамоте, музыке и много чему еще. Ну, и тому самому, о чем вы подумали. И все было не так уж и плохо, ибо потом девушки зарабатывали себе на приданое и выходили замуж. Но затем Япония осознала свою отсталость, «веселые кварталы» прикрыли, девочек одели в «сейлор фуку» (матросские костюмчики) и отправили в обычные школы, которые мы все хорошо знаем и любим, а учить этому самому строго запретили, потому как ввели цензуру. Но японский народ не зря славится фантазией, и уже создатель современной манги Осаму Тэдзука сообразил, чего от него хотят читатели, и включил в число своих достижений внедрение в мангу «хентая».

Что же такое хентай? **С одной стороны, это такое хорошее слово, которым можно назвать мальчика, если он дергает тебя за косички, а тебе это не нравится.** Кстати, если нравится, то лучше называть его «эtti» (японское произношение латинской «H» — первой буквы слова «hentai»). Лучше всего, конечно, просто портфелем по голове съездить, чтобы не нагел. **С другой стороны, это такое плохое слово, которым можно назвать соседского дядю, регулярно ворующего с бельевой веревки твое нижнее белье.** В общем, полезное слово. Примерно оно переводится как «озабоченный». Вот для таких мальчиков и дядь и придумали хентайную мангу, чтобы они не занимались всякими глупостями, а читали журналы и книжки на любимую тему, дисциплину не хулиганили и осваивали иероглифы. В большие мастера этого нехитрого дела сразу выбился мангака Го Нагай. Его дебютную мангу «Школа бесстыдников» (1968) **благодарные родители по всей Японии сваливали в огромные кучи на перекрестках и поджигали.** Так в Японии принято выражать уважение талантливым и неординарным авторам. Бумаги для этих костров было нужно много, и тираж манги оказался таким, что издатели поняли — так можно заработать очень много йен. И завалили Нагая и других авторов заказами. Правда, больше костров из манги японцы не жгли, и очень много йен заработать уже не удавалось, но маховик рынка все равно раскручивался. Практически сразу начались и аниме-экранизации, в основном все того же Нагая.

На первых порах, правда, сильно мешала цензура. Но с ней удалось договориться — все самые «интересные» места просто обводились



Японка = Хентай?



в кружок и закрашивались. Все равно ведь все знают, что там и как. И всем хорошо. Плохо было только нам, девушкам. Потому как хентай-

ные манга и аниме ориентировались на парней. И девушки там обычно изображались как... В общем, красиво изображались, но что-то уж слишком пассивно. Не как «действующие» лица. А это, конечно, обидно, но ничего не сделаешь — таковы правила японского этикета. Не может девушка в любовных отношениях инициатором быть. Но японкам палец в рот не клади. И оружие мести было найдено — Кэйко Такэмия в самом конце 70-х начала публикацию первой хентайной манги для девушек — «Песня ветра и деревьев». Месть была язвительной и хитроумной — главными героями этой манги были... учащиеся школы-интерната во Франции XIX века. Пансиона для мальчиков! И вместо жеманных и пассивных девушек там были еще более жеманные и пассивные юноши. Вот, мол, что делает с людьми отсутствие женской руки. И стали такие истории среди девушек очень популярны, потому что с одной стороны все вроде в пределах этикета, но если присмотреться и пофантазировать... Называться такие истории стали «яой».

Особенно стал популярен яой среди девушек-фанаток аниме и манги для мальчиков. Там обычно герои одни парни, и думают они все о долге, да о Родине, да еще о чем-то таком героическом. А девушка-фанатка такое аниме посмотрит да свою, фэнскую, мангу напишет. Со всеми теми же персонажами, только уже не о войне, так сказать, а о любви. Первым аниме-сериалом, по которому много фэнского яоя было — это знаменитый сериал 1979 года «Гандам». Что-то среднее между «Роботехом»/«Макроссом» и «Вавилоном-5». Там как раз было много красивых парней — главных героев. А девушек было куда меньше. Конечно, фэнский «яой» публиковать было нельзя, потому как нарушение авторских прав. Но в своем, тесном фэнском кругу... И начала развиваться целая полуподпольная индустрия. И фэнского хентая, и фэнского яоя, и всего такого. Кое-кто из этих авторов и в профессиональное творчество выбирается. Так, знаменитая четверка девушек-мангак CLAMP — именно из таких. Начинали они как создатели чего-то хентайного по манге Нагая «Человек-дьявол» (экранизированной, между прочим). А потом уже и свои, оригинальные, совсем не хентайно/яойные сюжеты придумывать и реализовывать начали. Но первая любовь — на всю жизнь. И ныне у CLAMP — одна из самых больших в мире коллекций японских хентайных компьютерных игр.

Теперь перейдем к дяденькам. С ними было сложнее. Потому как они привыкли — заходишь, бывало, в «веселый квартал», а там вокруг... девушки... Иероглифы учат. И не только иероглифы. А теперь — ни кварталов, ни девочек. Куда податься? К счастью, научные исследования показали, что дяденьки вырастают из мальчиков. И если их вовремя за хентай поймать, то все — человек снова законопослушный член общества. А те японские дяденьки, которых уже не изменить, пусть выкручиваются сами, но чтобы никаких нарушений Уголовного Кодекса. И они как-то выкручиваются, раз в этой области экономика просто окончательно процвела.



{А девушка-фанатка такое аниме посмотрит да свою, фэнскую, мангу напишет...}



45 ДРАКОН

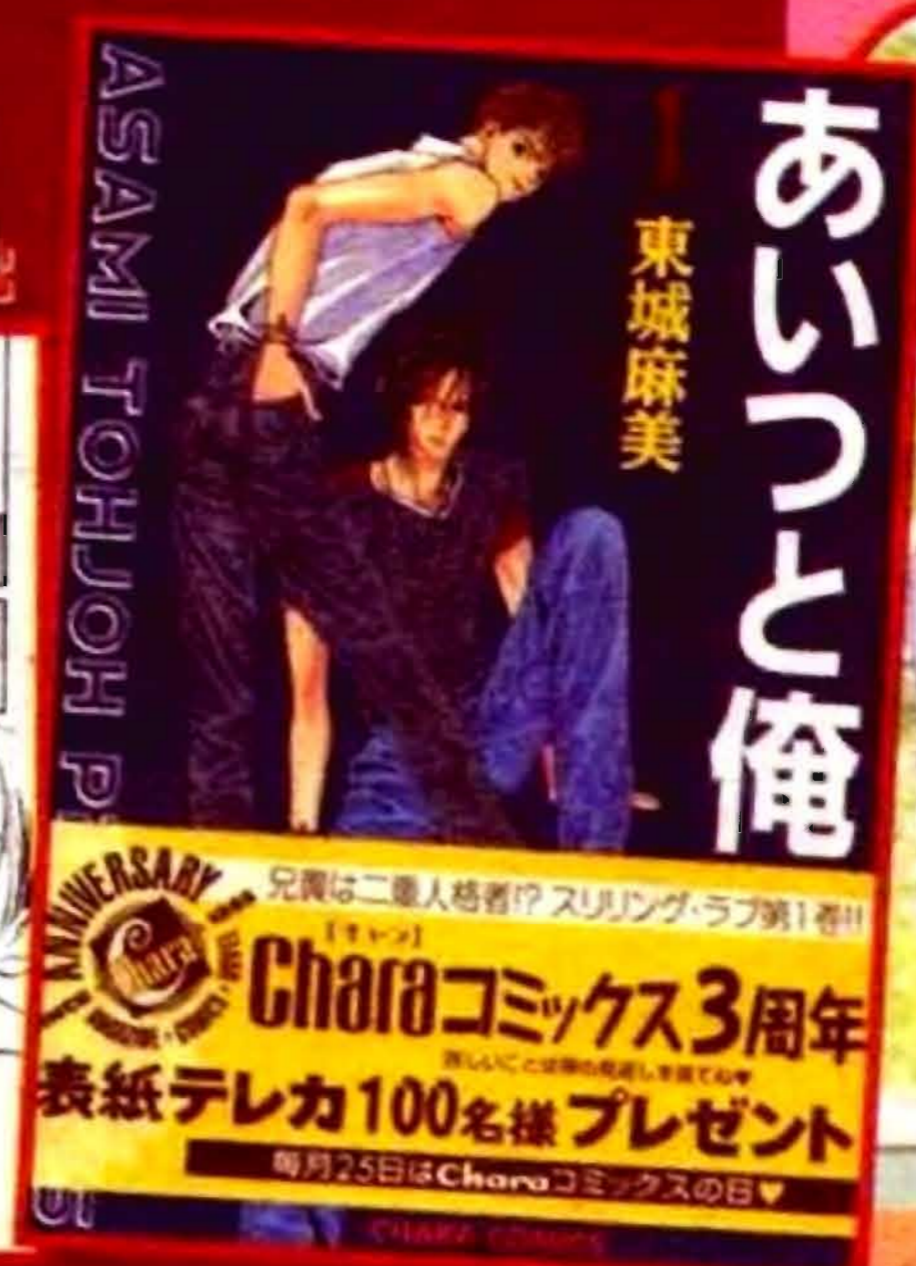
ЯПОНЕЦ + ЯПОНКА = ХЕНТАЙ?

CLAMP

ФУН-СЛОВ

79

Вот так выглядит самая натуральная яойная манга:



ЯПОНЕЦ + ЯПОНКА = ХЕНТАЙ?



ВОСТОК - дело тонкое!



FUN-CLUB

80

А Хидэаки Анно, создатель знаменитого Neon Genesis Evangelion, был настолько этим процветанием поражен, что изменил себе и снял на эту тему не аниме, а фильм с живыми актерами — Love&Pop.

А хентай тем временем все глубже проник в аниме и мангу. И в совсем даже детскую. Вон, в сериале «Дораэмон», который вообще для дошкольников и самых младших школьников, даже там есть (и не одна) сцена с главной героиней в душе. Ничего такого особенного, конечно, не показывается, но на людей с Запада производит убойное впечатление. Потому что героиня тоже дошкольница. Но в Японии к таким фокусам принято очень спокойно и снисходительно относиться, так что никого там это особенно не раздражает. Даже гигиенично — такая малышка, а уже в душе! **Восток — дело тонкое.** Многие на Западе воспринимаются не так, как там. К примеру, слышали, наверное, что недавно в одной из наших южных республик делалась попытка официально ввести многоженство? Или вот японский детский аниме-сериал в 102 серии — «Детская игрушка» (Kodomo no Omosha). Сериал для детей 10-12 лет. Главной героине — 12. Название первой серии — «Маленькая девочка и ее сутенер». Причем эту фразу о себе именно главная героиня и произносит! Но ничего такого там и близко нет, шуточки у девочки просто такие, восточные. А красавчик в темных очках, с которым она всюду ходит, на самом деле — ее продюсер, потому что она — юная актриса, в детском телевизионном сериале главную героиню играет. И сериал, конечно, не про хентай или яой, а про трудные школьные годы и отношения с «любимыми» учителями, одноклассниками и родителями. Но плотность специфического юмора все равно весьма высока. И юные зрители были просто в восторге (иначе бы столько серий не сняли).

С хентайными играми пока хуже. Обычно сюжет хентайных квестов сводится к соединению анекдотов о поручике Ржевском (с восточным орнаментом) и сериала о Бивисе и

Баттхеде. Однако только в них играющий при этом попутно осваивает навыки общения с противоположным полом, что не так уж плохо, потому что обычно приставочные игры этому не способствуют. Это вам не примитивные секс-тетрисы и секс-маджонги, с которыми все и так ясно. Хорошо играешь — раздевается, плохо играешь — не раздевается. Играть надо лучше!

Вот такая, в общем, в Японии сексуальная духовность. Для каждого — своя. Кто хентай в журналах читает, кто — яой, кто их сам рисует, кто на свидания за мороженым ходит. Кто-то цензуру подрисовывает, а кто-то — специальные компьютерные программы пишет, чтобы ее снимать. Но все при деле, и экономика от этого только развивается. И аниме развивается, и манга развивается, и телевидение развивается. И все довольны. Жалко только, что за пределами Японии все это известно либо плохо, либо однобоко. Обычно по фильмам/сериалам, вроде Urotsukidoji, на которые в конце 80-х мода была — тогда только что появилась возможность делать аниме на видео и сразу заинтересованным зрителям продавать. Без излишней цензуры. Но потом мода прошла, потому что дорого это, а основной массе зрителей все равно нехентайные сюжеты больше нравятся. Но обязательно с хентайными/яойными шутками и намеками!

А то как-то слишком пресно без них получается! ***





Кое-что посложнее «Тамагочи»: симуляторы любви и жизни

Валерий Корнеев (valkorn@cityline.ru)

Хотя сверхпопулярные во всем мире трехмерные боевики, вроде Doom, Quake или Unreal, в Японии по тем или иным причинам не прижились, именно здесь и именно на персональных компьютерах родился новый игровой жанр, начавшийся как love simulation games, а потом развившийся в нечто большее: life-simulation games. Одной из первых ласточек и в то же время самой яркой представительницей подвида love sim можно считать Princess Maker от Gainax. Цель данной игры заключается в том, чтобы всячески опекать и воспитывать юную принцессу, попадающую к вам в самом нежном возрасте. Игровой процесс представляет собой достаточно усложненный «принцип Тамагочи»: события, происходящие на той или иной точке развития «подшефной» принцессы, можно катализировать или,

воплне успешные с коммерческой точки зрения серии, за которыми даже померкла слава оригинальной игры — открывателя жанра. Таковы, например, Sakura Wars (по ней уже снят полнометражный аниме-фильм) от Sega Ent./RED и Tokimeki Memorial от Konami. Обе насчитывают уже порядка десятка игр на самых разных платформах: PC, Sega Saturn, PlayStation. Чисто компьютерными сериалами пока остаются Pia Carrot e Yokoso!!, Virtua Call и Angelique, только на Saturn существует сеговская Shoujo Kakumei Utena, а вот гайнаксовский монстр Shinseiki Evangelion Kotetsu no Girlfriend, занимающий



Игры на странице:

- 1 – Tokimeki Memorial
- 2 – Double Cast
- 3 – Smpaguita
- 4 – Sentimental Graffiti
- 5 – Sakura Wars
- 6 – Princess Maker

наоборот, предотвратить теми или иными действиями играющего, что, в свою очередь, вызовет новую волну событий. Само собой, игра была, в основном, ориентирована на женскую часть аудитории, имевшую доступ к компьютеру, но приобрела и армию поклонников мужского пола. Небывалый успех Princess Maker был закреплен в Princess Maker 2, и вскоре началось то, что неизменно происходит в игровой индустрии при малейшем признаке «хитовости» игры: конкуренты Gainax наладили выпуск схожих игрушек.

Лучшие из инспирированных гайнаксовским творением клонов сами со временем развились во

4 CD, перешагнув мультиплатформенный рубеж, появившись на игровых приставках.

Замечена тенденция постоянного улучшения качества love- и life-симуляторов, причем в сторону явной интеграции с аниме. Если вплоть до последнего времени подобные игры представляли из себя набор стабильных картинок, то с появлением на PlayStation сериала Yagudora «битмапы» сменились полноценными анимационными фрагментами.

Безусловно, создатели черпали вдохновение в американских дисковых играх более чем десятилетней давности (Dragon's Lair, Space Ace и более поздняя BrainDead 13),





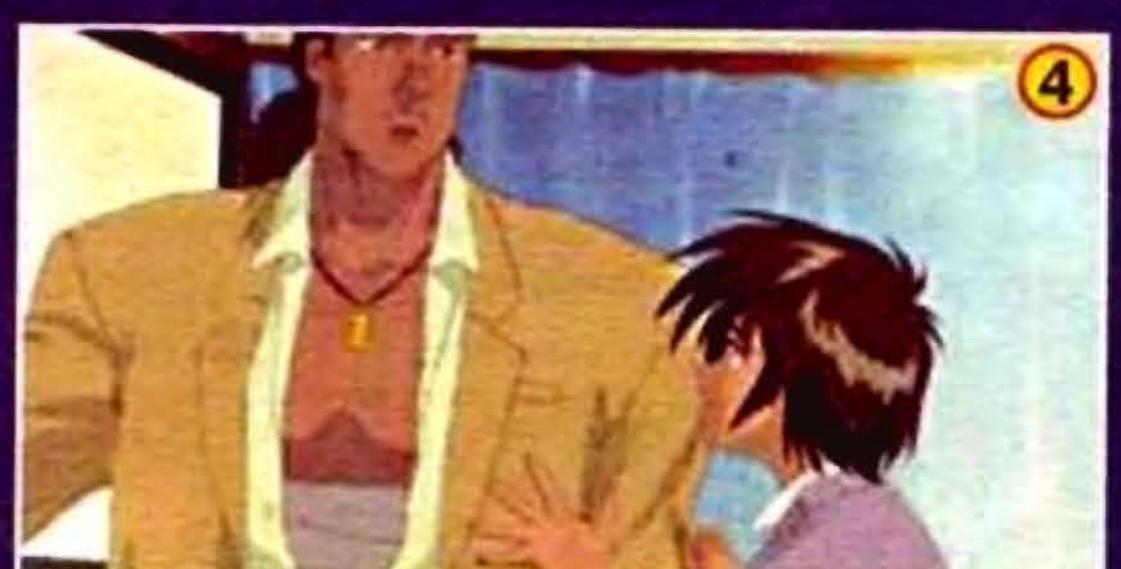
где в зависимости от выбора играющего демонстрировался тот или иной мультэпизод (аналогичные игрушки делались и в Японии — Time Gal, Strahl, Ninja Scroll). Но все это были продукты направления «экшн», тренировавшие, в основном, реакцию игрока. И, как было уже сказано, сериал Yarudora стал пионером среди life-симуляторов, использующих данную технологию. Название Yarudora — сокращение от «jibun de yaru drama», то есть «создайте собственный драматический сюжет» [а персонажи игры сыграют его для вас]. Эта серия от Sony Computer Entertainment объединяет в себе четыре сюжетно не

- Игры на странице:**
 1 — Princess Maker
 2 — Doubla Cast
 3 — Kisetsu wo Dakishemete
 4 — Sampaguita
 5 — Pia Carrot
 6 — Tokimeki Memorial

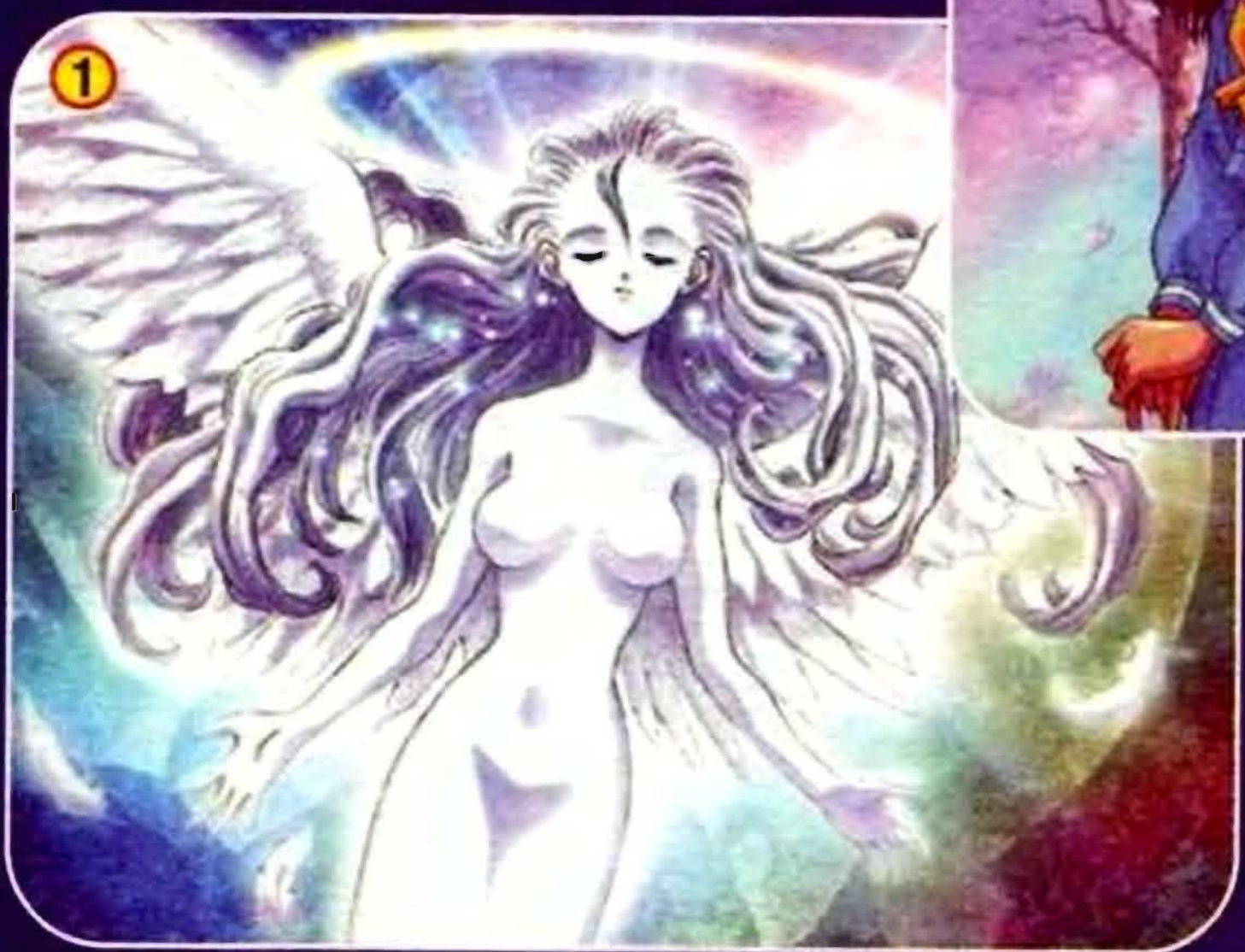
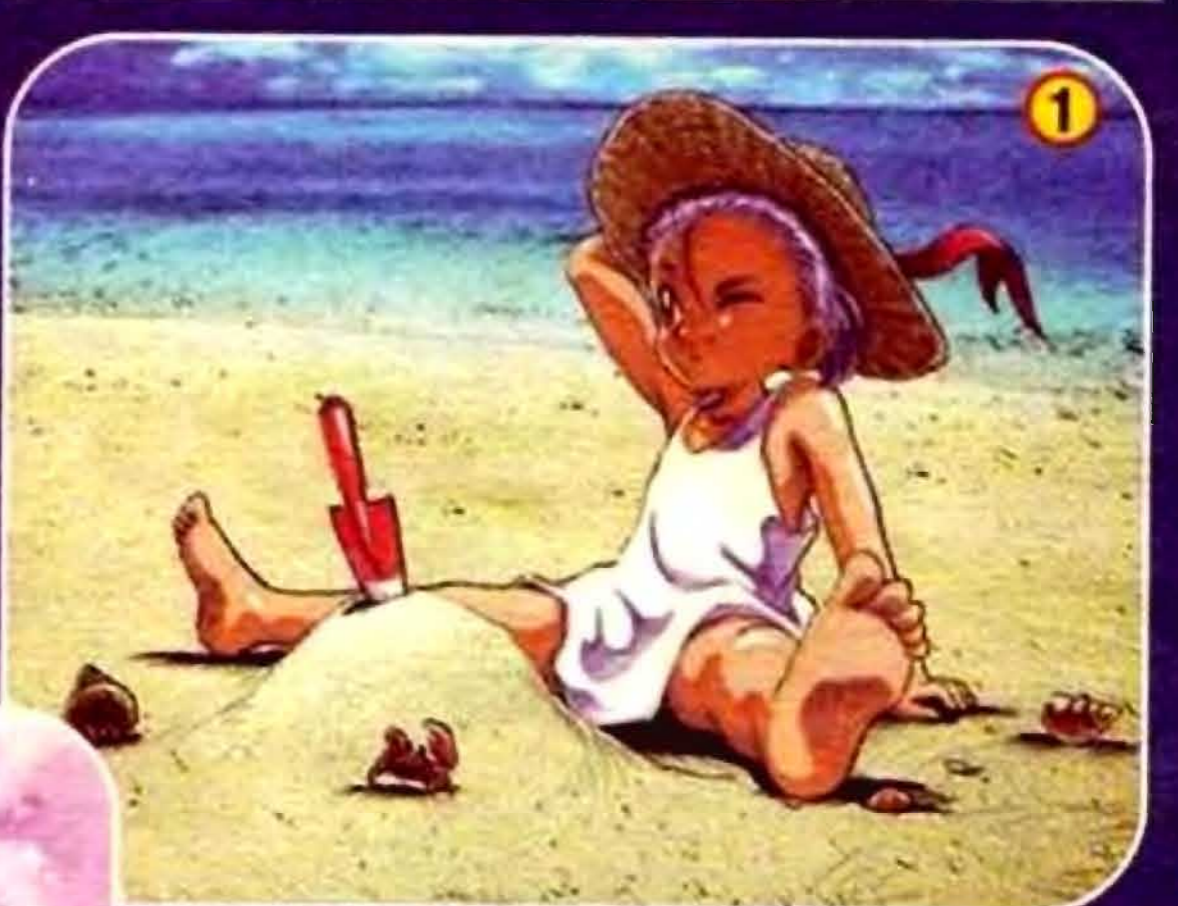


связанных между собой игры: Double Cast, Kisetsu wo Dakishimete, Sampaguita и Yukiwari no Hana, всю анимацию для которых делает небезызвестная Production I.G. (студия, создавшая видеоролики к PSX-играм Ghost in the Shell, Grandstream Saga, Wild Arms 2). Отличительная особенность данных игр — нелинейный сюжет и более двух десятков концовок в каждой. Для работы над серией привлекались уважаемые в аниме-индустрии личности: дизайн героев первой игры выполнен Кейдзи Гото (Nadesico, Bakuretsu Hunter), второй — Хироюки Китакубо (Golden Boy), а третьей — самим Масамуне

Сиро (Appleseed, Dominion: Tank Police). Озвучка изначально задумывалась на высочайшем уровне, создатели воспользовались талантами популярнейших сейю: за главных героинь говорят и поют Имаи Юка, Мицусиси Котоно и, естественно, Мегуми Хаясибара.



Сиро (Appleseed, Dominion: Tank Police). Озвучка изначально задумывалась на высочайшем уровне, создатели воспользовались талантами популярнейших сейю: за главных героинь говорят и поют Имаи Юка, Мицусиси Котоно и, естественно, Мегуми Хаясибара.



Хотя четверка игр Yarudora и застолбила новую высоту в деле развития жанра японских life-симуляторов, «в спину» им уже дышит аналогичная серия Dancing Blade — Katteni Momo Tenshi (Konami), героиня которой Момо Химе «засветилась» в нескольких хит-парадах игровых персонажей далеко не на последних местах. В конамиевском творении анимация чуть похуже, в титрах отсутствуют известные имена, зато игры занимают не один, а два-три диска и намного длиннее в прохождении. Ну что же, всегда были игры категории А и других категорий...
 На российском игровом рынке (как легальном, так и пиратском) пока, к сожалению, не представлена ни одна из упомянутых игр, кроме компьютерной Princess Maker, зато на каждом углу в Москве можно купить брелки с героинями Tokimeki Memorial.



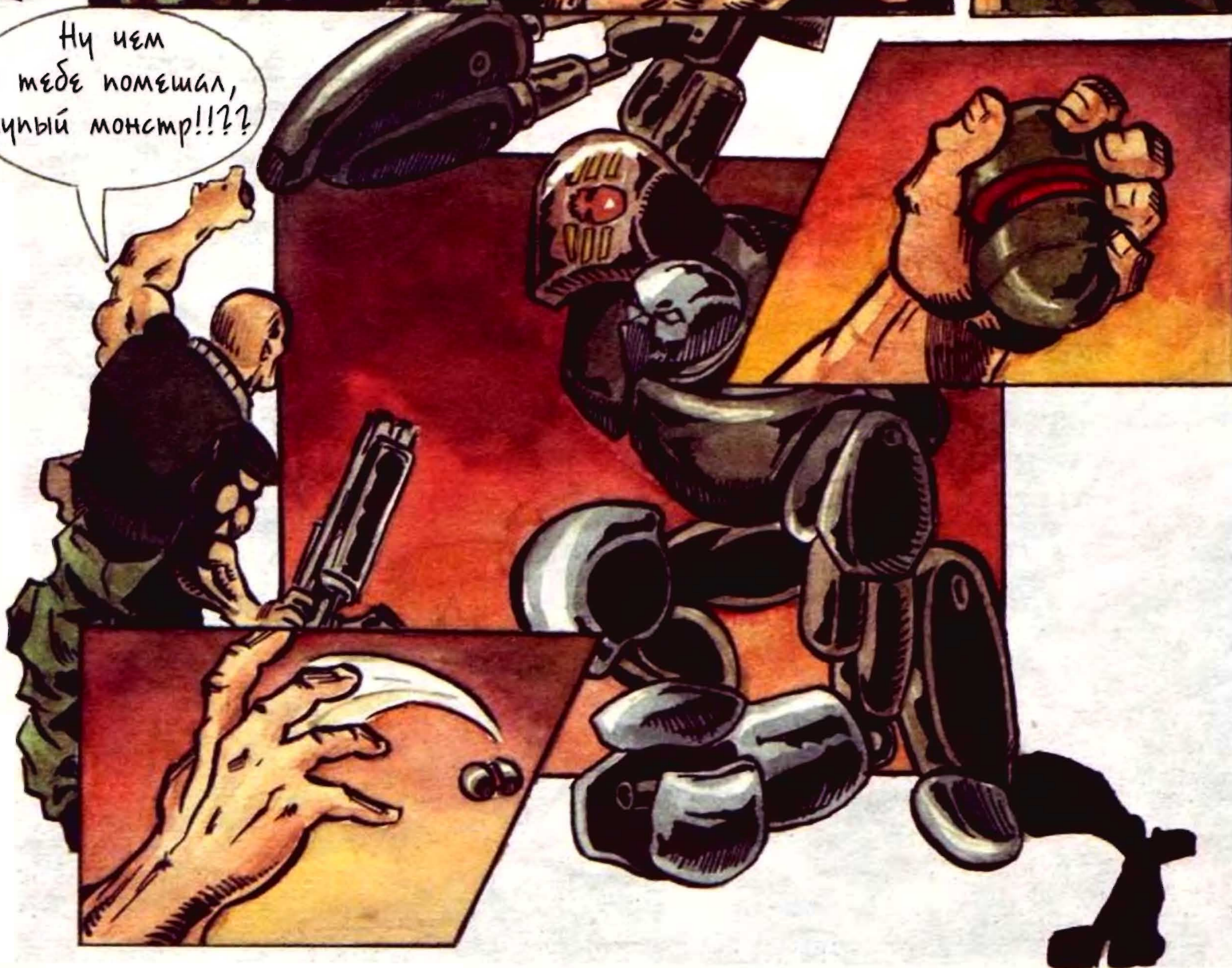
Хроники Строггова

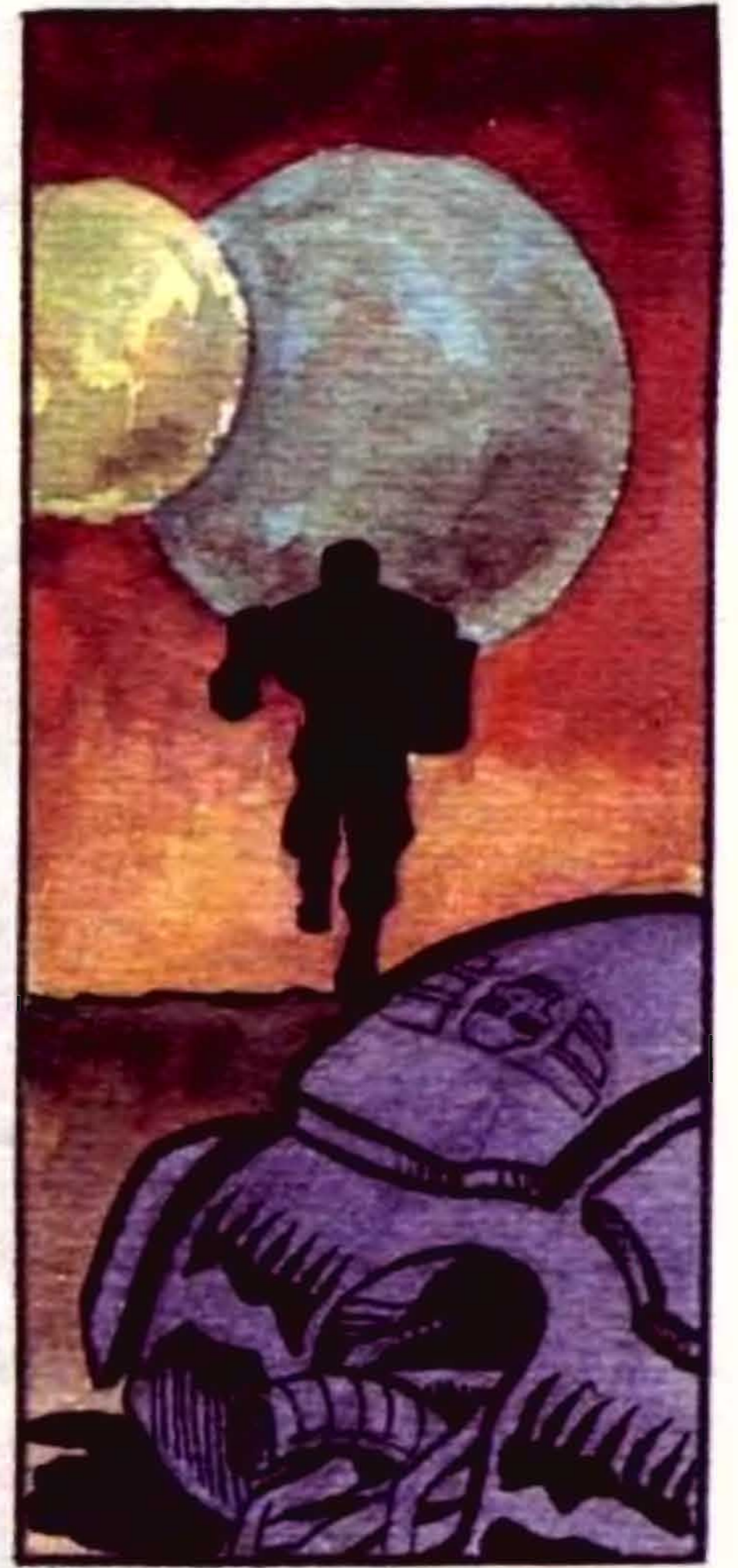
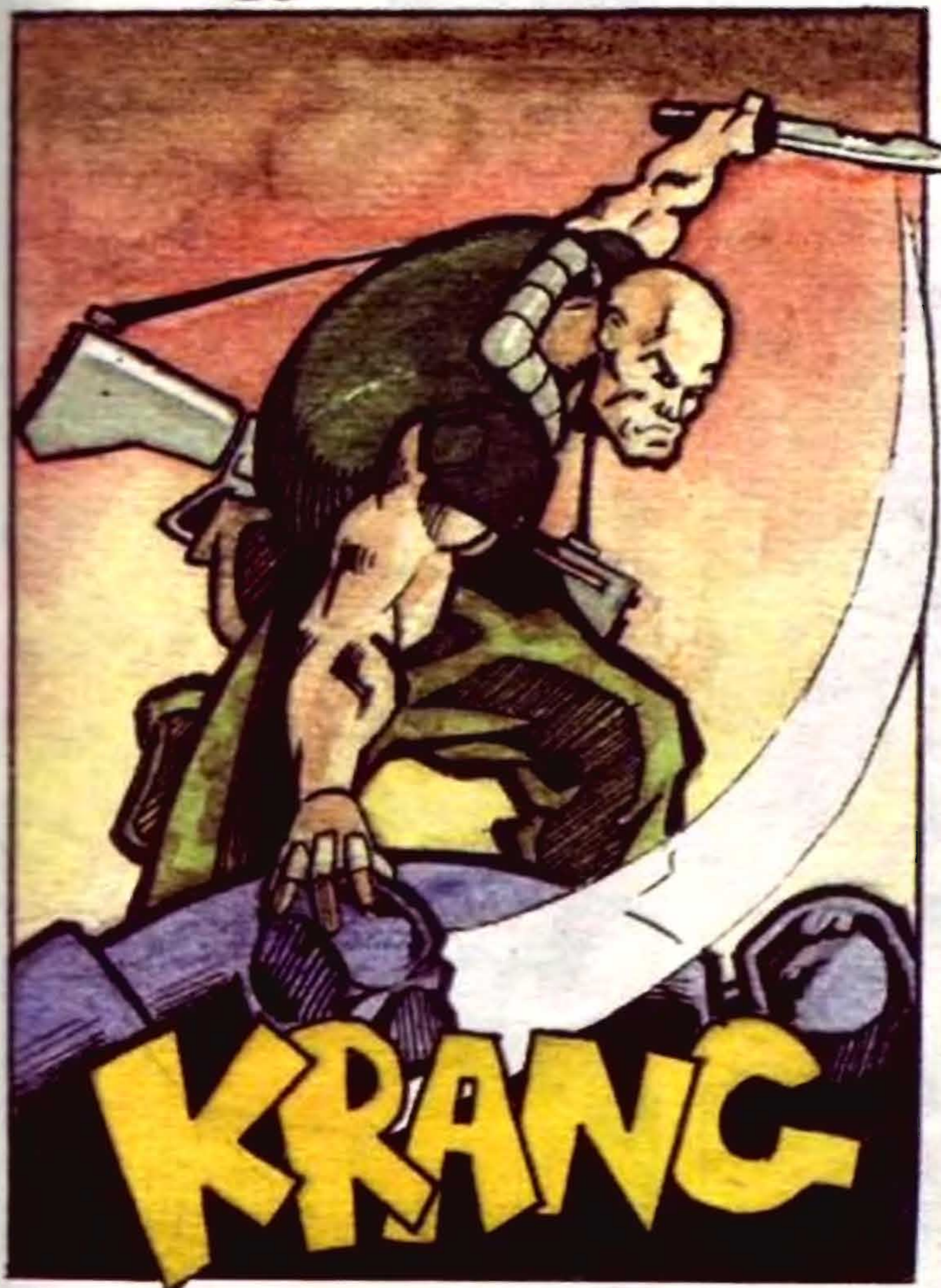


ОХОТНИК НА ЛОСОВОСЫ



Ну чем я тебе помешал, глупый монстр!!!??





ФРАГИ НЕ ПАХНУТ



Прием, база, прием! Говорит подразделение Альфа, мы попали в засаду в северном крыле.

Срочно перекройте все двери дренажной системы, иначе нам крышка!..



Идиоты, уже поздно! всю мою команду передили. база, прием, все входы перекрыты, как мне теперь вернуться назад?



Черт! Ко всему еще и рация сломалась, придется искать дорогу самому.

-Ш-Ш-Ш-Ш-Ш-Ш-

Так, теперь я,
кажется, заблудился...
Черт возьми, а это
еще что такое?

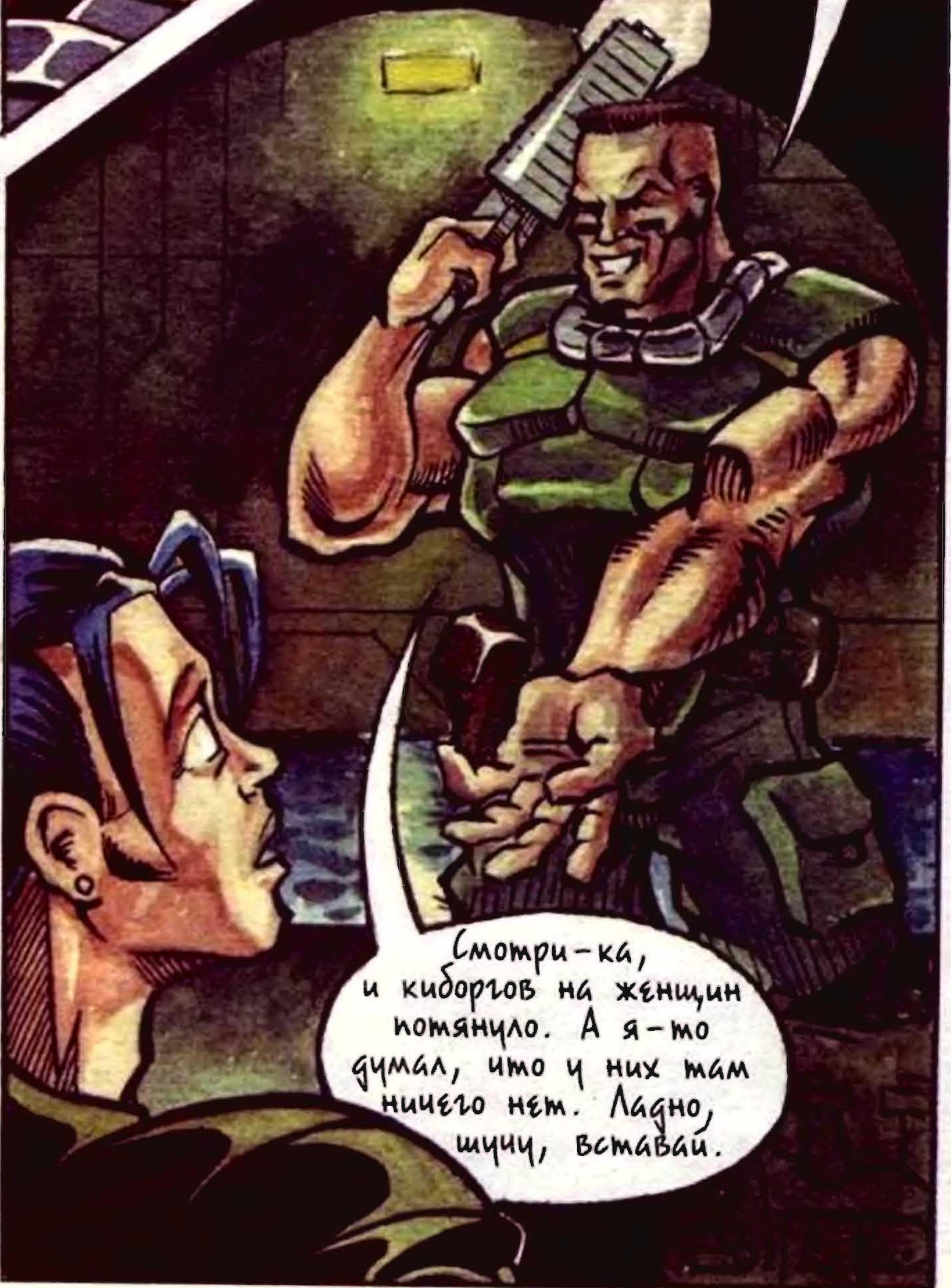


БЯН!
БЯУК!

АГРХТ!!!

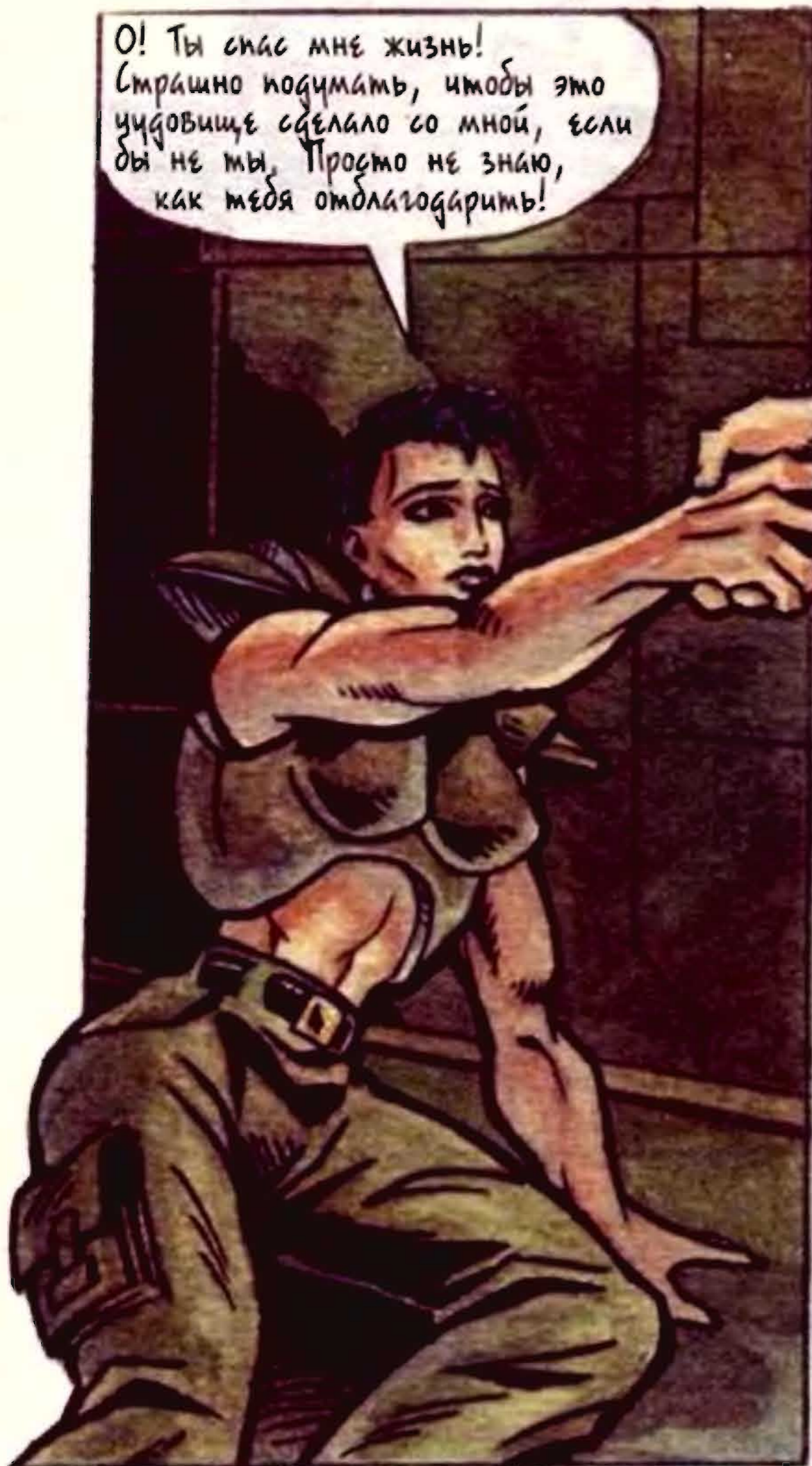


Ну что,
крошка, вовремя
я подоспел?



Смотри-ка,
и киборгов на женщин
помянуло. А я-то
думал, что у них там
ничего нет. Ладно,
шучу, вставай.

О! Ты спас мне жизнь!
Страшно подумать, чтобы это
уродовище сделало со мной, если
бы не ты. Просто не знаю,
как тебе отблагодарить!



У этих тварей
можно найти много всего
полезного. Сейчас посмотрю,
что у него в карманах,
а затем мы двинемся
в путь.



Вот я тебе и
отблагодарила,
милый. Земля
тебе нужна.
Сколько же еще
простодушных
ламеров бродит
по этим сырым
подземельям...

...которые
никак
не могут
яснить, что
фраги не
нахнут!



Fin

«СЛОВО МОЛВЛЮ В ЗАЩИТУ Quake»

Здравствуй, В. и Уж. Дракон! Царапаю тебе скромное письмо от мирного Quaker'a. В 41 номере самого крутого и нетленного журнала я прочитал статью «Duke Nukem 3D или «За что я не взлюбил «Quake»». Уважаемый автор статьи Crazy God (кстати, статья очень хорошо и остроумно написана) написал следующие строки, задевшие (немного, но задевшие) патристические чувства заядлого Quaker'a: «Quake — это не только революционный движок, но и все оттенки серого...». Я не знаю, к какой части Великой Игры всех времен и народов относится это высказывание. У Crazy God'a есть небольшая неточность в датах. Он пишет, что Quake — игра 1997 года. Это не так. Quake (часть 1) — игра 1996 года, а в 97-ом вышел Quake 2. Если приведенное выше высказывание относится к 1-й части, то я согласен с Crazy God'ом: уровни действительно однообразные и немногочетные (хотя монстры все-таки намного красивее «дюковских»). Если же эти строки относятся ко второму «Квейку», то здесь ув. Crazy God ошиба-

ется: палитра уровней яркая и отражающая атмосферу игры, присутствует динамическое освещение (с 3Dfx оно еще и цветное). Что же касается реализма, то атмосфера боя просто непередаваема: будто вы и в самом деле ведете освободительную войну с шотганом в руках, продираясь через пол-

чища врагов — строггов, вселяя ужас в их кибернетические сердца и мозги. В «Дюке» есть, конечно, бары и такая незабываемая вещь, как общественные сортиры, но такого реализма боя в ней нет, да и искусственный интеллект врагов прихрамывает (это только мое личное мнение). А, вообще, Duke и

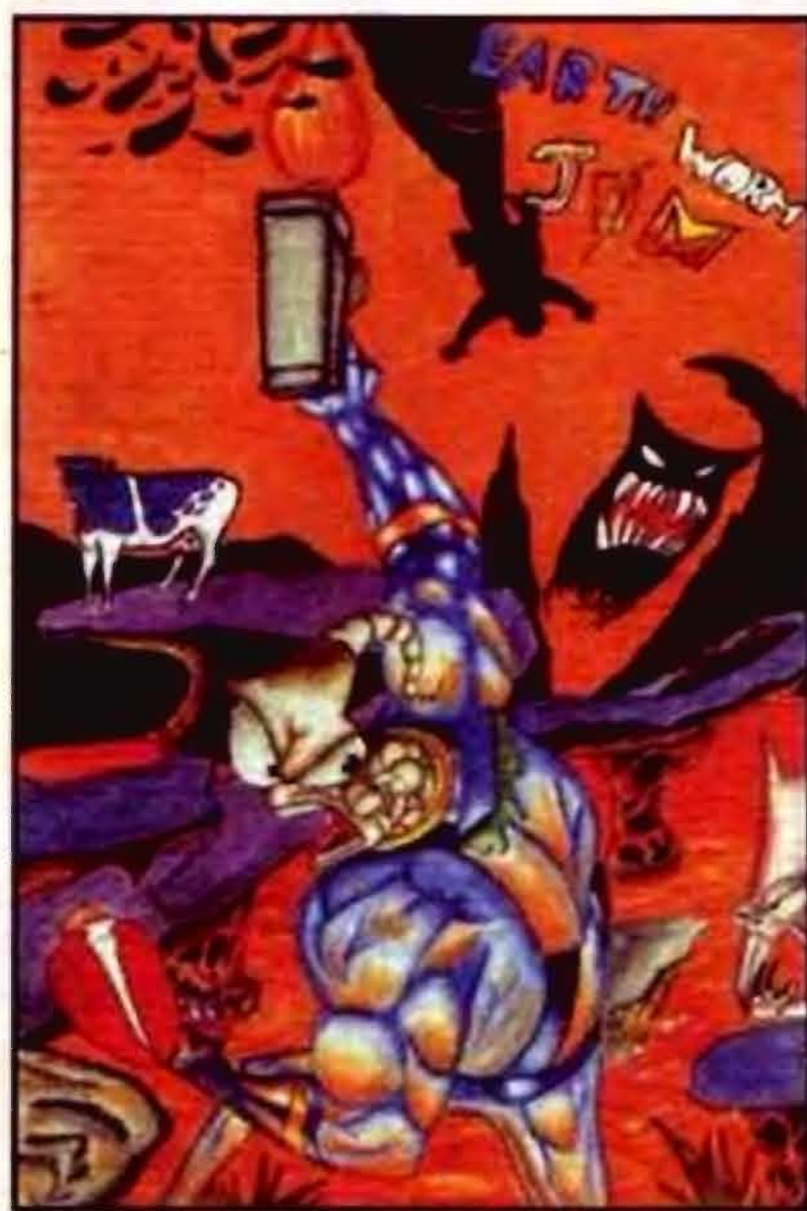
Quake — две великие, но совершенно разные игры, хотя и относятся они к одному жанру 3D-action. Просто я как фэн Quake решил замолвить слово за свою Игру.

С уважением к Crazy God,
Ed «strogg» the Quaker из Москвы
рис. автора





8 бит



Earth Worm Jim 2K

Чтобы убить босса на первом уровне, зайдите к нему в тыл и расстреляйте гиру.

Porky, г. Москва

Bump'n'Jump

Чтобы продолжить игру после гибели на том же уровне, надо нажать SELECT на первом джойстике и A+B на втором. Затем нажать START на первом.

Если в течение всего уровня вы ни с кем не столкнулись и не потеряли ни одной жизни, то в конце уровня заработаете 50000 очков.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Treasure Master

Скрытый бонус. Чтобы попасть в скрытый бонус на втором уровне, надо на первом взять арбалет, который находится в самой левой комнате подводной части уровня. Выстрел арбалета протянет веревку, по которой вы и переберетесь в бонус, где можно заработать жизнь.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Caesars Palace

Хочу поправить Сергея Журавлева (см. №31). Для того чтобы в туалетах прозвучал звук, достаточно на обоих джойстиках нажать A. И звук этот — шум спус-

каемой в унитаз воды (а не взрыв, как написал Сергей, просто звук некачественный).

Агент Z, г. Красноярск



Contra Force (Super Contra 6)

Если вы одновременно нажмете A и «Start», то получите 30 жизней.

T.J. Combo, г. Оренбург

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Duck Tales 3

Однажды в этой игре мне случайно удалось попасть на странный уровень. Получилось это так. В Гималаях я встретил Зиг-Зага и согласился полететь в Дакбург. В полете, чтобы лететь быстрее, я нажимал START. И тут я оказался на каком-то уровне, где с неба падают большие белые бриллианты. Но во второй раз попасть туда мне не удалось, хотя вроде бы делал все то же самое.

N333, г. Москва



Zombie Nation

Этот прием позволяет восполнять энергию бесконечное число раз. На паузе нажмите ↑, ↑, ←, →, ←, → и снимите игру с паузы — энергия восполнится. Учтите, что прием действует только на уровне Easy.

S.o.F, г. Кимры, Тверская обл.



New Son Son

Если вы умерли, нажмите ↓ и нажимайте START, появитесь на том же уровне. Так можно увеличивать оружие, жизни.

Роберт, Карачаево-Черкесская респ.



Image Fight

Выбор уровня. Зажмите кнопки A и B на обоих джойстиках, а затем на

первом нажмете START. На экране появится надпись Start Stage. Теперь кнопкой SELECT можно выбрать уровень.

Пучок, Новик, Артамон, п. Шаблыкино, Орловская обл.

Metal Gear

Во время битвы с танком, если двигаться точно по линии его гусеницы, можно пройти сквозь него, не потеряв жизни. Если с одной гусеницей у вас не получилось, попробуйте с другой. Должно получиться.

Роберт, Карачаево-Черкесская респ.

Toy Story

На заставке, где стоит ковбой Вуди, нажмите одновременно SELECT+A+B. Появится надпись Select Stage. Теперь можно выбрать любую из пяти зон.

Асе, г. Старый Оскол, Белгородская обл.

Zanac

Для получения возможности выбора уровня нажмите кнопку RESET 13 раз.

Пучок, Новик, Артамон, п. Шаблыкино, Орловская обл.

The Last Ninja

15 жизней: NNNN NNNN NONNN.

SRS, г. Хабаровск

GAME BOY



Super Mario Land

Если пройти игру два раза подряд, то на заставке рядом со словом Start появятся цифры 1-1. Это номера уровней, их можно менять кнопкой A.

Михаил Гусев, г. Видное, Московская обл.

Adventure Island

Выбор уровня. На титульном экране введите ←, →, ←, →, A, B, A, B, START.

SRS, г. Хабаровск

Megaman 3

На уровне Drillman'a почти в середине есть два пополнителя энергии (капсулы с буквой «E»). Возьмите их и намеренно умирайте, пока жизни не кончатся. А когда вас спросят, хотите ли вы продолжить уровень (stage continue) или выбрать другой (stage select), выберите первое. Повторите всю процедуру снова (снова возьмите две капсулы), а потом умрите до полной кончины жизни. Теперь вы можете идти на любой уровень — у вас четыре «E» (больше нельзя).

Рома, г. Суворов, Тульская обл.



CastleVania

Если в первом уровне не трогать первую свечу, тогда в 11-ой свече будет жизнь.

Михаил Гусев, г. Видное, Московская обл.

Chase H.Q.

На заставке зажмите ↓+A+B и нажмите START — выбор уровня.

Старик Романыч, г. Харьков, Украина

Solomon's Club

До появления надписи START/OPTIONS быстро нажмите A, B, A, B, B, A, ↑ — получите доступ ко всем уровням.

Илья И., г. Москва

Operation C

Выбор оружия. На титульном экране введите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A, START.

SRS, г. Хабаровск

Tetris

Если на заставке нажать ВНИЗ+START, будет Expert Level — на 10 уровней сложнее, чем установленный.

Михаил Гусев, г. Видное, Московская обл.



Rolo to the Rescue

Когда появится название игры, нажмите **↩+A+C** и нажмите **RESET**. Как снова увидите надпись «Rolo to the Rescue», отпустите эти кнопки и нажмите **B**. Теперь вам станет доступным множество опций: карта, звуки и музыка, бесконечные жизни, неуязвимость и т.п.

Лелила, г. Екатеринбург



Beyond Oasis (Story of Thor)

В 42-ом номере Eler Cant писал, что финальный экран статуса можно вызвать из начальной заставки, нажав **B+START**. Так вот, если эту комбинацию нажать на экране выбора файлов (при подсветке пустого файла), то появится **SOUND TEST**.

Сергей Титов, пос. Богородское, Сергиево-Посадский р-н, Московская обл.

Arnold Palmer's Golf

Чтобы попасть в секретный турнир, нужно ввести пароль, где первые 18 символов — **f**, а остальные — **9**.

Роман Волчков, г. Красноармейск, Московская обл.

Earnest Evans

Пропуск уровня. На паузе наберите **↑, A, ↓, B, ←, A, →, B**. **F1 Racer (L.S. Shumi)**, г. Харьков, Украина

Wonder Dog in Monster World

Коды к музыкальным замкам в первой пещере:

1. BAVABCB; 2. ABCBCAB; 3. ACCABAB. **Alien 3**, г. Таллин, Эстония

Hurricanes

В №36 Александр Артеменко и команда Хурриканов из Торжка написали про неизвестные предметы: зеленая эмблемка с буквой **P** и нечто похожее на ботинок. Объясняю их назначение. «Нечто похожее на ботинок» (кроссовка) бывает двух видов. Значения кроссовки с белыми полосками я не разгадал, а кроссовка с красными (есть на 12 и 15 уровнях) увеличивает скорость бега (ваш герой быстрее перебирает ногами).

А эмблемка с буквой **P** это пропуск (он есть на 3 и 12 уровнях). На 3-м уровне он нужен только для того, чтобы пройти синего охранника назад (из тупика). А на 12-м (там он лежит на крыше дома в первом забеге) — чтобы пройти мимо красного охранника.

Rager X, г. Москва

Phantom 2040

Для успешного окончания игры нужно на базе Sean One найти компьютер. Делается это так: около входа в полу есть дыра, прыгайте туда и, цепляясь за потолок, соскочите вправо.

Дмитрий Пономарев, г. Москва

Combat Cars

Выбор уровня. В Options поставьте курсор на Exit и нажмите **A+B+C**, затем **START**. Теперь, нажимая **→** или **←**, можно выбирать уровни.

F1 Racer (L.S. Shumi), г. Харьков, Украина

Shining Force 2

Хочу поправить Артема Горяева (см. №38). Полная версия кода для входа в спец. меню выглядит так: **↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ←, ↑, B**.

John, г. Новосибирск

Shining Force 2

Совет. Когда любой персонаж наберет **LEVEL 20**, сходите к священнику и выберите опцию **PROMOTED**. Вас повысят в звании, выдадут новые шмотки и проведут полный апгрейд.

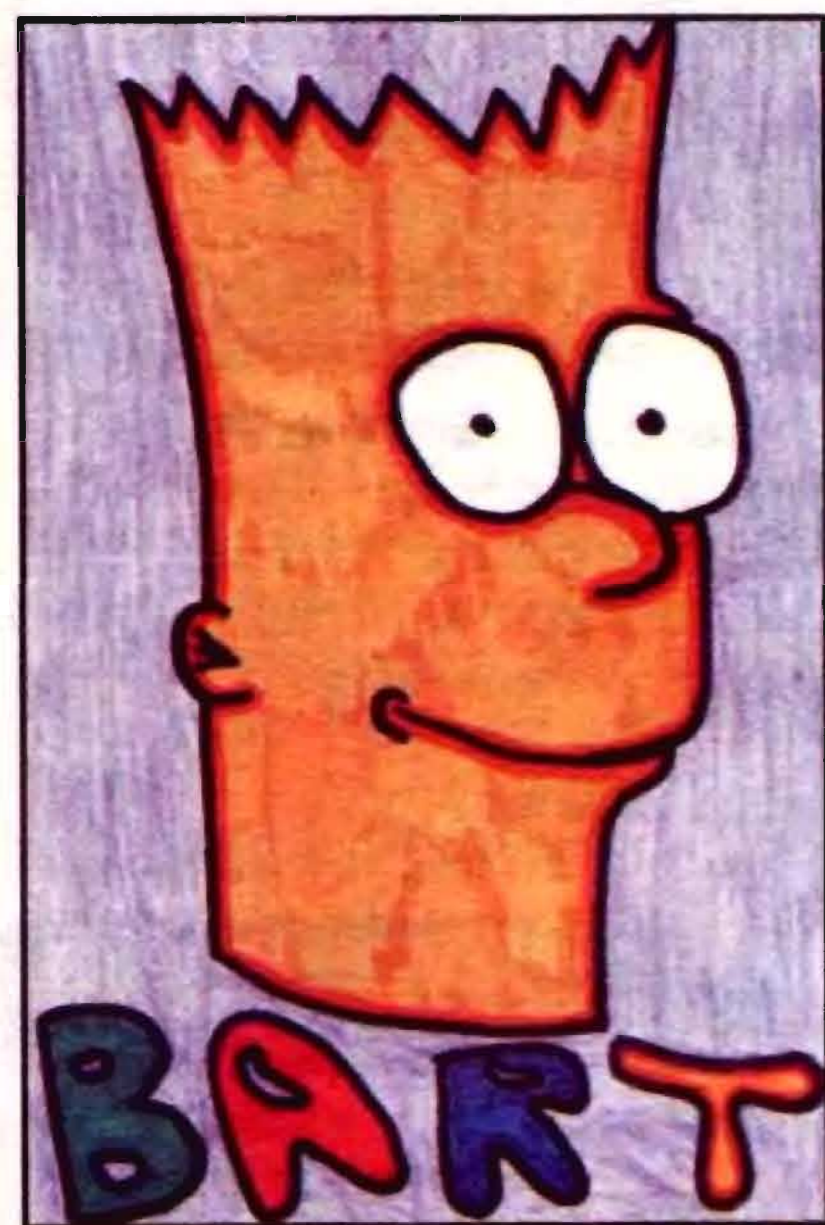
Alien 3, г. Таллин, Эстония



Jurassic Park

Прикол в дополнение к секрету из №44. На последнем уровне, играя Грантом на этапе Раптора, прыгайте под электрошок Гранта на скелете. Экран вспыхнет красным, и игра зависнет. Одна красивая картинка останется.

Александр Скворцов, г. Москва



The Simpsons. Bart vs the Space Mutants

1. На первом этапе станьте под последним окном последнего здания и дуньте в свисток — дед вам выбросит восемь монет.
2. Если на этом же этапе пустить ракету в букву **E** в надписи «KWIK-E-MART», получите пять жизней.
3. Коды дверей: 1-й этаж — 14; 2-й — 32; 3-й — 11; 4-й — 41; 5-й — 21.

Snake, г. Чебоксары, Чувашия

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Beyond Oasis (Story of Thor)

Хочу дополнить секрет Firefox-а, приведенный в статье в №42. Если в конце набора комбинации **↑, →, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, B** еще дважды нажать **B**, получится сразу тройной удар.

Геймер Crys, г. Узловая, Тульская обл.

Cutthroat Island

Суперудары героев (выполняются при наличии двух видов оружия — сабель, шпаг и т.п.).

1) **A+Y** — двойной удар оружием (можно выполнять после первого уровня).

2) **B+C** — вертушка а-ля Леонардо (можно выполнять после третьего уровня).

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Mega-Lo-Mania

AQBDDAMYX50 — вы играете за красных, и у вас 510 солдат (1-й этап);

HACDZBJJTAW — вы играете за синих, и у вас 971 солдат (1-й этап);

TENDHOFOTGE — вы во втором этапе, и у вас 967 солдат.

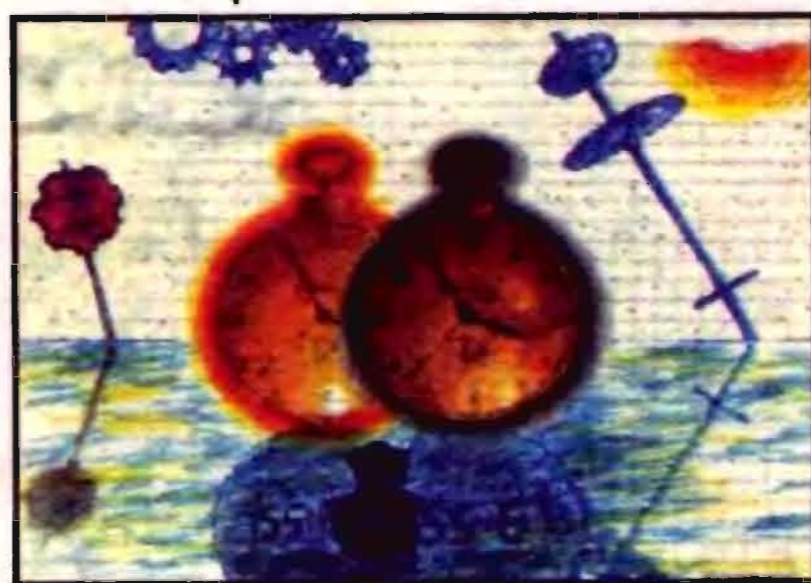
S.V.M., г. Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Bloodshot

У меня прием Firefox-а (см. №42) сработал уже после нажатия **A, A, ←, →**.

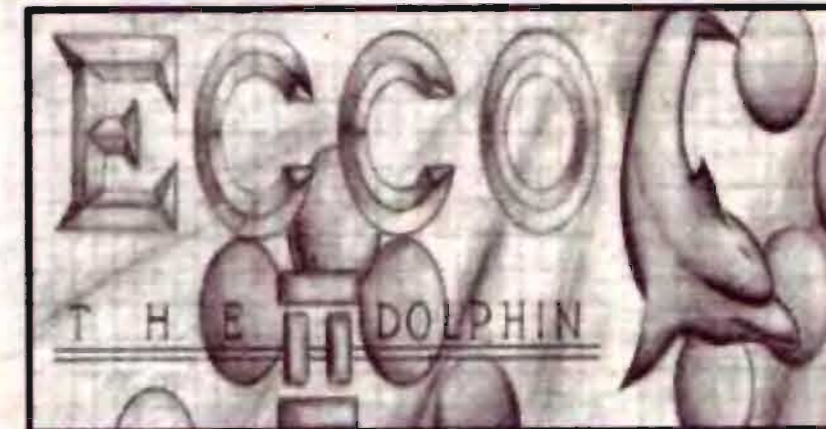
Dimon, г. Москва



Time Killers

Супер прием «Обезглавливание»: в игре нажмите **X+Y+A+B** или **Y+Z+B+C**.

Sabre-Wolf & L.G., члены геймерского клуба «СБГ», г. Моспино, Донецкая обл., Украина



Ecco The Dolphin 2

В игре есть удивительный глюк. Если в начале этапа, где Экко должен найти детенышей касатки, подняться в самый верхний левый угол уровня, встать точно на поверхности, горизонтально повернуть Экко налево, пустить ультразвук (карта), зайти в карту и выйти, то с неба в воду попадают четыре детеныша касатки! К сожалению, они сами исчезают через некоторое время.

Роберт, Карачаево-Черкесская респ.



MegaDrive

Granada

Выбор этапа: на титульном экране нажмите ←, ←, ←, ←, SELECT, затем START.

F1 Racer (L.S.Shumi), г.Харьков, Украина

Rock'n'Roll Racing

В этой игре (по крайней мере, на моем картридже и картридже друга) есть один невероятный моментик: при игре вдвоем игра может перенести с планеты на планету двух игроков ТОЛЬКО ОДИН РАЗ. Второй раз, когда кто-нибудь из игроков наберет нужное количество очков и попытается перелететь на третью планету, игра перенесет лишь его одного, а второй игрок выйдет из игры. Проверьте у себя. Наберите нужное количество очков и ждите, пока кончатся трассы. После этого игра сама выйдет в режим перелета. Ничего не нажимайте, и через некоторое время вы вдвоем перелетите на следующую планету. Учтите: очки должны быть набраны у обоих, к тому же набраны во второй раз, после обнуления.

Rager X, г.Москва

Phantasy Star IV

Чтобы прослушать музыку, на меню «START CONTINUE ERASE» нажмите В.

Виталий Гаврилов, г.Северск, Томская обл.

Marble Madness

Выбор этапа. В опциях установите TEST FX=2, TEST MUSIC=5 и установите курсор на SELECT LEVEL.

F1 Racer (L.S.Shumi), г.Харьков, Украина

Kawasaki

Код к 9 уровню на самой высокой сложности (257 очков): akbH wtvv vJ07 mtSY pH0N iJbi p++d GaaF.

Alex (Commando), г.Ставрополь

Dungeons & Dragons. Warriors of the Eternal Sun

В восточной части замка есть кладбище. Чуть выше него стоит собор, где всех убиенных членов отряда можно воскресить.

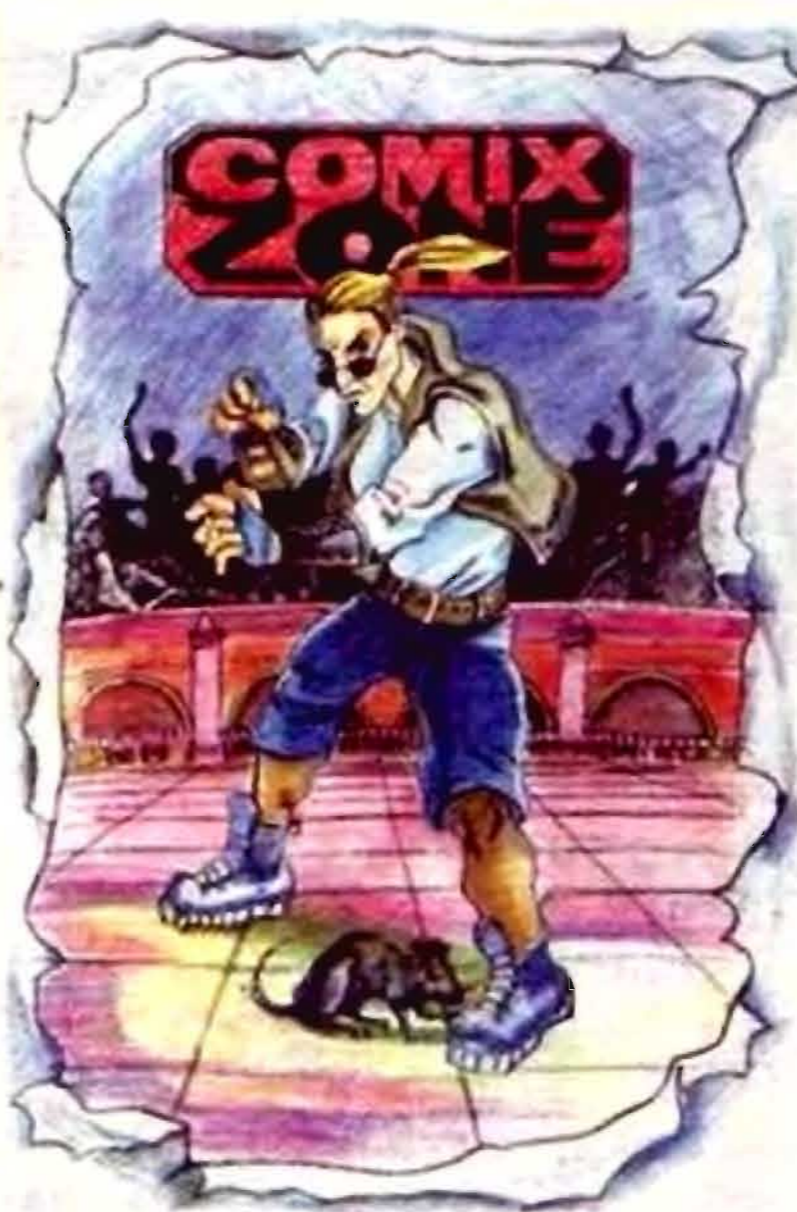
Supernatural object, г.Новосибирск



Jungle (Desert, Urban) Strike

В отличие от того, как писал Кайл Катарн в №42, у меня нажатие START приостанавливает убывание топлива на несколько секунд, а не начинается этот процесс заново.

Dimon, г.Москва



Comix Zone

Прикол. На втором уровне на второй странице (где колодец) можно зацепиться за верх картинки. Для этого сделайте так, чтобы Strigil вылез из колодца, и когда он окажется на земле, прыгните на него. Противник нанесет апперкот, и вы зацепитесь за верх картинки.

Агент Z, г.Красноярск

X-Band

В главном меню введите ↓, ↓, ←, ←, →, С — большой лабиринт.

На экране вызова — А, ↑, ↑, ↓ — маленький лабиринт.

Kabal, п.Дедобли, Псковская обл.

War Song

Выбор уровня. Начните игру и уменьшите карту (А), затем переместите курсор в крайнюю верхнюю левую точку. Потом переместите курсор ↓ → и нажмите В. Появится таблица.

D'Rain, с.Бердюжье, Тюменская обл.

Master of Monsters

Если на заставке нажать и удерживать А+В+С+START — услышите звуки игры, а если А+В+С+START нажать еще раз — увидите титры.

F1 Racer (L.S.Shumi), г.Харьков, Украина

Toejam & Earl in Panic on Funkotron

В 31-ом номере Александр Максимов дал часть паролей этой игры. Вот еще пара:

- 2. PAW2E1-N!!O!;
- 4. RFAQPKAZ7V57.

Ермак, г.Новосибирск

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Сергея Коломиец (г.Тольятти), Мико Мисаков (г.Благовещенск), Олег Александров (С-Петербург), Андрей Киплес (г.Тюмень) — 2 рис., Вячеслав Злыднев (г.Москва), Виталий Вдовиченко (г.Бийск), Дмитрий Романов (г.Москва), Роман Ерохин (ред.), Юрий Тюмин (г.Москва), Роман Ерохин (ред.), Олег Молодцов (г.Красноярск), Денис Рябов (г.Новосибирск), Алексей Чазов (г.Барнаул), Андрей Журавихин (г.Москва), Сергей Коломиец (г.Тольятти), Алексей Ключевин (С-Петербург), Евгений Комиссаров (г.Н.Новгород), Андрей Бочаров (г.Полярный), Вячеслав Злыднев (г.Москва), Леванов Александр (г.Красноярск), Кирилл Галиков (г.Сергиев Посад), Вячеслав Злыднев (г.Москва), Саша Бородавкин (г.Оренбург), Глеб Лебедин (п.Черноголовка), неизвестный автор, Евгений Комиссаров (г.Н.Новгород), Хайюу (г.Москва), Саша Бородавкин (г.Оренбург), Тюменчик (г.Чебоксары), неизвестный автор, Valo ART (г.Москва)

Super Nintendo



Donkey Kong Country 3

Наведите курсор на какую-нибудь ячейку памяти и нажмите ←. Вы увидите все, что у вас есть в данный момент. Выйти — →.

3D Камикадзе, г.Москва

Art of Fighting

Просмотр конечных заставок. Начав игру в «Story Mode», нажмите ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, ←.

Actraiser

В 32 номере было указано, как найти 1-Ups в Бладпуле и Казандоре. Вот как заполучить 1-Ups в других местах.

Филлмор. Получите компас в Бладпуле и потом «используйте» его в Филлморе.

Нортвол: В симуляционном режиме (Simulation Mode) уничтожьте главную башню с находящейся там молнией.

Aero the Acro-Bat

Cheat Mode. На экране выбора уровней введите L, R, X, B, ←, ↑, →, ↓, Y, A.

Неограниченные звезды. Находясь в Cheat Mode, введите A, Y, L, ↑, ↓, R, A, Y, →, ←. Теперь вы можете включать и вы-

ключать опцию «Infinite Stars». Чтобы получить доступ к опции «No Enemy Collision», на этом же экране введите вниз, A, Y, R, Y, B, ↑, L, Y, A.

9 дополнительных продолжений. На титульном экране введите X, Y, B, A, X, A, B, Y, ↑, R.

Выбор уровней. Завершите любой уровень и при подсчете бонус-очков нажмите R.

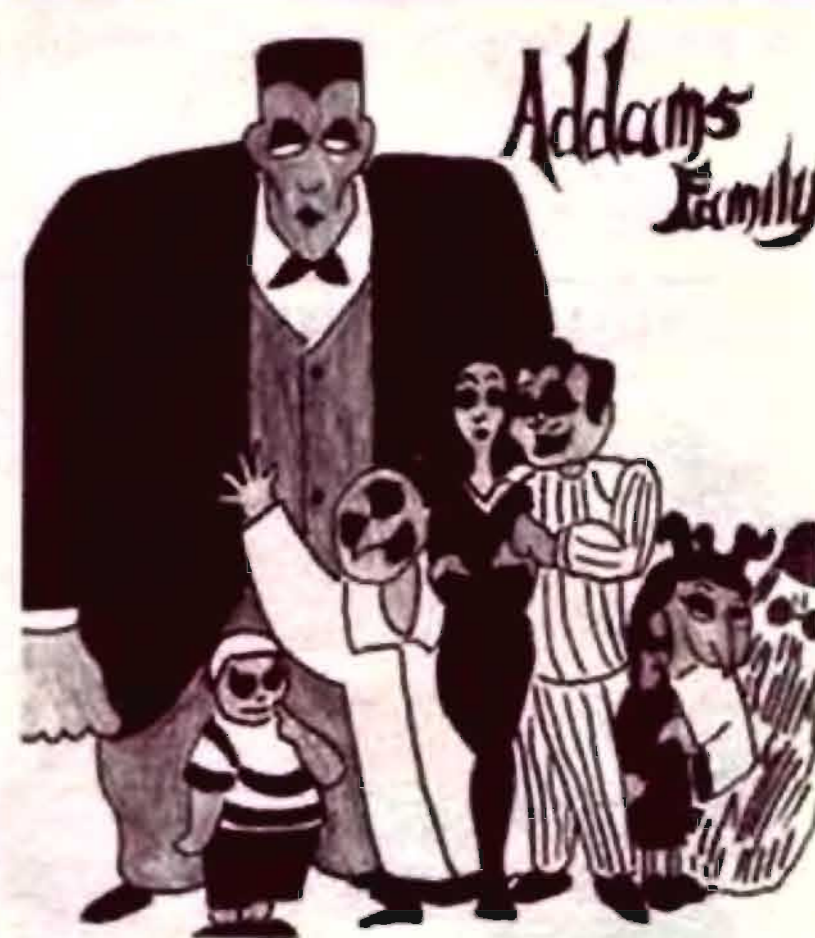
Vortex

Дойдите до границы уровня и продолжайте идти дальше. После нескольких сообщений типа, куда вы претесь, прилетит корабль, который доставит вас в точку старта и пополнит энергию.

Денис Рябов, г.Новосибирск

The Addams Family

Привожу несколько паролей, которые, надеюсь, помогут вашему прохождению. BLKX8 —



70 жизней, 5 сердечек, спасены — дядя Фестер, бабуля, Пагсли и Венди.

2L11C — 100(!) жизней, все сердечки, члены семьи и МЕЧ!

B211T — результат такой же, что и у предыдущего, но вместо меча — мячик от гольфа.

BLS&P — идите в музыкальную комнату и приступайте к завершению игры.

G.Funk, ред.

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

45 ДРАКОН

Super Nintendo



ЛЮБИТЕЛИ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Batman Forever

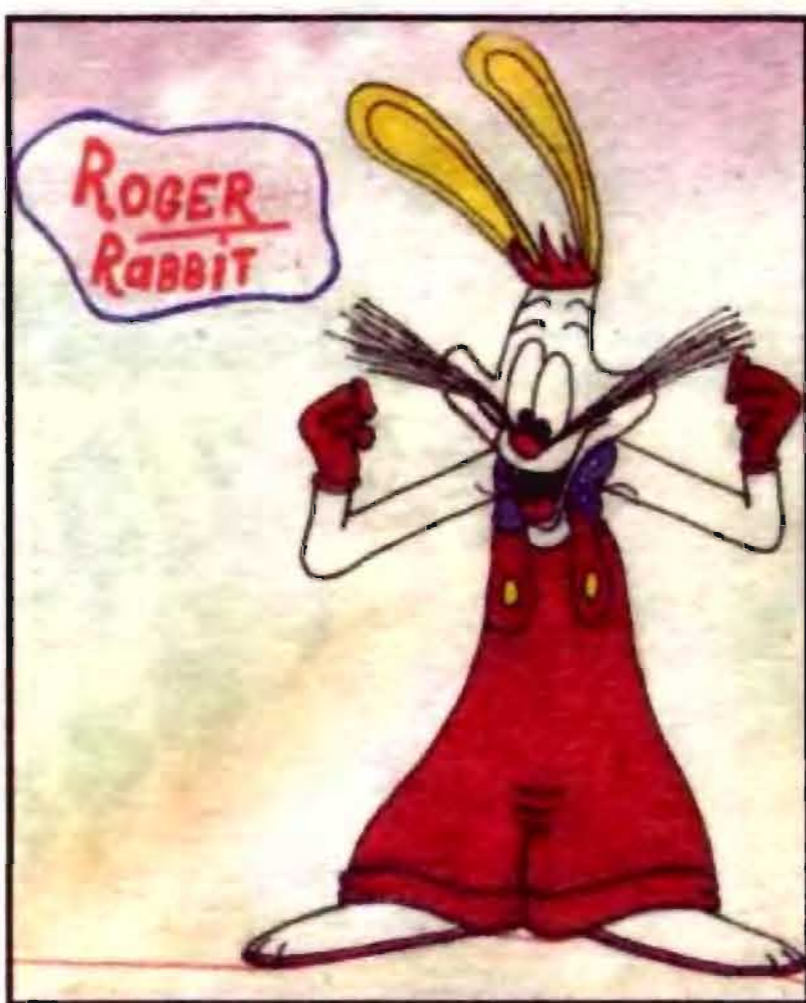
Хочу дополнить Сержа из Москвы (см. №42). Если на заставке был введен указанный им код, то в ходе игры поставьте паузу, нажмите одновременно L+R и снимите игру с паузы — все ваши враги на экране исчезнут.

Сергей Анищенко, г. Минск, Белоруссия

Bugs Bunny: Rabbit Rampage

9 жизней. Дождитесь заставки «Rabbit Rampage» и нажмите SELECT. Вы попадете в меню, где установите курсор на Start Lives и нажимайте Y, пока число справа не увеличится до 10.

Babylonian Bugs, г. Псков



Double Dragon 5: the Shadow Falls

Все коды вводятся на главном экране. Курсор должен стоять на надписи Tournament.

+2 бонусные точки: L, L, L, R, L, L, R.

+4 бонусных точки: ↑, →, ↓, ←, ↑, →, R, R.

+6 бонусных точек: →, ↓, ↓, ←, ↑, →, L, R, L, R, L, R.

Нажмите на экране выбора режима ←, →, ←, →, L, L, R, R, R, и вам дадут пять дополнительных Continue.

NeoAlien, г. Москва

Donkey Kong Country 3

Попав с помощью приема, указанного Jason-ом в 33 номере журнала, в секретное меню, вы сможете ввести следующие коды: ASAVE — автосохранение после каждого пройденного уровня; LIVES — 50 жизней; MERRY — в бонусах звучат рождественские мелодии;

MMX, г. Москва



TUFST — нет save-бочек; COLOR — Дикси в красном, Кидди в зеленом; MUSIK — sound test; ERASE — стирает все; WATER — водяной код, самый крутой из всех. Если вы поплывете к водопаду слева-вниз, нажмете A и отгадаете шифр — получите 85 bonus-монет.

MMX, г. Москва

PlayStation

Alundra

Хочу ответить на некоторые из вопросов, заданных Александром Артеменко в конце описания этой игры в №42.

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

Ответ. Чтобы получить от этой статуи новый меч, необходимо погибнуть 16 раз подряд, выбирая после смерти CONTINUE. После столь мутной процедуры подойдите к статуе, и она вам даст как редкостному слабаку супермеч — самое могучее оружие в игре.

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

Ответ. Чтобы приобрести в магазинчике товары стоимостью 10000 золотых, вам потребуется по ходу игры найти более 45 золотых попугаев (скарабеев?) и подойти с этими сокровищами к продавцу.

KVSFBBaracuda, г. Ульяновск

Test Drive 5

Доступ ко всем машинам — RONE. Black Wolf, г. Москва

YAKOZUNA



WWF: In Your House

Бессмертие. Во время схватки поставьте игру на паузу и введите R2 L1 R2 L2 R1.

Илья И., г. Москва

Battle Station

Пропуск уровня. Зажмите все четыре шифта и SELECT, затем нажмите START+X.

Black Wolf, г. Москва

Akuji: The Heartless

Отладочное меню. На паузе зажмите L2 и наберите ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △, ↑, ↓, →, →.

Непобедимость. На паузе зажмите L2 и наберите →, →, ←, △, X, ↑, ○, ←.

Бесконечные заклинания. На паузе зажмите L2 и нажмите ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

Kombat, г. Омск

Blasto

В главном меню быстро наберите ↑, ↑, ↓, X, △, ○ — Blasto поменяет костюм.

Александр Рочинский, г. Таллин, Эстония

Blasto

Чтобы открыть секретную опцию, нужно пройти игру, освободив всех девушек.

Mr.Sub, г. Москва

Wild 9

Вводить на паузе.

10 ракет — X ○ R1 → △ X △;

10 гранат — R1 X R1 → □ → □;

Полное здоровье — R1 △ L1 ←

△ ○ X;

Выбор уровня — ↑ ← ↓ R2 →

□ X.

Quakeman, г. Тверь



Brigandine

Нажмите START+L1+L2 на экране «General Select Screen». Появится экран выбора трудности игры «Difficulty Selection Screen», и теперь вы сможете играть за Esgares Empire.

Kombat, г. Омск

Civilization II

Чтобы пополнить население города, приведите в этот город Settler'a из другого города и выберите опцию Join City (прием работает, если цифра над городом меньше 8).

McLane, г. Москва



Warcraft 2: The Dark Saga

Код для Human: 15. LLRSVR.

Код для Orc-ов: 15. SLRYFT —

заключительный видеоролик.

G.Funk, ред.

N₂O: Nitrous Oxide

Введите в опции Enter Code:

□ □ □ △ ○ △ □ □ —

премиальный уровень;

X X X □ △ ○ X △ —

пять кораблей;

X X □ X X X △ △ —

бесконечные Firewalls;

□ □ X ○ ○ ○ ○ △ —

отменить все хитрости.

Kombat, г. Омск

НЕТ ПРОБЛЕМ

SUPER NINTENDO/PLAYSTATION

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



PlayStation

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

NHL '98

Если на поле завязывается драка между вами и компьютером, просто не деритесь, и вас не удалят! Примечание: в NHL '99 этот трюк не работает.
Павел Письман, г. Москва



Nascar '99

Гонка за Benny Parsons. Выберите «Single Race» в главном меню и «Richmond» в качестве трека. Подсветите опцию «Select Car» и быстро (за 4 секунды) нажмите R2, R2, L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, L1.
Владимир Карленков, г. Красногорск, Московская обл.

Theme Hospital

Пароли уровней:
 2. X O X A X O X ;
 3. O O A X A O A ;
 4. X A X X X A O ;
 5. O A X O X A O X ;
 6. X A X O X X O ;
 7. X A X O X A O ;
 8. X A X O X A O ;
 9. A X A O X A X ;
 10. O X A X X O ;
 11. A O X A X O X ;
 12. O X X X O X A ;
Supreme Dimetrodon, г. Ростов-на-Дону

Small Soldiers

(Вводить в качестве пароля).
 Все оружие: Δ, Δ, O, O, O, X, □, X.
 Непобедимость: O, O, Δ, Δ, O, X, □, X.
 Демоверсия игры Medal of Honor: Δ, Δ, X, O, O, O, □, X.
Kombat, г. Омск

Pitfall 3D

Пароли уровней:
 1. CAKEWALK; 2. METROPOLIS;
 3. DEEPDARK; 4. TEMPLEME;
 5. HOTROCKS; 6. GOINGDOWN;
 7. WOVTHATSHOT; 8. JAILBREAK;
 9. THUNDERDOMES;
 10. MAGICGARDERN;
 11. SPOOKYMESAS; 12. GEEHEISBIG;
 13. BIGWORMGUY; 14. BESTFORLAST.
Botani & Alex, г. Москва

NHL '99

На экране паролей введите:
 NHLKIDS — детский хоккей;
 BIGBIB — большие игроки;
 EAEO — секретная команда EA Blades;
 SPEEDY — ускоренная игра.
Kidman, г. Москва

Swagman

Выбор уровня. В главном меню нажмите □, □, ↓, ↓.
Маленький Дракон, г. Нарва, Эстония

Colony Wars 2: Vengeance

Секретные пароли. Все пароли вводятся на экране Password. При правильном наборе появляется соответствующее сообщение, указанное в скобках.
 Неограниченная энергия (Infinity energy): Vampire.
 Неперегревающееся основное оружие (One hit kill): Dark*Angel.
 Неперегревающееся второстепенное оружие (No gun overheat): Hydra.
 Все оружие (All weapons on): Tornado.
 Неограниченное ускорение (Infinity afterburner): Avalanche.
 Неограниченное второстепенное оружие (Infinity secondary weapons): Chimera.
 Доступ ко всем кораблям (All fighters available): Thunderchild.
 Доступ ко всем миссиям и видеороликам (Select any level): Demon (чтобы получить желаемый результат, в главном меню выберите опцию Level Select).
 Задействует все(!) вышеперечисленные пароли (All cheats on): Blizzard.
G.Funk, ред.

Toca: Touring Car Championship 2

Дополнительный вид в стиле Micromachines — MINICARS.
 Понижение гравитации — LUNAR.
Александр Рочинский, г. Таллин, Эстония

Hot Shots Golf

Зеркальная декорация. Высветите уровень, зажмите L1+L2 и нажмите X.
Маленький Дракон, г. Нарва, Эстония

MDK

Выбор уровня. В главном меню наберите ←, O, ▲, ↑, □.
Маленький Дракон, г. Нарва, Эстония

Perfect Weapon

Код финального уровня:
 □ ▲ O X □ ▲ O X.
Женя Ковалев (DJ Death), г. Кирово-Чепецк.



Dragon Ball

5 новых игроков. На титульном экране нажмите ↑, Δ, ↓, X, ←, L1, →, R1.
Хайоуи, г. Москва

Psybadek

Введите в качестве паролей:
 DONDAHAOS — бессмертие;
 GOANYWHERE — выбор уровня;
 DONTDIONME — турбо;
 DECKPOWERUP — 10 жизней.
Quakeman, г. Тверь

Tomba (Tombi)

Восстановление жизненной энергии. Если у вас осталась одна или две единицы энергии, не искушайте судьбу, сделайте SAVE, а затем LOAD, и у вас опять будет полный запас энергии.
Кудрявый Демон, г. Москва

Tunnel B 1

Секретный режим: нажать одновременно L1 + L2 + R1 + R2 + □ + O + X + Δ.
Black Wolf & Great Warrior, г. Москва

Trash It

Пароли карт: 2. TANK; 3. BOGGIN; 4. PLEB; 5. BOSTIN; 6. MINGING; 7. SHATNER.
DJ Death, г. Кирово-Чепецк.

Ray Tracers

Если в режиме «TIME ATTACK» выбрать себе в соперники Tsumji и прийти первым, то после этого Tsumji тоже можно будет играть. Если пройти игру всеми машинами без использования continue, то станет доступна машина «White Vestal».
Supreme Dimetrodon, г. Ростов-на-Дону

Swagman

На паузе введите: O X □
 O O O O A X O O X A X
 Вы станете невидимым.
Slash, г. Климовск, Московская обл.

Three Lions

На экране выбора команды введите:
 L1, L1, L1, → — Англия, 1966;
 R1, R1, R1, → — Бразилия, 1970.
 Эти команды появятся в новой опции SECRET.
S.V., г. Санкт-Петербург

Test Drive Off-Road 2

Секретные комбинации. Следующие комбинации вводятся на экране выбора коробки передач и подтверждаются звуковым сигналом. После ввода, не покидая этого экрана, начинайте гонку. Играть за школьный автобус: зажав Select, нажмите L1, ↑, L2, ↓, ↓, L2, L2, L2, R1, R2.
 Машина Diablo: зажав Select, нажмите R1, L2, L2, ↓, ↓, ↑, L2, L1.
 Чтобы получить доступ ко всем трассам, машинам и классам в режиме World Tour, на титульном экране (Single Race/ World Tour/ Options) зажав Select, нажмите L1, ←, L2, →, L2, ←, L1, L1.
G.Funk, ред.

X2

Пароли уровней: 2. 713948; 3. 900277; 4. 213490; 5. 866141; 6. 321904; 7. 196861; 8. 040186; 9. 841003.
Денис Лобановский, г. Москва

Z

Для выбора произвольного уровня введите следующий пароль: Δ Δ X O Δ Δ X O.
 Непобедимость: □ Δ O X X O Δ □.
Mr.Sub, г. Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Actua Soccer

Секретная команда: на титульном экране нажмите R2 + L2 + SELECT + ↵.
С.Б.П., г. Бугульма, Татарстан

Asteroids

Excalibur Ship. На экране с надписью Press Start зажмите SELECT и нажмите ▲, O, O, ▲, □, O, □. Должен прозвучать звуковой сигнал, подтверждающий правильность ввода кода.
Kombat, г. Омск



Warhammer: Dark Omen

Просмотр заставок (коды вводятся в главном меню):
 Black Grail — ← L1 O L2 T R2;
 Victory — L2 ← □ ← R1 R2;
 Carstein & Jewel — R1 Δ R2 R2 □ R1.
Сергей Кимонко, г. Новосибирск

Heart of Darkness

Переключение уровней. Зажмите все четыре шифта на втором джойстике и включите приставку. Не отпуская их, с помощью первого джойстика войдите в Options и выберите Load Game.
BigMan, г. Москва

Rally Cross 2

MOOBMOOB — все машины;
 PREALL — все трассы.
Александр Рочинский, г. Таллин, Эстония

Darklight Conflict

Чтобы попасть в секретное меню, наберите в Options ↓ ↑ □ ← ← L1 R1 O.
Quakeman, г. Тверь



PlayStation

Dead in the Water

Все коды вводятся в главном меню.

Cheat Mode: + ;

Crod Mode: R2 L2 R1 R2;

Бесконечные ракеты:

L1 R1 L1 L2;

Бесконечное турбо:

L2 R2 L2 R1;

Все трассы: L2 L2 R1 L1.

BigMan, г. Москва

Eliminator

Пароли всех уровней:

1. GOTHLAND; 2. REDWORLD;

3. CHEMWKRS; 4. INDEPTH;

5. MARSADAY; 6. FRSTBYTE;

7. INCATOMB; 8. DARKVOID;

9. WAKYLEWL (секретный уровень).

KVSFBaгacuda, г. Ульяновск

Trap Gunner

Бонус-уровень. На экране заставки нажать SELECT 12 раз.

Маленький Дракон,

г. Нарва, Эстония



Dracula X (Castlevania 4: Symphony of the Night)

Хочу поправить Вечно Green Зомби (см. №40) насчет Синего Рыцаря. Чтобы им играть, надо пройти игру с результатом не менее 190%. А имя должно быть AXEARMOR, без буквы «U».

Валерий Зырянов,

г. Находка-17, Приморский край

Dragon Heart: Fire & Steel

В главном меню нажмите ↓, ←, ↓, →, ↓, ↑ — появится иконка выбора уровней.

BigMan, г. Москва

T'ai Fu: Wrath of the Tiger

Cheat Mode: пройдите любой уровень, затем на карте зажмите L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT.

Кстати, если ваш диск взломан пиратами, то завершить уровень можно, просто нажав ○ при входе в него.

BigMan, г. Москва

Gundam 0079

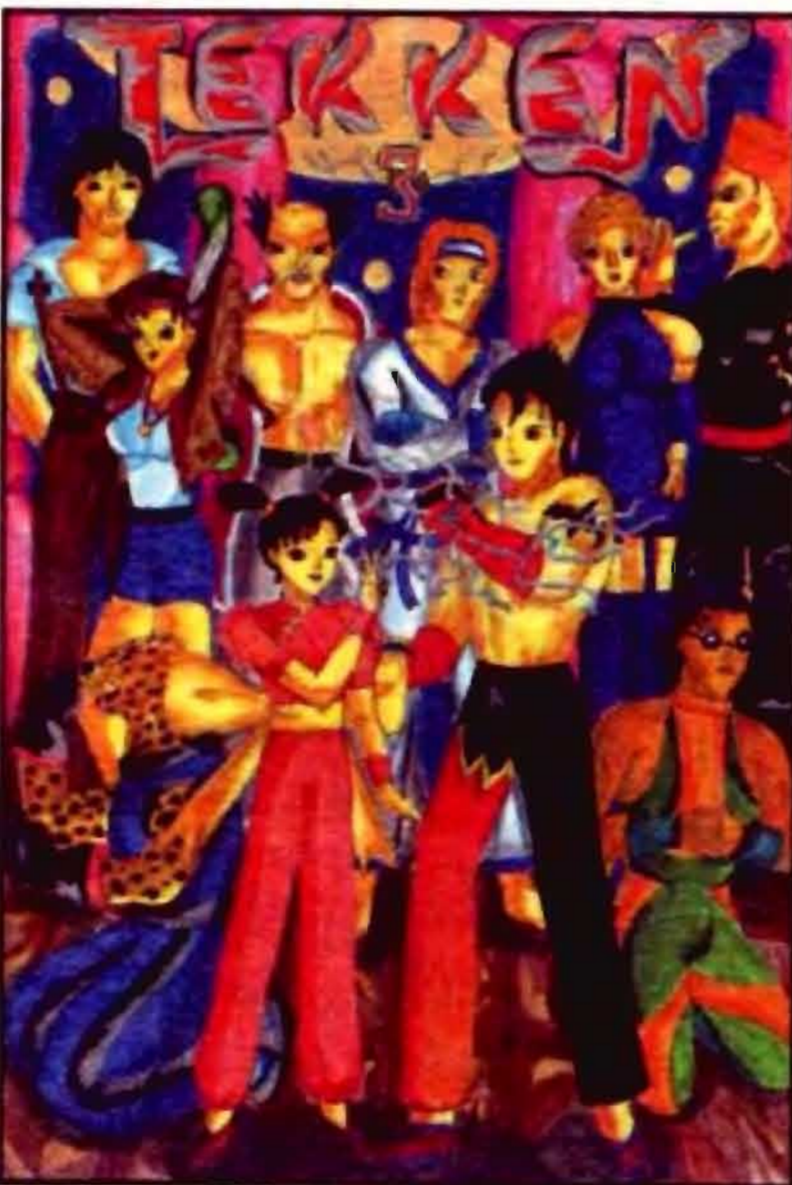
Пароль последнего уровня: X, ○, 6 раз △.

Маленький Дракон, г. Нарва, Эстония

Tekken 2

Мужики! Перед вами просто революционный секрет: в этой игре есть камера от первого лица! Ее установка возможна, только если у вас открыты все секретные бойцы. Чтобы установить камеру, при выборе ARCADE MODE зажмите L1+L2 и держите до начала боя.

Ted Strife, г. Москва



Tekken 3

Хочу дополнить D.J.Leps и Jason из Читы (см. №43). Кроме Анны, секретные костюмы есть у Хиаоуи (ей нужно пройти игру 50 раз), у Jin (тоже 50 раз), у Gun Jack (10 раз). Когда вы будете добывать костюм, во время игры паузу включать нельзя.

Но есть маленькая хитрость, как долго не мучаться и добыть костюмы. Установите время 20 сек и 1 раунд поединка, затем намеренно проиграйте, не используя Continue.

Антон Гульяев, г. Екатеринбург



Jet Rider 2

LIL'DAVE — перевернутая камера;

WILDRIDE — супер тормоза.

Александр Рочинский, г. Таллин, Эстония

N₂O: Nitrous Oxide

Вводятся в качестве паролей в опции Enter Code:

Выбор уровня —

■ ● X ▲ ▲ X ● X;

Бесконечные жизни —

● X X ▲ ■ ▲ ■ ●;

Оружие —

■ X ● ■ X ■ ● ■;

Режим «Вода» —

● X ■ ▲ ▲ ● ▲ ●;

D.Parker, г. Апатиты, Мурманская обл.



Spyro the Dragon

Выбор уровня. Во время игры нажмите на START и зайдите в Inventory. Нажмите ← → ← → ○ ↑ → ↓.

Сергей Кимонко, г. Новосибирск

The Need for Speed 4. High Stakes

Расплывчатый экран. После выбора автомобиля нажать START и зажать, пока не начнется гонка, ↑+L1+R1.

Александр Павлов, г. Оса, Пермская обл.

Courier Crisis

Отключение таймера: нажмите L1+R2 на экране выбора района.

Supreme Dimetrodon, г. Ростов-на-Дону



Mortal Kombat 4

Если на экране выбора бойца зажать START и нажать любую кнопку, то портрет повернется. При этом изменяются оружие и костюмы бойцов.

Агент Z, г. Красноярск

Sexy Parodius

Все Power Ups. На паузе введите ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, L1, R1, X, ○.

BigMan, г. Москва

Devil Dice

Bonus Puzzle. Пройдите все 100 уровней игры в Puzzle Mode, высветите Random на экране выбора уровней и нажмите X. Теперь, нажимая R2 или L2, можно установить любой из 100 новых уровней.

BigMan, г. Москва

WCW vs NWO Thunder

На любом экране меню нажмите L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT. Теперь в экране опций вы сможете выбрать любой ринг.

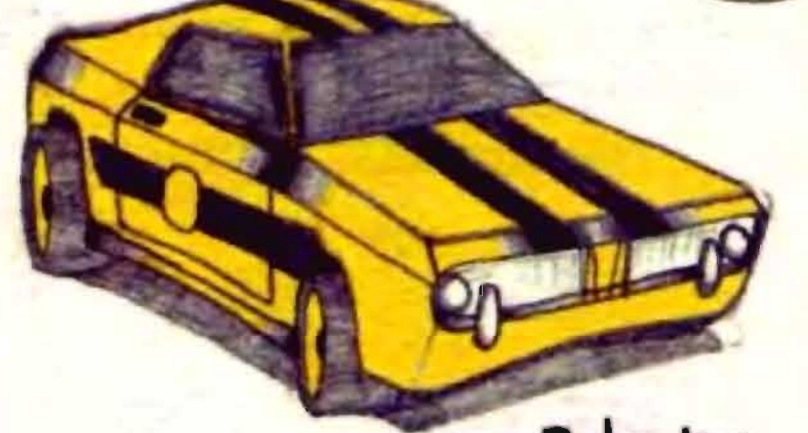
DJ Death, г. Кирово-Чепецк.

Gex 2. Enter the Gecko

На паузе зажмите L2 и введите →, →, ←, →, □, ↓, →. Снимите игру с паузы и нажмите SELECT. Теперь вы можете выбрать уровень.

Slash, г. Климовск, Московская обл.

Vigilante 8



'75 Palamino

Vigilante 8

В OPTIONS, в GAME STATUS, нажмите ○ — появится возможность ввода кодов: HARDEST_OF_ALL — очень сложный уровень; GO_SIGHTSEEING — нет врагов.

Slash, г. Климовск, Московская обл.

ЛЕГЕНДА ФУТБОЛА

Здравствуйтесь, уважаемая редакция журнала «Великий Дракон». Я долго думал, какой же вам написать сценарий, и вот, как говорится, придумал.

Итак, игра начинается с того, что после заставки появляется наш голубой многострадальный шарик. После этого выберите страну, где вы будете играть. От выбора страны напрямую зависит процесс игры. Например, оказались вы в Африке — занимайся футболом хоть весь год, а в России — ну плохо зимой в снегу играть в футбол. Но ведь если играть в футбол вы весь год не станете, следовательно, во время перерыва между турнирами вы будете заниматься бизнесом. Здесь ваша основная задача — либо заработать много денег, либо игра закончится тогда, когда вы обанкротитесь. Жители страны очень привередливы, и чтобы получить от них побольше денег, вам надо будет сделать или устроить что-то такое, что потрясет их до глубины души (до глубины кармана).

Вы бизнесмен, который как каждый честный предприниматель имеет одну цель — заработать побольше денег. Будучи проницательным человеком, вы понимаете, что спорт это «золотая жила». Вы берете в банке кредит, который надо будет отдать с небольшими процентами, но отдать надо (если, конечно, этот банк не обанкротится). Следующим вашим шагом будет поход в контору по продаже земли. Впрочем, вы можете ее не покупать, а подписать контракт на аренду лет на 20-30. Соответственно, аренда будет стоить немного дешевле, но если деньги есть, все-таки лучше купить. Решать исключительно вам. Цены на участки колеблются: вы можете купить участок земли в центре или за эти же деньги участок побольше, но на богемной окраине.

К примеру, вы купили участок земли (или взяли в аренду). Тут перед вами встает проблема: что же собственно строить? Для тех, кто не помнит название этой игрушки — посмотрите... Ну, что, посмотрели? Так вот, приступаем к постройке футбольного стадиона. Прежде, конечно, вам придется выбрать тип стадиона, который вы будете строить. Есть несколько типов стадионов — от больших и комфортабельных до маленьких и неудобных, но их потом можно будет «апгрейдить».

Во всех экономических симуляторах как-то обходят процесс строительства, а вот я решил на нем остановиться.

Для того чтобы построить стадион, вам потребуется лес, бетон, кирпич, металлические конструкции и т.д. Вы, и исключительно вы, будете выбирать фирмы или заводы, где все это можно купить или за-

казать. Вы также можете рискнуть и купить сами завод или лесопилку и т.д., но на это нужны большие деньги. В общем, как я уже говорил, решать все будете исключительно вы сами.

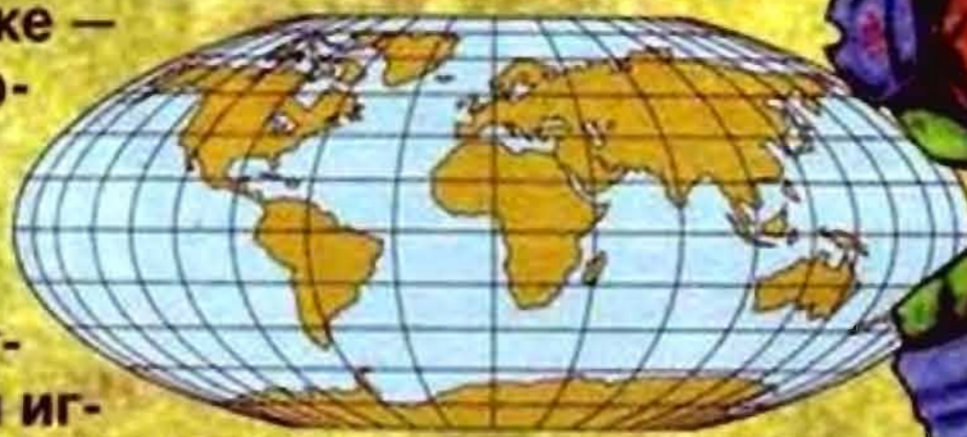
Итак, вы заключили контракт, купили стройматериалы, и тут возникает вопрос, кто все это будет строить? И снова выбор компаний, хотя вы, конечно, можете организовать собственную строительную фирму. Да, но деньги! Кстати, о выборе компаний — их очень много, и

можно прогадать и потерять деньги впустую, поэтому, я советую вам нанять менеджера, который будет предоставлять всю информацию (которую сможет раздобыть) о том, что вас интересует. Только скажите

ему и дайте чуть-чуть времени. Если вы выбрали фирму, то строительство началось. Строительство окончилось, и вам самое время отправляться на биржу труда для того, чтобы нанять обслуживающий персонал, в функции которого входит уход за стадионом. Теперь вы можете искать того, кому сдадите в свое «творение». Естественно, что если стадион так себе, то на хорошую команду вам и не стоит рассчитывать, ну и на цену на билеты, соответственно.

Кстати, не забывайте о конкурентах, а их у вас очень много. Вы, конечно, можете и сами создать свою собственную команду, но это стоит больших денег. Если вы сдали стадион в аренду и через некоторое время не построите другой, то GAME, как говорится, OVER, т.к. основной задачей этой игры является выигрыш вашей собственной командой всех мировых кубков. Вы можете построить еще один стадион и снова сдать его в аренду, но не забывайте о времени (игра идет с ограничением времени).

БЕАНКИ Д.



ЛЕГЕНДА ФУТБОЛА

ФОНТАН ФАНТАЗИИ

Итак, вы прислушались к голосу разума и решили создать собственную команду, ну в путь...

Отправляйтесь на уже знакомую биржу труда: выбирать игроков (по цене и по характеристикам их мастерства). Придумывайте название и символику клуба или выберите из предложенных. Кстати, о характеристиках футболистов — чем выше показатели, тем, соответственно, выше и цена. Футболистов лучше нанимать побыстрее, т.к. конкуренты не дремлют. Закупать футболистов вы можете не только на бирже, но и у других команд, и не забудьте о менеджере, который будет вам сообщать всю информацию. Закупите или произведите на ваших заводах форму для вашей команды и весь спортивный инвентарь, и вот команда создана.

Подайте заявку в местную лигу футбола и начинайте играть. Стартуете вы со второй лиги с постепенным переходом в высшую. И здесь вы должны проявить себя уже не в роли бизнесмена, а в качестве тренера. Руководить самим ходом игр будете вы (в стиле футбольных симуляторов от Electronic Arts). Во время игры вы определяете тактику, пасуете, забиваете... а как же тогда бизнес? Вы можете нанять тренеров, которые будут руководить процессом подготовки команды, а саму игру оставить себе. И времени для бизнеса станет больше. Заработанные деньги пойдут на вашу команду, т.к. если в течение определенного промежутка времени ваша команда не выйдет в высшую лигу, то GAME OVER,

впрочем, то же самое будет, если вы обанкротитесь. Зарабатывайте деньги, покупайте классных футболистов, классных тренеров, врачей и т.д., ведь вы хотите играть в высшей лиге и выигрывать!

Кстати, можно будет организовать и свою футбольную школу, а потом использо-



За бизнес в футболе!

Фонтан фантазий



вать этих футболистов в своей команде или продавать их в другие клубы.

В перерывах между сезонами вы будете активизировать деятельность по зарабатыванию денег и покупке футболистов, а также покупать СМИ для того, чтобы рекламировать свою команду. Да и зарплату футболистам надо платить.

С ростом популярности команды, а об этом вы сможете судить по информации вашего менеджера — помощника — советчика и по количеству зрителей на матчах, вы, например, можете построить (если у вас его нет) завод по производству всяческих сувениров с логотипом вашей команды, фотографий игроков и т.д. Все это будет поступать в ваши магазины и продаваться.



\$ 60,000
\$ 50,000
\$ 40,000
\$ 30,000
\$ 20,000
\$ 10,000
\$ 0



С переходом вашей команды из лиги в лигу будут возрастать премиальные деньги за матчи, которые существенно увеличат гонорары футболистов. Будет увеличиваться количество зрителей, следовательно, вам придется строить стадион побольше и переводить туда свою команду. Вы вышли (ваша команда) в высшую лигу и заняли одно из призовых мест или выиграли кубок страны и автоматически попадаете в мировые кубки (что-то похожее на кубки УЕФА или Кубок Кубков или Лигу Чемпионов). Тут и призовые больше, да и матчи посложнее.

Игра закончится лишь тогда, когда вы в течение 5 лет будете выигрывать «главный турнир» между клубными командами. После этого вам покажут какой-нибудь финальный мультфильм или полигонную заставку и поздравят с успешным прохождением игры.

И в конце вы станете

The Legend of Soccer.

Валерий Паринов,
г.Борисоглебск,
Воронежская обл.

(рубрику ведет Грузный Ёжик)

Напоминаем адрес страницы
«Пещера Дракона ONLINE»
<http://www.lgg.ru/~gdragon>



<http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/3136/3136.html>

По указанному выше адресу ютятся странички широко известной в узких кругах личности: создателя русскоязычной версии огромного Robotech FAQ Алексея Дубинского. Хотите узнать все о вселенной Macross и Robotech — загляните сюда, автор специально для вас проделал большую работу. Здесь же находится страничка об аниме-сериале 801TTS: Airbats, рассказывающем об одной эскадрилье JSDF — сил самообороны Японии. И уж точно нельзя пропускать помещенный тут документ под интригующим названием «Истинная история развития Био-Механических Агрегатов в СССР».



ЛУЧШИЕ ПРИСТАВОЧНЫЕ ИГРЫ НА ПЕРСОНАЛКЕ
...или ЛПММГ

Предупреждение: Если Вы человек, занимающийся, что такое skillset или mega drive, то лучше увидеть с этой страницей. Вы просто не любите для чего выписывать эту "штуку", когда вокруг полно денег крутых игр на cd-rom. Эта страница создана для фанатов и людей, любящих исследовать былые времена. Здесь вы не найдете ни одной персональной игры - только приставочные игры, которые были переведены на персоналку.

<http://kulichki.rambler.ru/svd/games/indexr.html>

Страничка, имеющая в заголовке забавную аббревиатуру ЛПММГ (расшифровывается это как «Лучшие приставочные игры на персоналке»), посвящена эмуляторам — программам, позволяющим запускать игрушки для Game Boy, NES, SNES, Nintendo 64, Mega Drive, Saturn и PlayStation на персональных компьютерах. Понятное дело, кроме самих эмуляторов, здесь же можно найти и сами игры (только для картриджевых приставок) — в отличие от аналогичных буржуйских сайтов, создатели которых умеют только скрывать и пугаются при любом упоминании игровых ROM-ов.

На сети можно пообщаться с авторским коллективом нашего журнала:

Агент Купер (ag_cooper@yahoo.com) ICQ UIN 41002187
Владимир Суслов (rusbear@cityline.ru), ICQ UIN 743888
CJC (Cap_JC@yahoo.com)
Lord Hanta (lordhanta@yahoo.com), ICQ UIN 12719898
Eler Cant (elercant@hotmail.com)
Просто Сепера dj_serega@yahoo.com ICQ UIN 7283686

Геймеры-толстосумы с огромным бумажником и пачкой кредиток, я к вам обращаюсь! Эй, вы где? Ау-у-у! Что-то никто не откликается, но я все же лелею надежду, что вы просто шифруетесь, наподобие подпольного миллионера Корейко. Для таких как вы, а также для геймеров, которые все-таки хотя бы раз в год на большой праздник могут позволить сделать себе дорогой подарок, существует National Console Support, сетевой магазин по продаже видеоигр и игровой атрибутики из Страны восходящего солнца. Для успешного оформления заказа вам понадобится кредитная карточка.

<http://www.ncsx.com/>



<http://ledi.scriptmania.com/>

В высшей степени приличный русскоязычный сайт по «Звездным войнам». Содержит энциклопедию-путеводитель по вселенной, справочник по книгам на базе киносериала, изданным в России, обычную на таких страничках галерею фотографий, раздел юмора. Особенно интересна подборка публикаций о Star Wars из российской прессы, начиная с ранних материалов «Вестника КЛФ МГУ» и журнала «ЕСЛИ» и заканчивая, среди прочего, куперовской статьей из 43 номера «Дракона», что приятно. В разделе «Канонические тексты и апокрифы» выложены промежуточные и окончательные варианты сценариев фильмов.

Великий Дракон представляет:
боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредители:
ООО «Издательство АСТ»
и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор
Леонид Потапов
Управляющий делами
Наталья Бантле
Главный редактор
Валерий Поляков
Зам. главного редактора
Вадим Захарьин
Авторский коллектив редакции:

<i>Александр Артеменко</i>	<i>Иван Отчик</i>
<i>Виктор Базанов</i>	<i>Алексей Пожарский</i>
<i>Николай Виноградов</i>	<i>Артем Сафарбеков</i>
<i>Роман Еремшин</i>	<i>Кирилл Сидоров</i>
<i>Роман Ерохин</i>	<i>Сергей Спирин</i>
<i>Александр Казанцев</i>	<i>Владимир Суслов</i>
<i>Валерий Корнеев</i>	<i>Илья Фабричник</i>
<i>Александр Лапшев</i>	<i>Алексей Яремчук</i>
<i>Александр Макаров</i>	

Компьютерная верстка «КАМОТО»
Зав. компьютерным бюро
Алексей Филатов

Произошла трагедия. Ушел из жизни наш постоянный читатель из Нижнекамска Костя Михайлов. В своем последнем, недописанном, письме в редакцию, которое прислала уже после гибели Кости его мама, Костя сочинил сценарий оригинальной игры Life (симулятор жизни). «Если вы хотите прожить какой-то отрезок жизни заново, если хотите определить наилучшие действия в той или иной ситуации, если хотите побывать в «шкуре» другого человека, — писал Костя, — то эта игра — для вас». Редакция выражает свои самые искренние соболезнования маме Кости Альфие Ахмадуллине, его младшему брату Саше, всем Костиным родным, близким и друзьям. Редакция обращается к читателям с просьбой попробовать написать сценарий игры Life, так и не законченный Костей, и обязуется обязательно опубликовать его. В память о Косте Михайлове.

СПАСИБО

Редакция благодарит: **Лелилу** из Екатеринбурга за видеокассету с играми; **Сергея Пономаренко** (теперь уже из Москвы, а не из Якутии, откуда он писал раньше) за дискеты с описаниями игр; **Captain-a 3-го ранга Олега** (Санкт-Петербург) за материалы, использованные в статье Super Battle Ship; **Владимира Карленкова** (Красногорск, Московская обл.) за открытие секрета «105% Crash Bandicoot 3», что подвигло редакцию на написание полного решения этой игры.

Поправка. Непрерывные автогонки и непрекращающиеся поединки в редакции привели к временному помешательству. В результате чего заметка G.Funk-a «Twisted Metal 3» в №44 на стр.96 была названа «The Need for Speed 3». Не верь глазам своим!

Уточнение. Автор статьи «Castlevania 4. Return of Dracula» в №44 — Просто Сепера.

Внимание иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной **3 (трём) долларам США за каждый номер**, на наш адрес: **117454 Россия, Москва, а/я 21**. На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-911-07-00 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ тел. (095) 911-07-00

Адрес для писем:
117454 Москва а/я 21

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф»

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр сюжеты, комиксы и рисунки.

Доступ в Internet:
интернет-провайдер Cityline (www.cityline.ru)

Великий Дракон®
зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:
129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» **45**
Формат 60х90/8, печать офсетная, тираж 25000 экз., цена свободная подписано к печати 21.09.99 г.

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Москва
Печать - Фабрика офсетной печати № 2 Комитета РФ по печати. Заказ № 1608.
Изготовление фотоформ - «Техника Молодежи» Москва (095) 285-5625

© «Издательство АСТ»
© «КАМОТО»

Хит-парад героев игр

1. **Sub-Zero (все Mortal Kombat) (1)(6)**
2. **Johnny Cage (Mortal Kombat 1-2, MD) (2) (6)**
3. **Sonic (все «Соники») (5) (2)**
4. Cloud (Final Fantasy VII, PSX) (6) (3)
5. Eddy (Tekken 3, PSX) (-) (1)
6. Hwoarang (Tekken 3, PSX) (7) (2)
7. Leon (Resident Evil 2, PSX) (4) (3)
8. Lara Croft (Tomb Raider 3, PSX) (8) (2)
9. Tifa Lockheart (Final Fantasy VII, PSX) (-) (1)
10. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (9) (2)

Музыкальный парад

1. **Earthworm Jim 2 (MD) на Continue (1) (4)**
2. **Final Fantasy VII (PSX) последняя битва с Сефиросом (-) (1)**
3. **Sonic 3D (MD) ледяной этап (-) (1)**
4. Soul Edge (PSX) начальный видеоролик (10) (5)
5. Wild Arms (PSX) вся игра (4) (2)
6. Ridge Racer Type 4 (PSX) заставка (-) (1)
7. Road Rash 3 (MD) трасса Italy (8) (3)
8. FIFA'99 (PSX) заставка (-) (1)
9. WWF Royal Rumble (MD) Undertaker (-) (1)
10. PaRappa the Rapper (PSX) вся игра (-) (1)

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

ХИТ ПАРАД



рис. Комогорцева Алексея
(пос. Первомайский
Читинской обл.)

8-битные приставки

1. **TMNT 3 (-) (1)**
2. **Kick Master (-) (1)**
3. **Bucky O'Hare (-) (1)**
4. Battletoads &
Double Dragon (2) (9)
5. The Jungle Book (8) (3)
6. Batman Returns (-) (1)
7. Mortal Kombat 3 (-) (1)
8. G.I. Joe (-) (1)
9. Mission Impossible (-) (1)
10. TMNT TF (5) (2)

8-битная приставка Game Boy

1. **Obelix (-) (1)**
2. The Legend of Zelda (1) (2)
3. **Probotector 2 (-) (1)**
4. Killer Instinct (3) (1)
5. Prince of Persia (-) (1)
6. Chessmaster (-) (1)
7. Wario Land 2 (5) (2)
8. Mortal Kombat 3 (-) (1)
9. Worms (-) (1)
10. Dragon Heart (-) (1)

16-битная приставка SUPER NINTENDO

1. **Killer Instinct (2) (21)**
2. **Donkey Kong Country 2 (1) (18)**
3. **Donkey Kong Country (5) (3)**
4. Donkey Kong Country 3 (6) (2)
5. Doom (3) (12)
6. Super Mario Kart (-) (1)
7. Mortal Kombat 3 (8) (5)
8. Mortal Kombat 2 (-) (1)
9. Batman Returns (-) (1)
10. Super Return of Jedi (-) (1)

16-битные приставки

типа **MegaDrive-2**

1. **Dune 2 (1) (9)**
2. **Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (7)**
3. **Mortal Kombat 3 (8) (3)**
4. Mortal Kombat 2 (-) (1)
5. Road Rash 3 (-) (1)
6. Sonic 3D Blast (3) (2)
7. Rock'n'Roll Racing (-) (1)
8. Zero Tolerance (10) (5)
9. Phantasy Star IV (-) (1)
10. FIFA '97 (-) (1)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. **Tekken 3 (3) (6)**
2. **Final Fantasy VII (1) (11)**
3. **Warcraft 2 (-) (1)**
4. Mortal Kombat Trilogy (-) (1)
5. Resident Evil 2 (4) (12)
6. Mortal Kombat 4 (-) (1)
7. Metal Gear Solid (8) (2)
8. Soul Edge (-) (1)
9. Command & Conquer. Red Alert (-) (1)
10. Twisted Metal 3 (-) (1)

Великий Дракон – почтой!

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



БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!
Цена, включая стоимость пересылки,
25 руб. за номер

Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с **21 по 44**

(кроме 22, 25, 26, 30 и 31),

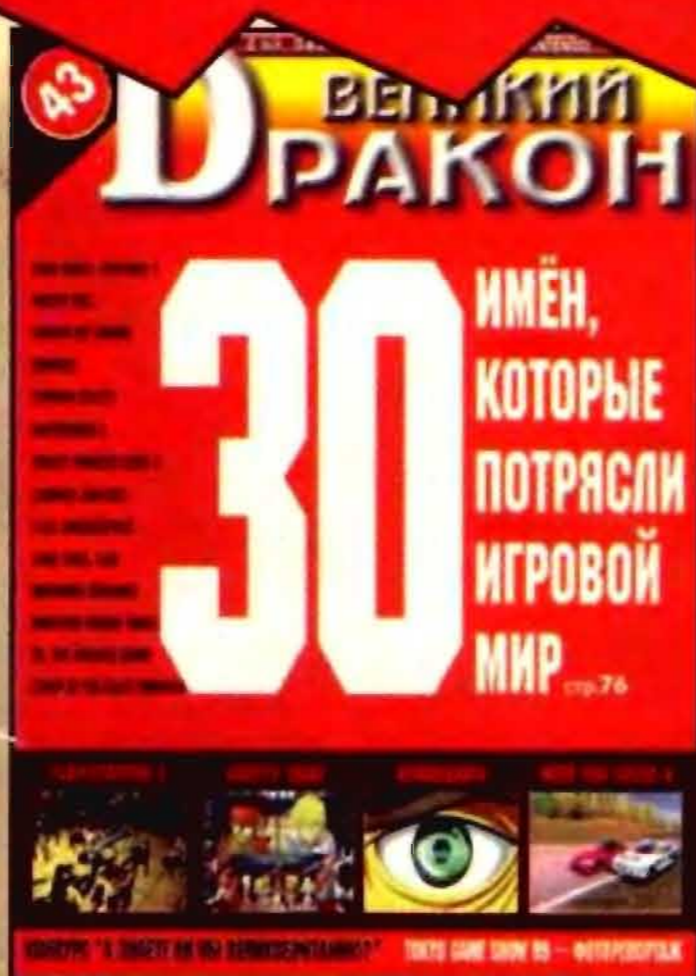
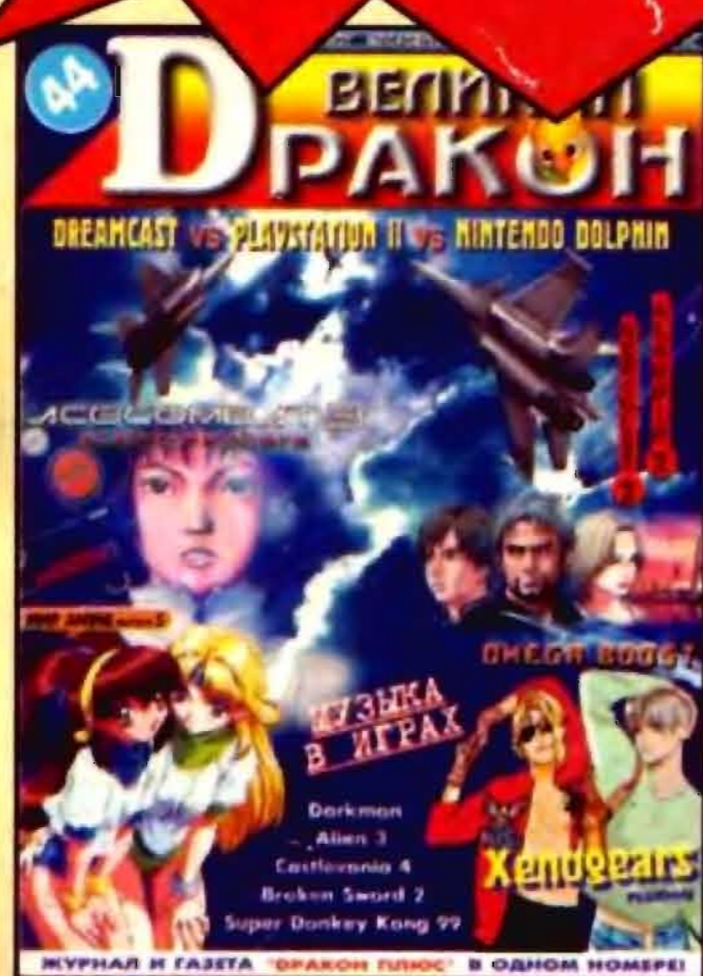
и сборники "Крутой Геймер" №№ 6, 7.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:

911-07-00 и 209-93-47

по ним вы можете сделать ваш заказ



ПОДАРОК от Великого Дракона!

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

