

ベリキードラコン

PS2 DC PSONE MEGADRIVE GB 8-BIT

60

СТАРЕЙШИЙ В РОССИИ  
ЖУРНАЛ ПО ВИДЕОИГРАМ  
[www.videogame.ru](http://www.videogame.ru)

# Великий ДРАКОН

ИРОНИЧЕСКАЯ ДРАКОНОЛОГИЯ

Эмуляторы  
видеоигр  
на персональном  
компьютере

PlayStation 3 —  
приставка  
будущего



СТРАНА КОМБАТИЯ:  
MK DEADLY ALLIANCE

# ИНТЕРНЕТ И ИНТЕРНЕТ - ТЕЛЕФОНИЯ

- Коммутируемый доступ
- Широкополосный доступ
- Интернет-телефония
- Хостинг
- Информационные услуги
- Домашние сети
- Почта

## ДЛЯ ВСЕХ

### тарифы снижены

#### КОММУТИРУЕМЫЙ ДОСТУП

Дневной повременной тариф, г. Москва  
С 09:30 до 20:00 - 0,60 у.е./час

Вечерний повременной тариф, г. Москва  
С 20:00 до 02:00 - 0,75 у.е./час

Ночной повременной тариф, г. Москва  
С 02:00 до 09:30 - 0,20 у.е./час

Тариф "День и ночь"  
40 часов днем и бесплатно ночью  
с 02:00 до 09:30 - 24,5 у.е./месяц

#### ШИРОКОПОЛОСНЫЙ ДОСТУП

тарифы "Московский" и "Столичный"  
подключение - от \$166  
абонентская плата - от \$30

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

МТУ - ИНТЕЛ

**тш**  
ТОЧКА РУ

# 753·8282

## <http://tochka.ru>

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!

# ПОБЕДИТЕЛИ ДЕСЯТОГО КОНКУРСА ЧИТАТЕЛЕЙ

## Номинация «ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ»

### ПЕРВОЕ МЕСТО

(приз — видеоприставка «Магистр обучающий» со стандартной (компьютерной) клавиатурой, двумя джойстиками и обучающим картриджем)

**Molotov** за описание игры **The Lost World: Jurassic Park** («Великий Дракон» №57).

### Номинация «СЕКРЕТЫ»

(приз — беспроводной пистолет для Dreamcast)

**Dr. X** (п.Шилово Рязанской обл.) за **67 секретов**, проверенных и опубликованных в №№46-60 «Великого Дракона».

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА  
«ВЕЛИКИЙ ДРАКОН»  
ПОЗДРАВЛЯЕТ  
ПОБЕДИТЕЛЕЙ!

### Номинация «ЛУЧШИЙ РИСУНОК»

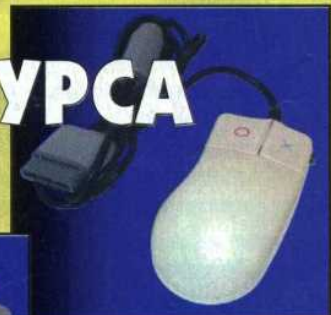
(приз — фотоаппарат Samsung с альбомом и рамкой для фотографий)

**Максим Ананьин** (г.Владимир)

за рисунки к обложкам 59 и 60 номеров «Великого Дракона».

# ПРИЗЫ

## ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА



Призы предоставлены компаниями **New Game** и **РЕДАС**

# СОДЕРЖАНИЕ

№60

FUN CLUB

- 29 Ироническая драконология Юбилею «Великого Дракона» посвящается...
- 47 Приколы геймеров
- 57 PlayStation 3 — приставка будущего
- 58 Эмуляторы: вселенная видеоигр на персональном компьютере
- 66 Хит-парады
- 6 Новости, новинки

## ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

- 8 Страна Комбатия: **Mortal Kombat Deadly Alliance**. Выпуск 3 «...никакой ошибки быть не может — это тот самый **Mortal Kombat**, которого мы с вами ждали!»

## PlayStation 2

- 12 **FIFA 2002 World Cup**  
Кто сможет устоять перед искушением взять сборную России в свои натруженные джойстиком руки и обыграть всех японцев, бразильцев и разных прочих шведов, завоевав-таки заветный кубок?
- 14 **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**  
Фактически мы получаем две игры в одной, два эпизода — «Tanker Chapter» и «Plant Chapter». В первом нам доверяют управление Солидом Снейком, а во втором он будет лишь помогать новичку в мире **Metal Gear** — Райдену.

- 19 **Blood Omen 2**  
Хотя в Каина вбили осиновый кол, он, гад, ожил в новой игре!

## Dreamcast

- 22 **Looney Tunes Space Race**  
Гонки-то не на картингах, а на неких «объектах, скользящих над поверхностью трассы».
- 24 **Virtua Tennis 2K2**  
Эту игру еще до ее появления окрестили лучшим теннисным симулятором за всю историю видеоигр.
- 26 **Bomberman Online**  
Бомбардир (нем. *Bombardier*) — с XIX в. звание в армейской артиллерии, соответствовавшее ефрейтору в других родах войск.

## Sony PlayStation

- 32 **Rayman Rush**  
«В общем, как ни печально, но я вынужден признать: **Rayman Rush** — игра скорее красивая, нежели интересная».
- 34 **Monsters, Inc. Scream Team**  
...Каждую ночь, когда маленькие детки уже запрыгнули в свои постельки и видят десятый сон, появляются они... монстры.
- 36 **Strider 2**  
Встречайте новую версию старинного хита!
- 38 **Master Blaster: Blasting Again**  
Помните, бывала на восьмидесятибитке такая замечательная игра **Master Blaster**, потом вышла **MB2** для Мегадрайва. А вот теперь слепили и третью серию, обзвав ее просто и бесхитростно — **Blasting Again**.
- 40 **Tokimeki Memorial: Drama Series 2**  
«Поговори-ка ты со мной, гитара семиструнная»...
- 42 **Europe Racer**  
В гонках участвуют только те, у кого хватит мужества и

профессионализма сойтись в поединке с шефом полиции Европейского Союза и его бравыми хлопцами.

- 44 **Ultimate Fighting Championship**  
На эти соревнования съезжаются лучшие бойцы со всего мира (в том числе и россияне), стиль боя может быть абсолютно любым, от сумо и самбо до карате и джиу-джитсу.

## Game Boy Advance

- 46 **Silent Hill**  
**Silent Hill** — это чудо в перьях, не похожее ни на что!
- 48 **Super Mario Advance**  
Эта игра — первая история про «японского итальянца» на портативной системе ГБА и, одновременно, переиздание двух классических восьмибитных игрушек — **Mario Bros.** и **Super Mario 2 USA**.

## 16 бит. MegaDrive

- 50 **General Chaos**  
И вот, приготовившись напрягать мозги в поисках способов умерщвления врагов, неожиданно попадаешь в гущу самого настоящего аркадного хаоса!
- 52 **Commandos**  
События игры разворачиваются во время Второй Мировой войны, в тылу немецких войск.
- 52 **Duke Nukem 3D**  
Героя игры представлять не требуется. Большой поклонник женщин и больших пистолетов, мощных машин и обладатель здорового чувства юмора.
- 54 **Mazin Saga: Mutant Fighter (Mazin Wars)**  
«В пятьдесят четвертом номере один смельчак заявил, что игра под названием **Mazin Saga** установила «планку, ниже которой нельзя опускаться ни при каких обстоятельствах». Меня стал раздражать интерес...»
- 61 Нет проблем
- 66 Забор

## Великий Дракон®

Учредители: ООО «Издательство АСТ» и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор  
Леонид Потапов

Главный редактор  
Валерий Поляков

Зам. главного редактора  
Вадим Захарьин

Зам. главного редактора  
Степан Чечулин

Авторский коллектив редакции:

Александр Бухаров

Константин Говорун

Роман Ерохин

Александр Казанцев

Андрей Коновалов

Валерий Корнеев

Максим Костюков

Александр Лапшев

Компьютерная верстка «КАМОТО»

Зав. компьютерным бюро

Александр Мотин

Дмитрий Никонов

Дмитрий Павлов

Сергей Пономаренко

Андрей Попович

Кирилл Сидоров

Владимир Сулов

Артем Шорохов

Алексей Яремчук

Алексей Филатов

По вопросам рекламы  
обращаться: (095) 216-0110,  
216-0148, 215-5292 (факс)

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован  
Комитетом Российской Федерации по печати,  
регистрационный № 018224

В оформлении обложки использован  
рисунок Максима Ананьина (г. Владимир)

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» № 60

Формат 60x90/8, печать офсетная,  
цена свободная, подписано к печати  
05.09.2002 г.

Отпечатано в типографии  
Fratelli Spada S.P.A.,  
Италия. Тираж 15000 экз.

Редакция «ВЕЛИКОГО  
ДРАКОНА» пользуется  
услугами интернет-  
провайдера компании  
MTU-ИНТЕЛ™



## Новый конкурс 1 секрет — 1 картридж

Хотите получать призы за каждый новый секрет, присланный в редакцию и напечатанный в журнале?

**Тогда участвуйте в конкурсе «1 секрет — 1 картридж»!**

### Условия конкурса

На этой странице вы видите игры для Мегадрайва, переведенные на русский язык.

Каждый геймер, чей секрет (пароли этапов игры, коды, прием, полезный совет) к одной из этих игр будет опубликован, получит приз по принципу «1 секрет — 1 картридж».

**Призовой картридж вы выбираете сами!**

В письме рядом с секретом напишите название игры (из тех, что указаны на этой странице), которую вы хотели бы получить в качестве приза.

На конверте обязательно надпишите:

«1 секрет — 1 картридж».

И не забудьте указать свой точный адрес и фамилию.



# НОВОСТИ короткой строкой

- Наиболее жарким прошедшее лето оказалось для итальянского водопроводчика Марио. Вместо того чтобы спасти свою принцессу, усатый весельчак снялся для журнала Playboy! Японская версия издания опубликовала рекламу игры Super Mario Sunshine — фотографию красотки, принимающей душ из поливальной установки Марио. Наверное, только в Японии солидная масса «читателей» Playboy интересуется играми от Nintendo. (^\_^)



- Продолжение Sonic Advance, которое выйдет на GBA в конце года, мало отличается от своего предшественника. Сохранился не только стиль графики, но и большинство персонажей, из которых пока названы только Sonic, Knuckles и Tails.



- По сведениям японской прессы, третья часть MotoGP находится в разработке. Сиквел самого знаменитого мотосимулятора для PS2 включает в себя реально существующие трассы, и более о нем ничего не известно.

- 12-го сентября в Японии вышел модем для GameCube. Позже (3-го октября) перечень аксессуаров консоли Nintendo пополнил широкополосный сетевой адаптер. Одной из первых игр, поддерживающих скоростную Интернет-связь, стала Phantasy Star Online: Episode 1 & 2.



- Сотрудничество Square и Nintendo начинает приносить реальные плоды. Final Fantasy Tactics действительно появится на Game Boy Advance. Причем не исключено, что это будет совершенно новая игра, а не порт ролевушки для PSX. GameCube тоже не останется обделенным, ведь для него анонсирована Final Fantasy Crystal Chronicle. Каким образом сей проект связан с известной ролевой серией — загадка, но поговаривают, что нас ожидает нечто вроде action'a. Поживем — увидим.

## DREAMCAST НА ВООРУЖЕНИИ У ХАКЕРОВ

Помнится, несколько лет назад поговаривали, что будто бы чипы PS2 годятся в качестве начинки для баллистических ракет. Оказывается, Dreamcast тоже способна стать оружием, но в руках не военных, а компьютерных взломщиков. Чтобы добраться до секретной информации через сеть, необходимо преодолеть мощную системную защиту. Но есть и иной путь: проникнуть в офис той или иной компании и подключить к чужому серверу «жучок» — устройство, пересылающее данные на удаленный компьютер своего хозяина. Таким устройством с легкостью может стать «Дрим»! Относительно небольшой, дешевый и мощный прибор со встроенным модемом вполне сойдет для роли шпионского гаджета. Разумеется, для этого сеговскую консоль нужно правильно запрограммировать и спрятать в укромном уголке. Но вы, дети, так никогда не делайте!

## ПЕРЕРОЖДЕНИЕ 8-БИТНЫХ «ФАНТАЗИЙ»

Если вы — поклонник RPG, жаждущий познакомиться с первыми двумя частями Final Fantasy, то вам не зачем рыскать в поисках раритетных картриджей или прибегать к эмуляции. Уже этой осенью Square планирует выпустить в Японии римейки ролевушек для PSX. Как водится, игры будут



улучшены в плане графики и дополнены CG-роликами. Обновленные «Фантазии», каждая из которых займет целый CD-диск, будут продаваться отдельно друг от друга. Помимо

обычных версий стоимостью 33 доллара, в продажу поступит ограниченный тираж, укомплектованный сувенирами. Цена такого издания составит 76 у.е.



О локализации ролевушек за пределами Японии пока что не сказано ни слова.

## SILENT HILL 3

Konami анонсировала третью часть Silent Hill, знаменитого триллера. И хотя разработчики не торопятся раскрывать все детали проекта, кое-что они все же рассказали. Над сиквелом трудится меньше народу, нежели над SH2 — всего каких-то 40 человек. Рук



ководит процессом новый режиссер — Казухиде Наказава (Kazuhide Nakazawa). Его взгляды, впрочем, вполне соответствуют духу сериала. Свое вдохновение Наказава черпает из произведений писателя Стивена Кинга (Stephen King) — корифея жанра ужасов. Главная роль в SH3 досталась молодой и хрупкой на вид барышне. Как объяснили авторы, Хезер (Heather, так зовут девушку) приехала в проклятый город за покупками. Но так и не попав в магазин, героиня провалилась в параллельное измерение. Там, в призрачном мире, ныне разворачивается значительная часть действия. На этот раз вы столкнетесь с еще более опасными врагами.

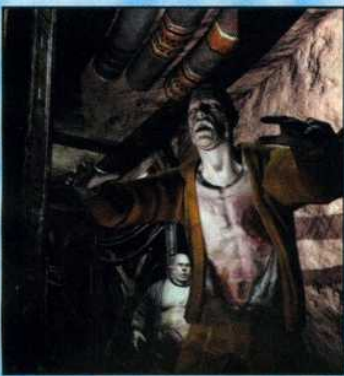
Скриншоты демонстрируют изменения в визуальном плане. На смену полупрозрачному туману пришла густая мгла. Обилие затемненных участков позволило разработчикам улучшить качество 3D и применить многослойные анимированные текстуры. Переменилось и звуковое оформление: музыка теперь выдержана в стиле рок, а технология звучания и вовсе новые. Silent Hill 3 появится на PS2 в 2003-м году.





## DOOM III

Если до этого момента вы лишь мельком слышали об очередном продолжении культового FPS, то, вероятно, и не подозреваете, сколь амбициозен этот проект. Ребята из Id Software анонсировали его на прошедшей в мае выставке E3, где игра просто-таки сразила всех наповал! Награды, которые получил Doom III, казались лишь скупой оценкой колоссального прорыва, совершенного разработчиками. В то время shooter прочили только для самых мощных персональных компьютеров, оснащенных новейшими графическими ускорителями. О возможности появления «Дума» на приставках отзывались с сомнением, считая, что даже Xbox не достаточно силен для этого. Однако программисты из Id, хорошенько все взвесив, пришла к выводу, что Doom III вполне по силам приставке от Microsoft (о PS2 и GameCube речи нет).



Помимо бесподобной графики, сей shooter обладает хорошо продуманным геймплеем. Это уже не просто аркада, отягощенная поиском ключей. Здесь есть развивающийся сюжет, создание которого поручено профессиональному писателю. Все свои силы разработчики посвятили режиму для одного игрока, поэтому вероятность наличия мультиплеера невелика.

Как видно из картинок, новый Doom гораздо более мрачен, чем предыдущие части серии. Приглушенное освещение, реалистичные декорации, бледные зомби и кровавые монстры придают игре сходство Resident Evil. Приставочная версия FPS, которая внешне будет полностью идентична оригиналу для PC, появится не раньше весны 2003-го года.



## RESIDENT EVIL 0

ДемOVERсия ужастика для GameCube, вышедшая в Японии в середине лета, пролила свет на интересующие нас подробности игры. Ее основная особенность заключается в одновременном управлении двумя персонажами: Ребеккой Чамберс (Rebecca Chambers) и Билли Коеном (Billy Cohen). Как выяснилось, эта новая концепция довольно органично вписалась в общую механику геймплея. В начале вы получаете контроль над одним из героев. Если вокруг нет никаких опасностей, то вы можете переключиться на своего напарника. Если тот находится в другом помещении, а вам требуется передать ему какой-то предмет, то стоит поискать транспортер. Не нужный же инвентарь можно просто оставить на полу и позже подобрать.



В случае, когда Билли и Ребекка оказываются в одной комнате, возможны два варианта: либо второй персонаж, подчиненный компьютеру, помогает вам отстреливать зомби, либо вы управляете сразу двумя героями при помощи аналоговых ручек (вероятно, таким образом решаются некоторые головоломки).

Внешне RE0 напоминает римейк первой части «Резидента» для GameCube. Оцифрованные и местами анимированные фоны сочетаются с элементами трехмерной графики. Это позволяет создавать живые и очень реалистичные декорации. То же самое можно сказать о моделях людей и монстров.



В Штатах RE0 ожидается 5-го ноября.

## ВОЗВРАЩЕНИЕ В «ОБИТЕЛЬ ЗЛА»

Продолжая тему Resident Evil, хочу сообщить, что сиквел одноименного фильма уже находится в стадии производства. Сценаристом и режиссером картины по-прежнему выступает Пол Андерсон (Paul Anderson). В ходе своего визита в Страну Восходящего солнца он не упустил случай посетить самого создателя игры.



Возможно именно те несколько дней, проведенные в компании Синдзи Миками (Shinji Mikami), убедили Пола в том, что фильм должен быть основан на Resident Evil 3 Nemesis. Дальнейшие подробности кинопроекта ищите в следующих номерах «Великого Дракона».



## ИГРЫ — ЭТО НАУКА!

Ну разве не об этом мечтали геймеры с незапамятных времен? Калифорнийский Институт Искусств, по достоинству оценив перспективы игрового бизнеса, начал готовить специалистов, желающих сделать карьеру в сфере электронных развлечений. Факультет, открывшийся в начале 2002-го года, привлек множество молодых людей из разных уголков Соединенных Штатов. Обучение начинается с базовых дисциплин, среди которых рисование, скульптура и теория цвета. Далее студенты распределяются по специализированным курсам. Вот только некоторые из них: трехмерное моделирование, анимация, текстурирование, дизайн персонажей/уровней, программирование, написание сюжетных сценариев. Чтобы расширить свою эрудицию, будущим разработчикам приходится покорять и такие, не слишком увлекательные для многих науки, как математика, психология, философия, история искусств и так далее. Как видите, для того чтобы делать хорошие игры, необходимо многому научиться.

# СТРАНА КОМБАТИЯ: Mortal Kombat Deadly Alliance

Еще раз большое всем здравствуйте!

Наверное, многие знают, что в мае состоялось одно из самых важных событий в жизни игрового мира — выставка E3. Надо сказать, там нашлось, чем поживиться и страстным поклонникам Mortal Kombat, — на выставке была представлена Mortal Kombat: Deadly Alliance компании Midway, которая, наконец, осознала, что игру хочешь — не хочешь, а показывать придется, и дальше скрывать от народа MKDA уже практически не имеет смысла. Предварительно были обнародованы многочисленные скриншоты и три видеоролика, демонстрирующих движок и геймплей игры. Все это выглядело настолько увлекательно, что журналисты и геймеры, не поехавшие на E3, попросту не вылезали из интернета. А потом наступил долгожданный день, и грандиозное шоу E3 началось. Информация, которую я воспринял, осмыслил и передаю вам, в целом состоит из результатов просмотра видеороликов и скриншотов, впечатлений тех счастливыхчиков, что на выставку все же попали, и всевозможных вставок и врезок как результата сбора и систематизации мной самых разнообразных источников.

Начнем, пожалуй, процитировав одного из тех журналистов, что на выставке присутствовали: «Мне довелось сыграть лишь несколько раундов, но никакой ошибки быть не может — это тот самый Mortal Kombat, которого мы с вами ждали!»

Действительно, именно под таким девизом прошел весь первый день

На сегодняшний день из бойцов доступны Скорпион, Соня, Джакс, Блайнд Кенси, Куан Чи, Ли Мэй, Саб-Зиро и Шанг Цунг. К каждому из них прилагаются:

- анкетные сведения (1 шт.);
- боевые рукопашные стили (2 шт.);
- оружие вкупе с умением с ним обращаться (1 шт.).

## Выпуск 3

этого потрясающего мероприятия. Сначала люди просто захлебывались собственными впечатлениями. И только потом хлынула лавина новостей, пиратских фотографий и видеозаписей.

На E3 была представлена «версия 0.016» для платформ PlayStation 2 и Xbox. Отсутствие игры для нинтендовской приставки сотрудники Midway объяснили тем, что код GameCube-версии MKDA все еще нуждается в оптимизации, а на вопросы о PC Эд Бун ответил, что в его планы компьютерная версия не входит вообще. Оба показанных варианта игры примерно одинаковы как в смысле графики, так и в отношении игрового процесса, хотя некоторые репортеры все же утверждали, что в Xbox-варианте MKDA выглядела несколько четче. В силу определенного сходства джойстиков управление практически не различалось, хотя и оказалось немного непривычным.

О самой игре можно сказать буквально следующее: механика ее почти готова, но большинство «изюминок» пока не вставлены. Оружие нельзя бросить или выронить,



Blind Kensi



Один из вариантов «интерактивного бэкграунда». Пока ничего необычного, но все же интересно.



Острая катана — опасное оружие, тут блокировка не поможет, так что от клинка придется уворачиваться.

Такое вот управление: кнопки ↑ и ↓ отвечают за перемещения в третьем измерении, в то время как прыжки и forward

back  
step out  
step in  
jump forward  
jump back



attack 1  
attack 2  
attack 3  
attack 4

attack 5



block  
change style

приседания осуществляются нажатием комбинаций ↗ (↘) и ↙ (↘). Может быть, эта система и покажется вам несколько странной, но опробовавшие ее в деле уверяют, что так играть очень удобно.

forward  
back  
step out  
step in  
jump forward  
jump back

change style block



attack 1  
attack 2  
attack 3  
attack 4

attack 5



### Shang Tsung

Шанг Цунг восстановил свой статус во Внешнем мире, но не без помощи Куан Чи, так что теперь он обязан заключить в Рунный Камень оговоренное количество душ... душ, которые могут сохранить ему бессмертие...



### Quan Chi

Колдун Куан Чи бежал из пятого круга Внереальности (Netherealm, некоторые отсталые народы называют ее Адом) во Внешний Мир. Он объединил свои силы с Шанг Цунгом и теперь пытается вызвать к жизни и взять под свое командование потерянные армии Короля-Дракона (Dragon King), пока не родившегося вновь генерала мощнейшего войска во Вселенной.

### Blind Kenshi

Ослепший после необъяснимого исчезновения душ его родных, Блайнд Кенси просто обязан найти ответственного за это деяние и оборвать его жизнь мечом своих предков. Только так можно восстановить свою честь и честь своей семьи. Только так можно освободить потерянные души.

### Li Mei

Кто такая и что ей нужно в этой игре — пока никто, кроме разработчиков, не знает. Этот персонаж — настоящая «темная лошадка». Небесной красоты девушка, словно сошедшая в мир МК из Dead or Alive.

пределы ринга обозначены невидимой стеной, составить комбо из атак разных стилей нельзя, одежда не рвется, а все специальные атаки в демонстрационной версии намеренно отключены, так как еще идет работа над их балансом. В общем, было показано лишь, как все это дело движется и дерется.

Причем, у каждого бойца — свое оружие и собственный стиль. Из слов Буна можно заключить, что схема «2+1» (то есть два рукопашных стиля плюс один «оружейный») соблюдается в отношении каждого персонажа, и ни о каком их смешении речи быть не может. Основным элементом комбо-системы — так называемые «джагглинги» (то есть комбинации простых атак и суперударов, связываемых произвольно, без заранее определенной

**Еще одно вдохновляющее известие — кровь есть, причем она не просто вылетает из неудачливого бойца, но и сочится из ран, обтекая контуры тела. Пятна этой зловещей красной жидкости на долгое время остаются на полу, а не «испаряются», как раньше, в течение пары секунд.**



Это, наверное, самый знаменитый скриншот из MKDA. Круговой удар тхэквондо свернет челюсть кому угодно — будь ты хоть колдун, хоть киборг...



Вот наглядный пример того, как в процессе сражения рвется одежда.

четкой последовательности), что рождает ассоциации с Tekken. Правда, что произойдет после того, как будут введены обещанные спецудары, не известно. Возможно, акценты несколько сместятся. А вот фаталити, к сожалению, пока даже не запрограммированы, так же, как и Тесты Силы, Зрения и пр. Очень удачно, что видимо в угоду геймерам, уже привыкшим к современному трехмерному дракам, функцию блокировки можно осуществить не только с помощью шифта, но и стрелкой джойстика «назад» (что легко настраивается в опциях). К слову сказать, приятно видеть, как персонажи блокируют именно то место, на которое нацелен удар, а не стоят по своему обыкновению как идолы со скрещенными на груди руками.



## Все известные (на 26 мая стили), которыми владеют бойцы игры:

### Рукопашные

1. Tae Kwon Do (Тхэквондо)
2. Tang Soo Do (Тэнг Су До)
3. Tai Chi (Тай-Цзы)
4. Crane (стиль Журавля)
5. Snake (стиль Змеи)
6. Hapkido (Хапкидо)
7. Baji Quan (Баджикуан)
8. Kenpo (Кенпо)

9. Jeet Kune Do (Джит Кун До)
10. Hung Gar (Хэнг Гар)
11. Muay Thai (Муай Тай)
12. Escrima (Эскрима)
13. Shaolin Fist (Шаолиньский Кулак)
14. Karate (Карате)
15. Lui He Ba Fa (Луи-Хи-Ба-Фа)

В своем интервью Эд Бун упомянул еще два стиля, присутствие которых никакими иными фактами пока не подтверждено:

16. Judo (Дзюдо)
17. «Drunken fighting style» («Пьяный» стиль, им будет владеть совершенно новый персонаж)

### С оружием

1. Broad Sword
2. Straight Sword
3. Staff
4. Katana
5. Ninja Sword
6. Kama
7. Butterfly
8. Kali Sticks



Известный американский игровой журнал PS Magazine утверждает, что каждый персонаж владеет лишь ТРЕМЯ (два рукопашных плюс один «оружейный») стилями боя, между которыми и можно переключаться во время игры. Пока не ясно, будут ли они намертво привязаны к бойцу или же можно будет перед началом боя задать все три из какого-то общего списка. Несмотря на это, в демонстрационной версии игры, показанной на E3, есть экраны со статусами героев, в которых у каждого из них по два стиля и одному виду оружия. Скорее всего, именно так все и будет в режиме «Konquest» (аналог «Quest mode» из Soul Calibur) окончательной версии игры. Тем не менее, я уверен, что в игре будут и «обходные пути», позволяющие изменять эти настройки. Поживем — увидим.

Оружие бойцов весьма и весьма напоминает знаменитую игру Soul Calibur. Судите сами: клинки (и палки, конечно, тоже) оставляют в воздухе светящийся след, повторяющий замысловатую траекторию ударов, а великолепно выполненные техники позволяют выстраивать красивые эйр-джагглинги, то есть комбинации с подброшенным в воздух противником.

Список боевых средств пока почти полностью такой же, как в упомянутой игре — я уверен, что вы без труда обнаружите все соответствия и без моей помощи.

Движения героев действительно вполне реалистичные и сделаны на редкость красиво. Рукопашные стили — это отдельная тема, к тому же их лучше посмотреть воочию, а ролики для того, чтобы серьезно оценить качество воплощения реальных боевых искусств на виртуальных просторах, пока еще мало.

Итак, в целом, картина пока складывается вполне благоприятная. Тем не менее, возникают некоторые каверзные воп-

росы. Самое спорное место — графика. Надо сказать, что у отдельных придирчивых критиков сложилось впечатление, что на экране — чуть подретушированная МК Gold. Якобы, если присмотреться внимательнее, то удаленные от камеры фигурки персонажей просто расплываются на два-три

**Взгляните на картинки Сони, Саб-Зиро, Куан Чи, Блайнда Кенси, Шанг Цунга и Скорпиона! Великолепная детализация! Видны все черты лица, текстуры словно живые! А ведь это даже не видео на движке, а кадры из сцен перед началом поединков, то есть, из самой игры!**

цветных пятна, что не является показателем качества текстур! Но! Эти критики судили об игре исключительно по видеороликам в низком разрешении, вот у них и создалось впечатление недоброкачественности. Спешу вас уверить: графика действительно хороша, несмотря даже на отдельные недоработки.

Да, конечно, кое-что выглядит несколько угловато, но оставим этот весьма странный факт на совести Буна и компании. Но в целом, повторюсь, графика и анимация оставляют очень благоприятное впечатление.

Конечно, есть и огрехи, и откровенные ляпы: заморозка Саб-Зиро выглядит пока совсем неубедительно; яркие

## Вот такие режимы игры будут в МКДА:

**Arcade** — обычный аркадный режим: вы пройдете череду схваток и убьете босса;

**Versus** — битвы «один на один» с другом;

**Konquest** — игра на прохождение. С сюжетом, который развивается (а возможно, что и разветвляется!) по ходу действия.

«В долгом путешествии вы будете получать награды, проходя через вереницы битв и сражений», — это строки из самой игры. Всевозможные бонусы нужно получать именно в этом режиме, вернее не сами бонусы, а очки, за которые их можно «купить». Выбирая персонажа, обратите внимание на его мировоззрение (ALIGNMENT), статус и т.д. Скорее всего, этот параметр очень сильно повлияет на ход вашего приключения;

**The Krypt** — здесь вы сможете на полученные в режиме Konquest очки «купить» секреты для пунктов Kontent и Extras;

**Player Profile** — полная информация об игроке: количество проведенных поединков, выигранных и наоборот, частота применения фаталити, количество собранных секретов и прочая статистика. «Профиль Игрока» может быть сохранен на карточку памяти и отнесен друзьям с целью похвастаться достижениями;

**Options** — самый главный пункт меню любой игры. Всевозможные настройки, от самых простых до «продвинутых»;

**Kontent** — место просмотра добытых потом и кровью картинок и видеороликов;

**Extras** — практически то же, что и Kontent, только не требующее «добывания» — всевозможные бонусные приятности, вроде клипов и видеороликов.



**Практически каждый из персонажей имеет свою магию: у Кунг Лао это шляпа, у Скорпиона — гарпун, у Саб-Зиро — лед... А вот Куан Чи продолжает швыряться Зелеными Черепами, которые буквально пожирают противника!**

Молох будет под-боссом МКДА. Уже страшно? Ну и правильно! И не таких образин забивали до смерти мозолистыми пятками...



## А знаете ли вы, что...

... с уходом Тобиаса концепцию игры разрабатывает Джон Вогель.  
 ... Джонни Кейдж возвращен в игру по многочисленным просьбам поклонников МК.  
 ... вторым костюмом Скорпиона в МКДА станет черное одеяние классического ниндзя.  
 ... в конце каждого прохождения режима Konquest вас будет ждать отличный FMV-ролик.  
 ... Эд Бун еще сам не знает, как Слепой Кенси будет проходить «Test Your Sight» («Проверьте ваше зрение»). Более того, он вообще не в курсе сюжетной линии собственной игры. Видимо, этот момент Буну совсем не интересен!  
 ... в настоящее время Джон Тобиас не дремлет, а работает над файтингом нового поколения под названием Tao Feng. Чем-то мне это все напоминает ситуацию «Кармак/Померо»...

полосы, остающиеся после ударов оружия, кажутся несколько игрушечными, но не забываются — до релиза есть время, и все еще может быть доведено до ума. То же относится и к режиссуре, которая, судя по представленным видеозаписям, в «версии 0.016» пока оставляет желать много лучшего. Но, повторюсь — это все дело времени. Не случайно Эд Бун в своем интервью многообещающе рассказал о том, что в работе находится множество замечательных штук, которые нас, несомненно, порадуют.

Несомненно, хороша и затея с постепенной заморозкой (когда Саб-Зиро попадет в оппонента льдом, тот превратится в ледышку не сразу, а станет медленно замерзать, как T-1000 из фильма «Терминатор 2», попавший в жидкий азот). Будем надеяться, что теперь заледневшие в воздухе человечки не станут зависать под потолком, а все-таки успеют приземлиться и пару раз махнуть ногой, прежде чем окончательно утратят подвижность. А вот из-за проблем



**Мало того, что зимние арены чрезвычайно красивы — на морозе горячее дыхание героев образует облачка пара.**

**Если вы знакомы с фильмом «Матрица» и игрой «Max Payne», то наверняка знаете, что в обоих этих продуктах для показа особо острых моментов использовалась так называемая «Bullet Time» — технология замедления времени. Нечто похожее собираются сделать и для МК. Правда, пока не ясно, повлияет ли это на геймплей или просто станет одним из режиссерских трюков.**

со временем подгрузки с диска Шанг Цунг разучится превращаться, не будет он и воровать чужие техники боя, как Шиннок из МК4, — на этот раз Бун обещает придумать что-нибудь более занимательное. В заключение мне остается лишь перечислить уже созданных, но не представленных на E3 персонажей: Джонни Кейдж, Китана, Кано, Сайреккс, Мавадо (именно так, «лишнюю» букву из имени все-таки выкинули), Рептилия, два еще не названных героя, Рэйдена, Кунг Лао и пока безымянная сестра (?) Саб-Зиро. Нуба Сэйбота в игре точно не будет, зато ожидается множество других секретных участников Турнира.

Ну вот и все на сегодня, друзья, и... до новых встреч!

**Артем ШОРОХОВ  
aka cg**



## Семь фактов из видеожизни Mortal Kombat

1. Джошуа Векслер наконец-то подтвердил слухи о том, что ведется разработка третьего фильма серии Mortal Kombat.
2. Возможно, упомянутые в МК Movie Страйкер и Кабал появятся в третьем фильме. А вот уже заявленную песню «Immortal» в исполнении группы «Adema» в фильме не ждите, так как Эд Бун решил украсить ею игру и, соответственно, шоу E3.
3. Женский персонаж «Саб-Зиро» (скорее всего, сестра) пока не имеет в МКДА имени потому, что оно еще не утверждено сценаристами третьего фильма. Отсюда можно заключить, что сюжеты новой игры и нового фильма пересекаются, а это весьма интересно. Таким образом, уже, наверное, можно делать выводы о сюжете фильма, опираясь на сюжет игры. Достоверно известно, что на DVD-диске с МКДА будет бонус — видеоклип с рекламой фильма!
4. Весь (!) первый сезон уже показанного сериала Mortal Kombat Conquest собираются издать на DVD.
5. Второго сезона сериала МКС, похоже, не будет. Строго говоря, снимать его не прекратили, шоу пользовалось популярностью. Но внутренние проблемы телевизионщиков ставят его судьбу под сомнение.
6. Возможна публикация сценариев последующих серий (вроде бы уже написанных) на специальном сайте. Однако, если второй сезон все-таки будет снят, в нем могут появиться старые герои, так как, похоже, в конце прошлого сезона так никто толком и не умер.
7. Может быть, поединки FOMA (Federation Of Martial Arts, здесь разыгрываются и записываются на видео костюмированные спарринги между различными персонажами МК) появятся на американском телевидении в рамках отдельной ТВ-программы.



**Удар по мячу в воздухе. Можно легко забить гол, если удастся попасть.**

**Мысли о былом.**

Главное событие прошедшего сезона — Чемпионат мира по футболу — стало достоянием истории, народ оправился от фанатской эпидемии и возвратился к нормальной жизни. Все что можно было разбить — разбито, Бразилия, обыграв сборную Германии, заняла свое законное первое место, в общем, все устаканилось. И только мне, работнику клавиатуры и джойстика, а заодно и большому любителю футбола, рано отправляться на покой, чтобы замереть в ожидании 2006 года, когда состоится очередная захватывающая битва за Кубок мира. Виною тому поистине ответственная задача: рассказать нашим дорогим читателям об игровом наследстве, которое оставил прошедший чемпионат. Правда, наследство оказалось не шибко богатым — всего-то одна игра под названием FIFA 2002 World Cup от охочей до денег EA Sports, которая не пропускает ни одного знаменательного спортивного события, а уж FIFA, NHL и NBA этой фирмы давно воспринимаются как некий фактор стабильности: вышла очередная NHL — значит мир еще жив, появилась на свет какая-нибудь FIFA (год проставьте сами), значит матушку-Землю инопланетяне еще не захапали. Так что выход FIFA 2002 World Cup оказался явлением вполне закономерным. Кстати говоря, сия игра почтила своим присутствием буквально все ныне живущие консоли (Xbox, GameCube, PSone, PS2), лишь почившая в бозе Dreamcast осталась не у дел. Я же решил остановить свой взгляд именно на версии для PS2. «Почему не для PSone?», — спросит особо любознательный читатель. Да вот так уж вышло, что World Cup для первой инкарнации PS отличается редким убожеством, и уж, конечно, до «фишек», реализованных на консолях Next-Gen, ей далеко, как до Луны. Как это ни прискорбно, но век PSX все-таки закончен и ждать каких-то прорывов на этом фронте не приходится.

**Шайбу! Шайбу!**

**Гхм, или это из другой игры?**

Итак, прежде всего, разберемся с игровым процессом, который в целом ни на йоту не отличается от любого другого футбольного симулятора, сводясь, собственно говоря, к достаточно банальному принципу: забей в ворота противника мячей больше, чем пропустишь в свои. Однако ж, если на словах это звучит достаточно пресно, то непосредственно в процессе игры никакой скуки не остается места. Таков уж футбол: описывать его толку мало — в него нужно либо играть, либо смотреть и болеть. В нашем случае мы, как вы, надеюсь, уже поняли, будем играть, так что повеселимся от души. Первым делом заметим, что чемпионат FIFA 2002 World Cup на приставках нового поколения стал по-настоящему реальным, причем я сейчас говорю не о графике, а о самом процессе игры. Наконец-то спортсмены стали восприниматься как реальные люди. Скажем, при попытке отнять мяч противники ведут себя точно так же, как в жизни, то есть толкаются и предпринимают всяческие другие действия в отчаянном стремлении стать обладателями заветного предмета. Тот же, у кого этот самый мячик выдирают, от души силится этому воспрепятствовать, отпихивая конкурентов и уводя мяч в сторону. Движения игроков при этом настолько плавные и реалистичные, что просто диву даешься: достаточно нескольких минут для того, чтобы начал ощущаться эффект присутствия при трансляции реального матча. Еще одно новшество — игроки полностью

**Великая команда Бразилии — абсолютный фаворит 2002 года. Это была пятая победа легендарной сборной, и теперь она носит гордое звание «пентакампеоны»!**



**Даже и не мечтайте одним игроком пройти к воротам и забить гол.**

**Нововведение: в FIFA 2002 появились игроки-звезды.**

**Увы, но в FIFA 2002 вратарей попросту нет! Поймать мяч они не могут!**

объемны: теперь мячик, задев какую-нибудь часть тела футболиста (руку, ногу, туловище), легко может существенно изменить траекторию полета или вовсе отскочить в аут. Именно такая чувствительность игроков позволяет намного эффективней защищать ворота (чтобы пробить штрафной нужны изрядные усилия), и атака становится делом весьма непростым. Не так-то легко провести мяч, когда все время возникают помехи: то тебя за майку прихватят, то нападающий в «ногах запутается» и шмякнется на поле, как мешок с картошкой.

Все движения игроков, а также их взаимодействие с окружающей средой достигли вершин правдоподобия. Между прочим, именно благодаря тому, что потерять мяч в FIFA 2002 World Cup не только просто, а очень просто, на первое место выходит именно командная игра. И не мечтайте о том, что вам удастся одним игроком пройти к воротам и забить в них гол. Только слаженная командная игра позволит достичь результата, а удачно отданный пас может стать решающим доводом в вашу пользу.

Игрок, готовый принять мяч, активно жестикулирует и вопит благим матом, всячески намекая геймеру, куда именно отдавать пас. Честно говоря, очень удобно. Обращу внимание читателей на еще одно немаловажное нововведение: в FIFA 2002 World Cup появились игроки-звезды. Определить таких супергероев очень просто: напротив имени прославленного мастера стоит звезда. Причем, возможности каждого футбольного светила зависят от того, каковы они в реальности.

Скажем, Рональдо (Ronaldo) или Оуэн (Owen) бьют по мячу с такой силой, что тот летит подобно комете, оставляя за собой реактивный след, а вот Бэкхем, всем известный как исключительный бегун, и в игре несетя так, что за его спиной остается огненный шлейф. Рядовым спортсменам за ним не угнаться. Сообразили, какие тактические возможности открываются, благодаря всем этим обстоятельствам?



**Оуэн наносит мощнейший удар! Но... мяч летит чуть выше ворот.**

Отчаянная борьба за мяч происходит в опасной близости от ворот англичан.



**Судью на мыло, вратаря на портянки!**

В общем, как вы уже поняли, непосредственно в игровом процессе новшеств не просто много, а очень много.

Тем прискорбнее констатировать явные огрехи AI. Причем, проблема не только и даже не столько в «искусственном интеллекте» противника, сколько в отсутствии его у вратарей. Проще говоря, вратарей тут попросту нет! Их место заняли некие личности, болтающиеся в воротах и присвоившие себе гордое звание «голкипер» без всяких на то оснований. Поймать мяч они НЕ МОГУТ ни в одном случае! Единственное, на что способны эти дилетанты, так это отбить мячик в сторону,

но взять его в руки — для них уже подвиг. Такие вот «шутки» выливаются в то, что практически все голы банально добиваются в пустые ворота, ведь после героического «отбития» вратарь красиво валяется на земле и ошалело крутит головой, оставив какие бы то ни было пожелания о воротах. Но это еще полбеды! Увы, очень часто вратари только имитируют героическую попытку отбить летящий мяч, а посему любой маломальски голевой удар обязательно заканчивается попаданием в ворота. В результате такой дремучей тупости вратарей счет к концу матча запросто может оказаться где-то 20 : 20. Это не шутка, у меня такое было — и не раз.

Еще одна проблема — судьи. Которые тут форменные звери: за любую самую маленькую провинность игрока как минимум наградят желтой, а то и красной карточкой. Забавно было за каких-то четыре минуты лишиться трех игроков. Правда, и противник за то же время потерял столько же, так что паритет сохранился. Впрочем, жизнь показала, что судьи бывают еще и не такие: достаточно вспомнить, как на прошедшем чемпионате в матче Италия — Корея судья не засчитывал голы итальянцев. К счастью, хоть этого в нашей игре нет.

**Травка зеленеет, солнышко блестит, болельщики стягами размахивают. Лепота!**

Самое время слегка распространится о технической стороне FIFA 2002 World Cup, которая вполне адекватна современным платформам. Игроки, как я уже говорил, анимированы просто восхитительно, предметы одежды мнуты по всем законам

Выдающееся новшество FIFA 2002 — полностью объемные игроки, способные любой частью тела изменить траекторию полета мяча. Реализм, черт подери!

Вот так выглядит пас.



Парни забили гол и радуются, как дети.



природы, а лица большинства спортсменов полностью соответствуют своим реальным прототипам. Единственный прокол вышел с Российской сборной, где ни один игрок на себя не похож. Опять буржуины на нас сэкономили! Стадионы, на которых проходят матчи, до мелочей повторяют реальные арены, зрители, заполняющие трибуны, нарисованы и анимированы весьма искусно. Теперь это не какая-то серая масса пикселей, как на PSX, а вполне бодрая развеселая толпа, активно машущая флагами, разбрасывающая конфетты и совершающая другие прочие забавные действия, зело оживляя обстановку.

Звуки достойны хорошего футбольного симулятора: болельщики дерут глотки, судьи грозно рычат. Звук удара по мячу похож на... на... звук удара по мячу. Всему происходящему поддает жара эмоциональный комментарий наших старых знакомых Джона Моцана и Энди Грея.

**Основное время истекло — судья добавляет 2 минуты.**

Итак, пришло время завершать изучение нашего футбольного наследия и по обыкновению подводить итоги. Собственно говоря, мои последние слова будут, в основном, положительными, так как футболок получился и, правда, недурственный. Отличная графика, увлекательный игровой процесс, много всяческих новшеств. Огорчает, конечно, что режимов игры всего два, вратари тупые, а судьи злые. Но все эти минусы отнюдь не фатальны, хотя и способны подпортить удовольствие. К тому же, кто сможет устоять перед искушением взять сборную России в свои натруженные джойстиком руки и обыграть всех японцев, бельгийцев, бразильцев и разных прочих шведов, завоевав-таки заветный Кубок? Рискую повториться, скажу, что FIFA 2002 World Cup получилась действительно стоящей игрой, не менее увлекательной, чем настоящий футбол.

Все, время кончилось, игроки разбредаются по своим раздевалкам, геймеры — по стойлам. Матч судил самый независимый, честный и неподкупный судья нашего столетия

**Tomba**



А вот и мечта каждой страны — заветный Кубок, символ победы в Чемпионате мира... Радости игроков нет предела.

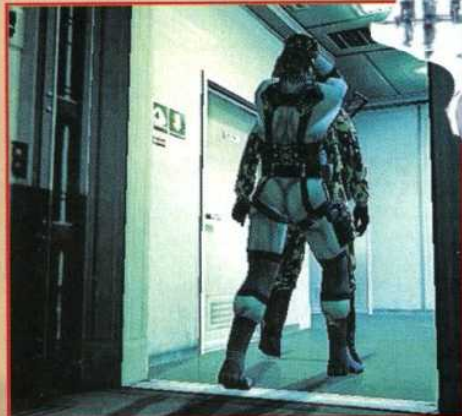
60 ДРАКОН

FIFA 2002 WORLD CUP

PS2

PLAYSTATION 2

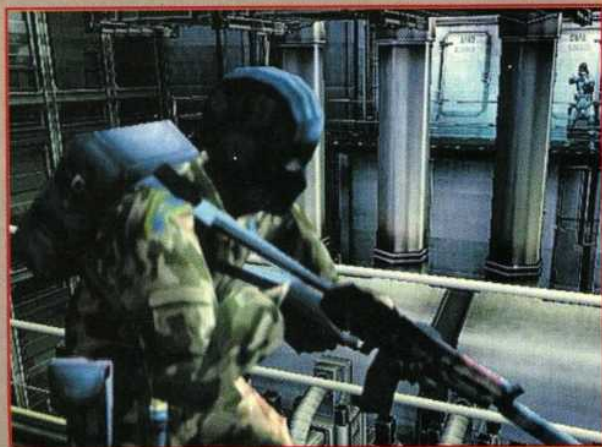
Бытует мнение, что PlayStation 2 стоит покупать хотя бы ради MGS2 и FFX. Говорят также, что этим список игр для PS2, действительно заслуживающих внимания, и ограничивается. Легко рассказывать об играх средних, еще легче — о неожиданно ставших хитами, но сложно говорить о том, что, по мнению многих, обязано быть идеалом по всем параметрам, шедевром среди игр как искусства. Об очередной «Фантазии» вам уже поведал Агент Купер в 58-м номере ВД, я же взвалил на себя не менее трудную задачу, ведь MGS2 нельзя назвать игрой без недостатков; просто аспекты, к которым они относятся, отвечают более высокому уровню потребностей игроков. Критикуют не графику или сюжет, не стиль или глубину характеров, критикуют смысл отдельных эпизодов сюжета и сомневаются в уместности поведения некоторых героев, которое иногда несколько не вписывается в общую атмосферу. Те же, кто игру видел лишь мельком или знаком с ней заочно, нередко вообще неправильно воспринимают ее суть. Именно поэтому я взялся за обзор только после полного прохождения самой что ни на есть полной версии и просмотра большей части материалов прилагавшегося к европейской версии бонус-диска. Итак, все уселись поудобнее?



Ласково сворачиваем шею врагу.

**Спокойной ночи, малыши**

Начну с самого простого — игрового процесса. Почему-то все разом забыли, что вся идея «шпионского боевика» родилась еще во времена NES, и с тех пор геймплей дважды качественно модифицировался и обростал новыми возможностями, но не более того. Ведь не будет же кто-нибудь всерьез считать основным достоинством и, тем более, изобретением FF7 или FF10 систему боя? Открою страшную тайну: если оставить только шпионскую часть, да еще и разбить игру на миссии, то она превратится в подобие Commandos (есть такая серия на PC, а ее вариант на MD смотрите в этом номере), смещенную с Syphon Filter. Большим плюсом останется свобода действий, но вот применяется она, как правило, для решения задачек, вроде «как вырубить трех охранников транквилизатором так, чтобы они не смогли позвать на помощь». Если спроецировать это в 2D, то получится

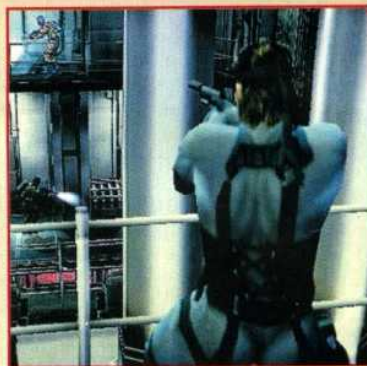


Настоящие герои всегда сидят в засаде.

Это не видео-ролик, а реальный элемент игрового процесса!



METAL GEAR SOLID 2  
SONS OF LIBERTY



Враги не любят смотреть вверх или вниз. А зря.

классическая Metal Gear безо всяких Солидов! Ее изобрел также Кодзима, чьи заслуги умалять я не буду, но тогда игровому процессу уделялось почти все время, сейчас же он отошел на второй план. Аналогии с жанром JRPG вполне уместны: там тоже требуется наличие интересного монстрорубательного режима и небольшого количества головоломок и секретов, но это ни в коем случае нельзя считать основой игры.



У Снейка пушка длиннее? Где-то у меня в кармане валялся гранатомет...

**Встречают по одежке**

Второе заблуждение касается графики. Конечно, скриншоты впечатляют, а многочисленные CG-вставки — тем более. Но многие владельцы PC испытывают просто-таки благоговение перед MGS2, не видя игру и думая, что она



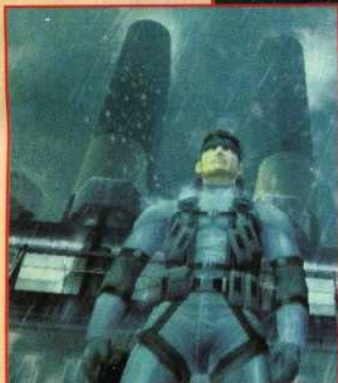
## Кто такие Sons of Liberty?

Как мне справедливо указал еще один посетитель prstavki.com, любой американский семиклассник обязан это знать, но мы живем немного в другой стране. Итак, «Сыны Свободы» — тайное общество, сыгравшее значительную роль в освобождении британских колоний в Америке и образовании США. Большинство в него входили представители среднего и высшего класса, но SoL активно сотрудничало и с патриотически настроенными откровенными бандитами. Так что само образование Страны Свободы в немалой степени было обусловлено пусть и хилым по нынешним временам (подумаешь, ящики с чаем в воду кидали — и это самое известное деяние!), но террором. В результате поговорка «one man's terrorist is another man's patriot» стала определять отношение американцев к Sons of Liberty и «правильным» террористам вообще. А Кодзиме эта страница истории дала повод описать «Сынов Свободы» новой формации, жаждущих сделать США не просто независимой, но и действительно свободной страной.



During a series of protests linked to the Sons of Liberty, colonists burn and sack the house of the Massachusetts lieutenant governor, Thomas Hutchinson.

Прогулки под дождем.



представляет собой нечто вроде сингл-режима для Counter-Strike с более совершенной графикой. Ха-ха! Сильно подозреваю, что PC-версия будет востребована только у владельцев PSone/Dreamcast, представляющих себе, что такое MGS, но не накопивших еще денег на новую консоль.

На деле графика в игре везде лишь «пляшет под дудку игрового процесса». Никакой «графики ради пальцев» нет, хвастаться количеством полигонов и спецэффектами (кроме, разве что, дождя) здесь не получится. Все достаточно скромно: запустив первую MGS с помощью Bleemcast на DC, мы получим картинку, местами не слишком сильно отличающуюся от сиквела. Продуманность всех движений камеры (которая обычно расположена достаточно высоко!) плюс возможность переходить в First Person View для выполнения строго конкретных целей — вот одна из наиболее удачных находок. И мы видим, в чем на самом деле кроется успех — в продуманности, в исключительном использовании графики. Здесь все подчинено тому, чтобы было удобно играть и воспринимать сюжет. А «раскидывание пальцев» проявляется в реализации миллионов мелочей, которые помогают вжиться в игровой мир.



Почему-то некоторые принимают его за инопланетянина.

Всяких фишек и приколов в игре — великое множество. Взять хотя бы тараканов — их так приятно давить! За что? Говорят, что если рядом с ними есть рацион (местная аптечка), то они его за 20 минут... съедают. Или представьте себе, что ваш герой бежит по крыше здания, а сидящие на карнизе голуби с криками разлетаются в разные стороны: вы бежите дальше и вдруг наступааете на их, протисте, экскременты и падаете. Как хочется убить мерзких тварей! Но ваши порывистые телодвижения привлекают внимание охранника, поэтому дальше придется ползти.

Плакаты с симпатичными девушками можно не только разглядывать, но и фотографировать, а для любителей экстремальных развлечений припасена возможность постоять под струей вышедшего облегчиться охранника.

Ваааау! Я лично себе такую на десктоп повесил!



А если в это время пожаловаться с помощью рации начальнику на нелегкую жизнь? Таких фишек в игре закопано множество — их перечисление занимает в прохождении больше места, чем конкретные советы и поиск секретов. Теперь о графике: идеальна в игре, прежде всего, анимация. Помните, как гладко и красиво передвигался герой в Prince of Persia? Перенесемся на три поколения игровых приставок вперед и получим достойного продолжателя дела принца. Но анимация нужна тоже не просто так, а для реалистичного отображения поведения героев.

## Атака клонов

Немало игроделателей в последнее время ударились в анонсирование «stealth-элементов в духе Metal Gear» в своих проектах. Ими будет снабжен даже новый Tomb Raider! Нет, я только рад превращению Лары в Ангела Тьмы (это не для красного словца, проект снабжен подзаголовком Angel of Darkness), но сильно подозреваю, что результат будет тот же, что с пресловутыми «элементами RPG» в многочисленных боевиках на PC. Ту же ошибку совершили и авторы Headhunter, которая позиционировалась чуть ли не как убийца MGS2! Но даже полная копия игрового процесса, будучи совмещенной с хорошим сюжетом и интересными героями, не выведет игру на тот же уровень, что MGS2.

**Жанр J-Stealth Action**

И, наконец, переходим к главному. Ползать в коробках по коридорам, подкидывать охранникам журналы с порнушкой и усыплять их с помощью транквилизатора — интересно. Давить тараканов и пытаться провести через место их скопления девушку, которая боится насекомых — прикольно. Но MGS2 — это не просто tactical espionage action, не нужно забывать еще слово «cinematographic». Я уже проводил параллели с жанром JRPG, но у MGS есть одно очень серьезное отличие. И заключается оно в... той самой реалистичности происходящего, причем не на уровне отдельных солдат, а в целом. Да, конечно, есть элементы фантастики, но забавно то, что игра ближе к современным реалиям, чем 99% фильмов, претендующих на титул «политического триллера». Существование же штуки, подобной роботам Metal Gear, легко списать на то, что в реальности эта информация так и не стала общедоступной, только и всего. Я постараюсь чуть ниже объяснить, в чем дело, не раскрывая детали сюжета. Но думаю, всем ясно, что сказки а-ля Final Fantasy и Grandia при всей продуманности их сюжета не могут быть использованы для поднятия действительно серьезных вопросов. А MGS2 — может.

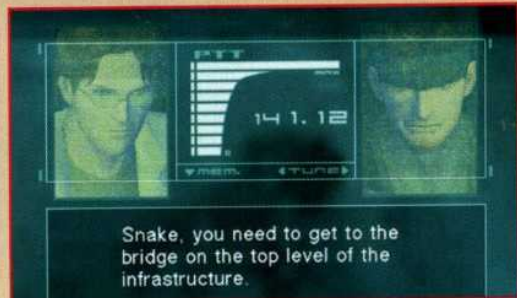
Но не стоит ждать от MGS2 всего лишь умного сюжетного боевика, этот проект намного амбициознее. В него добавлено множество элементов, каждый из которых тянет на отдельную игру или даже серию игр. Герои Vamp и Fortune — это мистика, «сеанс черной магии с последующим ее разоблачением» и прилагающимся к нему «дерзоблачением», это — необыкновенно стильные персонажи, они волнуют воображение и не дают игре замкнуться на уровне политиков-террористов-шпионов. Добродушный толстячок Fatman представляет собой «mad bomber-а», человека, помешанного на взрывных устройствах, для которого процесс важнее результата. Его взаимоотношения со своим учителем вполне могли бы стать основой отличного психологического бо-

**Сцены «зачистки» вражескими отрядами помещений, в которых предположительно прячется ваш герой — зрелище, которого вы не увидите больше нигде.**



**Полковник ГРУ Гурлукович — не просто очередной сумасшедший русский, желающий уничтожить мир. Его идеология, думаю, близка многим, читающим эти строки.**

**Вот так излагается небольшая часть сюжета. Поверьте, это интересно.**



Snake, you need to get to the bridge on the top level of the infrastructure.

евика, но в данной игре он — лишь небольшая помеха, как на вашем пути, так и на пути противников. Взаимоотношения Райдена и Роуз тянут на хорошую JRPG, хотя... о чем я говорю? Здесь нет слезливой любви с полунамекками и полуобидами, но по мотивам диалогов этих двух героев можно писать книгу о взаимоотношениях мужчины и женщины. Скажу еще только одно: всю игру Роуз будет настойчиво расспрашивать Райдена о том, «помнит ли он, какой завтра день?» Знакомо, правда? А вот линия Отакона и Эммы это необыкновенно сильная драма с абсолютно нестандартными и, насколько я помню, вообще никогда не поднимавшимися в играх проблемами и развязкой. Самая последняя сцена с участием этих героев срежиссирована просто-таки гениально, пресловутая «смерть Айрис» из FF7 здесь и рядом не стояла.

**Российским патриотам посвящается**

Собственно шпионско-политическая часть реалистична настолько, насколько вообще может быть реалистичен фантастический триллер про наше с вами время. Больше всего поразило то, насколько MGS2 должна быть близка именно нашим геймерам. Конечно, здесь Россия не превозносится, просто к ней относятся объективно и серьезно. Консультировали Кодзиму действительно хорошие специалисты — вот и не последовало никаких ляпов, кроме разве что давнишней склонности скрещивать отчество с фамилией. Крик души: «Все ваши технологические новинки, которыми вы так гордитесь, которые позволили создать Metal Gear, все они — наши, все они куплены за бесценок после того, как политики развалили страну!». Очень порадовало замечание полковника, сказанное дочери: «Ольга, прошу тебя, не рискуй. Пока не поздно, уходи отсюда [с танкера]. В конце концов, это же свободная страна» (с сарказмом), «там все будет нормально» (уже искренне). Игра актеров, переводивших диалоги, вообще не поддается никакому описанию. Если идеальным переводом JRPG можно назвать продукцию Working Designs, а также работу Ubi Soft над Grandia 2, то здесь задача была намного сложнее, и представители Konami с ней справились.



**Мишени спускаются по лестнице. Кого снимем первым?**

**Так нечестно, я не успел спрятаться!**

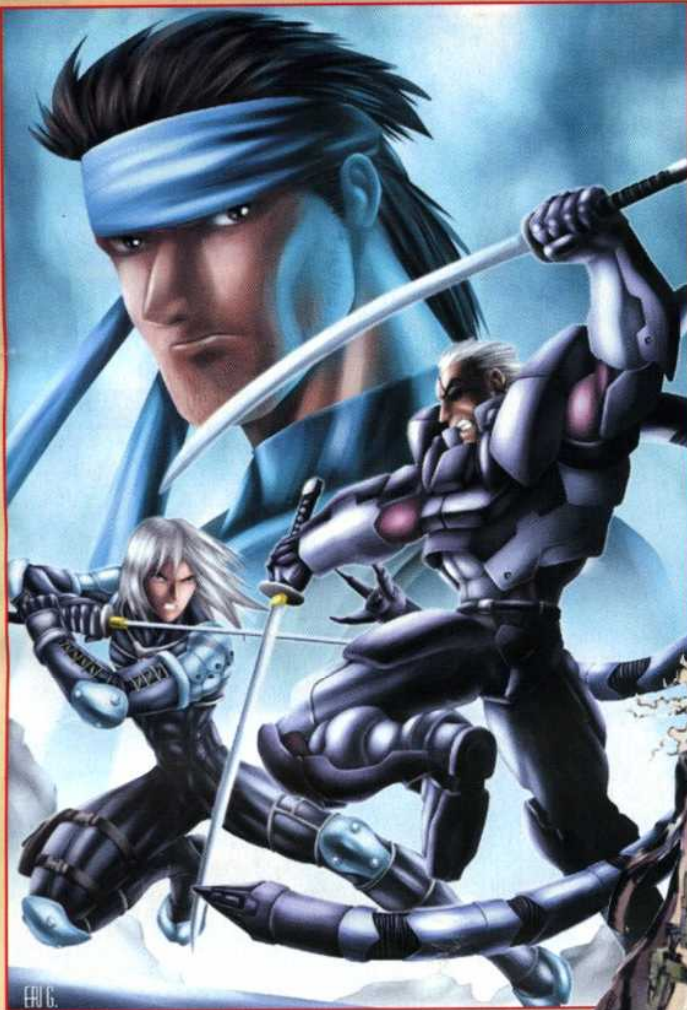
**Дубиной, да по голове**

Прием завлечения простых зрителей (геймеров) чем-то красивым и привычным с целью в дальнейшем ошарашить их тем, ради чего все и задумывалось, отнюдь не нов, особенно в Японии, а еще точнее — в аниме. Даже такая веселая штука, как Tenshi Ni Narumon кардинально меняет тональность последних двух серий. Но все же ближайшая аналогия — аниме-сериал Evangelion с его двумя последними эпизодами. Тем, кто понял их, а также может с легкостью разобратся с End of Evangelion, финал MGS2 придется ой как по вкусу. Заложенные же в MGS2 идеи (их часть!) во многом переключаются с такими вещами, как GITS и SE Lain.



**EVASION CLEARING**





### Восприятие игры

Честно говоря, мне было несколько странно, что именно в США игра оказалась особо популярна, ведь их хваленая демократия опускается в ней не раз и не два. Оказалось, что я просто не додумался до такой интерпретации: «Отцы-Основатели предусмотрели ВСЕ и создали для своей страны государство, которое выдержит любые — как внутренние, так и внешние атаки. Даже Президент при помощи inferнальных супергероев и супероружия не сможет уничтожить США».



**Фирменный трюк Снейка. Джеймс Бонд от зависти удавится.**

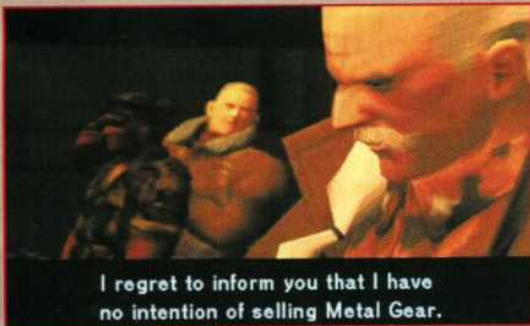
что такая последовательность, пусть и неверная хронологически, удобнее для восприятия сюжета, иначе ответы на многие вопросы будут известны заранее. Но и это решение не идеально, поэтому некоторое разочарование неумением авторов выстроить сюжетную линию без дробления ее на две части присутствует.

Более спорна критика нового героя — Райдена. Безусловно, мужественный Снейк успел понравиться множеству фанатов, а вот женоподобный, слабохарактерный новичок выглядит несколько странно. Спецагент, которому доверена секретная и крайне важная миссия, то и дело жалуется на жизнь, не стесняется сознаться в своей некомпетентности, сомневается в приказах, но равно сомневается и в своем праве нарушать эти приказы. Кодзима прекрасно понимал, что его герой не может не вызвать отчуждения, хотя и «не предполагал, что его будут ненавидеть ТАК сильно». Так почему же Райден появился в MGS2? Кодзима объясняет это просто: «нельзя превращать Metal Gear в череду красивых игр, где крутому Снейку противостоят все более мощные враги, с которыми он лихо расправляется». По его словам, убирать Снейка никто не собирается — он стал символом серии, но и лидирующая роль теперь ему принадлежать не будет.

А что же Райден? Неужели он просто стал неудачной заменой? Нет, дело в другом. С его помощью автор хотел обратиться непосредственно к игроку, и это у него получилось. Все задачи и проблемы, которые ставились перед Снейком, никто не мог бы воспринять как СВОИ задачи и проблемы. Согласитесь, что сложно отождествить себя с бравым шпионом, сложившейся личностью, имеющей свои собственные взгляды на жизнь. Напротив, слабый, колеблющийся Райден — это лишь зеркало, в котором отражаемся мы сами.

### И на солнце есть пятна?

Казалось бы, все с игрой уже ясно, пора порекомендовать всем ее купить, а самому уползти играть во что-нибудь новое. Но не все так просто. Если некоторые из достоинств игры таковыми являются лишь с оговоркой, то возможна и критика, которая... впрочем, сейчас поймете. Как говорит Купер, MGS была «брильянтом, единым и неделимым». Сиквел же — неоднороден, что понравилось далеко не всем. Дело в том, что фактически мы получаем две игры в одной, два эпизода — «Tanker Chapter» и «Plant Chapter». Лишь в первом нам доверяют управление Солидом Снейком, во втором он будет лишь помогать новичку в мире Metal Gear — Райдену. Причем первый эпизод проходит всего лишь за 2 (!) часа, а второй — часов за 15, именно в нем сосредоточена основная часть игры. Интересно, что европейская версия предусмотрительно спрашивает игрока, знаком ли он с MGS, и в случае отрицательного ответа отправляет его сразу на Plant (!), оставив возможность прохождения Tanker Chapter «на потом» (фактически этим признается, что Tanker нужен лишь для более мягкого перехода от MGS к MGS2). Лично я считаю,



I regret to inform you that I have no intention of selling Metal Gear.



Солнышко... Красота.... Пора отправлять девушку на верную смерть.





## Хидео Кодзима (Hideo Kojima)

Дата рождения: 24.06.1963

### Дискография:

- 1987 Metal Gear (MSX)
  - 1988 Snatcher (PC88, MSX)
  - 1990 Metal Gear 2: Solid Snake (MSX)
  - 1992 Snatcher (PC)
  - 1994 Policenauts (PC)
  - 1995 Policenauts (3DO, PSone, Saturn)
  - 1997 Tokimeki Memorial Drama Series #1 (PSone, Saturn)
  - 1998 Tokimeki Memorial Drama Series #2 (PSone, Saturn)
  - 1998 Metal Gear Solid (PSone)
  - 1999 Metal Gear Solid: Special Missions (PSone)
  - 2000 Metal Gear Solid (GBC)
  - 2001 Zone of Enders (PS2)
  - 2002 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2)
- Сейчас работает над Zone of Enders 2 и Metal Gear Solid 2: Substance



Именно нам адресуются диалоги, на все действительно серьезные вопросы Райден не отвечает, предоставляя это право геймеру. Он гораздо чаще сам задает вопросы персонажам, причем именно те, что нас интересуют. Не игрового персонажа — самого геймера! По секрету скажу, что это — не мои домыслы — ближе к концу игры нам расскажут, что такое MGS2 (не о местных террористах-революционерах, а о самой игре!), пусть и осознать это будет не так-то просто. Именно тогда Райден представится в абсолютно ином свете.

### Будь проще, и тебя не разложат на множители

Но хорошо, а почему тогда этого не понимают критики? Неужели они просто застряли где-то в середине игры? Нет, просто ближе к концу объем информации превышает привычный для любителя боевиков уровень. Один из посетителей форума prstavki.com выразился так: «Когда все начали друг друга предавать, я перестал понимать, что же происходит». Всеми уважаемый обозреватель с сайта IGN.com высказался в том же ключе: по его мнению, MGS2 плоха тем, что, начиная с определенного момента, перестаешь понимать, кто хороший и кто плохой. Остается только много «средних» героев, которые и воюют друг с другом. И это было воспринято как недостаток! Разумеется, на всякий случай автором было указано, что философия — это круто, вот только вникать в это было лениво как в родном вузе, так и сейчас. Без комментариев. Другой фактор — тот, что многим геймерам ни один из предлагаемых взглядов на жизнь не импонирует. По крайней мере, будь я жителем США, половина пусть и выдуманных, но безупречно обоснованных политических реалий была бы мне крайне неприятна, особенно в свете того, что параллель с современными событиями мог бы провести и ребенок. Я уже не говорю о том, что появляется повод и задуматься над истинной подоплекой преслову-

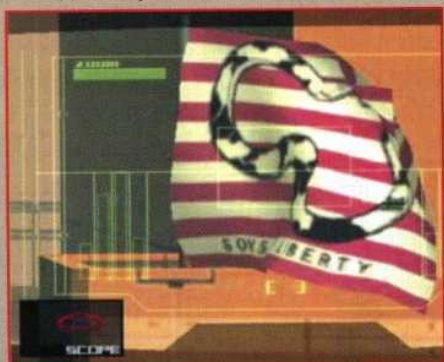


**MGS2 завлекает геймеров как игра, затем постепенно затягивает их как фильм, и, наконец, как философская притча. И в этом плане игра — самая сильная из всех, что я видел. Хотя права не принимать такой подход к игре я ни у кого не отнимаю. Tastes differ.**

тых «событий 11 сентября». Да и подзаголовок игры выбран отнюдь не случайно.

### Приятно быть Великим

Но и это — не вся правда. Даже поняв и приняв все мысли, заложенные в игре, все равно осознаешь, что собственно игры здесь не так и много. Вот в этом и кроется реальный недостаток, а заодно и отличие предмета нашего разговора от FFX. Просто MGS 2 — больше, чем игра. И даже больше, чем гибриды кино и игры. Вспомните, чем лучшие игроделатели были заняты в последнее время? Сакагути продюсировал фильм FF: Spirits Within, Юджи Нака оттачивал сетевую RPG Phantasy Star Online, Сузуки представил общественности две части Shenmue... Все эти проекты оставили свой след в истории, но это — не то, что ждали геймеры! Это были не игры, а лишь способ оставить тот самый след! Тем же самым занялся и Кодзима. Кто-то утверждает, что ему принадлежит авторство лишь первого эпизода, но это попросту смешно. На деле именно в финале игры содержится то, что он хотел донести до геймеров. Это — его способ оставить след в истории, причем MGS2 оказался единственным проектом такого рода, который, несмотря ни на что, действительно интересен даже неприятным геймерам, даже тем, кто ненавидит Райдена и пропускает все заумные диалоги.



Полосатый, но не звездно.



Урок физкультуры.

Wren

# BLOOD OMEN 2

После Legacy of Kain: Soul Reaver родилось продолжение похождения Разиеля, снискавшее свою долю хвалебных отзывов. Так прошло шесть лет, пока Eidos, вспомнив, видимо, что «старый конь борозды не портит», не взялась реанимировать, казалось бы, всеми забытого вампира Каина, выпустив в свет Legacy of Kain: Blood Omen 2, где тому снова принадлежит главная роль.

Серия игр под общим названием Legacy of Kain берет начало в далеком 1996 году, когда PlayStation только начинала свое победное шествие по миру. Наделенные даром отменной памяти наверняка помнят, что в одном из давних номеров «Великого Дракона», а точнее — в 37-м, Polymorph Saugonovich делился с общественностью своими впечатлениями от первой части серии Blood Omen: Legacy of Kain. Интрига ее состояла в том, что главного героя Каина (Kain) некие отпетые негодяи совершенно беспардонным образом прикончили, подвесили на столбах и, по всей видимости, отравились пропивать отнятые деньги. В основном, от нечего делать (согласитесь, болтаться на грязном столбе с ржавым мечом в спине — занятие довольно скучное) и при активном науськивании темных сил Каин подался в самые натуральные вампиры. Тут, собственно говоря, и начиналась игра. С битвами, трупами, галлонами поглощаемой крови и прочими радостями упырей. Все действие происходило в полном 3D, а графически Blood Omen: Legacy of Kain была весьма и весьма неплоха — для 1996 года, разумеется. Надо сказать, что детище студии Silicon Knights, изданное Activision, игровой мир не потрясло, но, в целом, получило довольно теплый прием. А три года спустя в свет вышла вторая часть этой истории. На сей раз в роли родителей выступили соответственно Crystal Dynamics и Eidos Interactive. Увы, поклонников жадного до крови Каина ждало разочарование, ведь героем Legacy of Kain: Soul Reaver стал Разиель (Raziel), который как раз-таки был с Каином в контрах и питался не кровью, а душами убитых врагов.

## Хотя в Каина вбили осиновый кол, он, гад, ожил в новой игре!

Действие Blood Omen 2 происходит за несколько тысяч лет до событий Soul Reaver: никакого Разиеля еще и в помине нет, а молодой вампир Каин (каких-то 400-500 лет — пустяк!), еще без ужасных клыков (посмотрите вступительный ролик Soul Reaver) и не менее кошмарных рогов, правит себе королевством Носгот (Nosgoth), проживая в городе Меридиан (Meridian). Но, как всегда неожиданно, пришла беда: какой-то орден Сарафанцев под предводительством, натурально, Сарафана (Sarafan) сколотил



Применив телекинез вон на том колесе с ручками, можно будет открыть дверь.



Ура (Urah) — верная спутница Каина в его странствиях. К сожалению, история закончится трагически — в конце игры она умрет от рук самого Каина.



Жаркая битва в самом разгаре!



Сарафан — заклятый враг Каина! Убить его весьма не просто



А этот чудик, получивший мощную затрещину от Каина и совершающий полет с крыши на чердак — один из самых опасных врагов.

Вампиры... Порождение ночи и смерти. Охотники, почти бессмертные, вечно проклятые. Живая человеческая кровь — их цель и их жизнь. Вампиры... Кажется, они были всегда. В древних сказаниях, легендах и мифах можно увидеть их следы. Сейчас о том, кто такие вампиры, откуда они берутся и как их убить, знают почти все. Кто-то их страшится, кого-то они привлекают. Где правда, а где вымысел уже не понять. И только сами Вампиры знают истину, но никогда не откроют ее нам, простым смертным...

весьма крепкую армию и двинул войной на Каина и его товарищей-вампиров, мотивируя свои действия тем, что, мол, у них цель в жизни такая — уничтожение кровососов. В общем, окончилось все печально, для вампирской братии, разумеется: Каин получил мощный пинок и мигом склеил лапы, остальные вампиры, по большей части, были убиты, самые умные присягнули на верность Сарафану, самые отважные, прихватив с собой тело поверженного вождя, ушли в подполье. И вот не успели все просто глазом моргнуть, как через двести лет после своей смерти Каин, здравствуйте вам, оживает! Видимо, недостаточно сильно его Сарафан пришиб. Фатальная ошибка между прочим, ведь Каин проснулся, пылая желанием отомстить предателям, вытряхнуть нутро Сарафану и отобрать у него незаконно приватизированный легендарный меч Soul Reaver.

Ну это так, канва. На деле сюжет Blood Omen 2, изложенный посредством большущих роликов «на движке», куда изысканней и требует некоторого знания английского. Надо сказать, озвучка персонажей в этих самых роликах очень выразительна. Особенно удался Каин, от сурового с хрипотцой голоса которого так и веет презрением ко всему существу и беспощадностью ко всякому, кто встанет у него на пути.

## Удар, удар, еще удар, глоток крови — и снова удар... и так каждый день.

Теперь можно и непосредственно об игре поговорить. Blood Omen 2 предстает перед нами, как и раньше, в полном 3D. Соответственно игровой процесс протекает достаточно привычно, правда в отличие от Soul Reaver, акцент перенесен с решения головоломок на битвы. Тем не менее, хоть сколько-нибудь интересная боевая система разработчикам не удалась. Все бои проходят по стандартной схеме: удар врага — ставим блок, затем нажимаем три раза кнопку «X» и наносим серию ответных ударов, снова — блок, серия ударов, блок... Сложно придумать занятие более скучное, чем такие вот «баталии». Разнообразие не вносят даже группы атакующих, ибо враги в Blood Omen 2 страдают избытком благородства и нападают в порядке общей очереди, даже и не помышляя о заходе с тыла или флангов. Впрочем, в более сложных этапах появляются противники, способные наносить неблокируемые удары, правда, увернуться от такой атаки проще пареной репы. Жаль, но AI противника крайне низок, и компьютерные враги тупы, как пробки.



Магия Charm в действии. Типус за стеклом — Каин, а в центре картинки — жертва его темного искусства.

Да, признаться, и сам Каин дерется весьма и весьма скромно: наш кровососущий герой имеет в своем арсенале атаку когтями — одну штуку и бросок — одну штуку. Все.

**Характерно, что все главные злодеи — это бывшие союзники Каина, боевые друзья, предавшие вампирские идеалы и поступившие на службу к Сарафану.**

Некоторое разнообразие вносит обширный выбор холодного оружия, начиная простеньким кинжалом и заканчивая всякими мечами-кладенцами да зверского вида тесаками. К сожалению, отличия между ними носят исключительно декоративный характер, никак не сказываясь на качестве удара, что, по меньшей мере, странно. Да и ломается оружие на удивление быстро. Реальный прок есть только от тесака, которым можно хотя бы срубить головы мелких противников. Единственный проблеск в этом тумане — возможность выпить кровушку очередного супостата после его убийства. А что вы думали, как-никак вампиры мы, а не коровы какие-нибудь жвачные. Сия кровавая трапеза не только восполняет стремительно убывающее здоровье, но и дает возможность приобретения, гм, скажем так, «опыта»: при достижении очередного уровня линейка здоровья становится увесистей. Чем сильнее противник, тем больше в нем крови, соответственно и опыта больше, а жизнь становится все длиннее и длиннее.



Вампир Каин, умеет не только...



...убивать и...



... пить кровь, но и...



... ловко лазать по лестницам...



Ставить блоки очень легко — просто нажмите кнопку L1.

**Рычаг, еще рычаг, вот еще... как, опять рычаг?! Люди, спасите!**

Вторая составляющая Blood Omen 2 — это хождение по довольно обширным уровням в поисках разных рычагов, кнопок и переключателей. Сразу предупреждаю: их тут много, очень много. Цель каждого этапа практически в том и состоит, чтобы открыть дверь или снять магическое поле в месте перехода на следующий уровень, предварительно открыв пяток-другой дверей помельче посредством дерганья десятка-другого рычагов. Радует, правда, что в большинстве своем

они запрятаны не шибко хитро, поэтому найти нужный переключатель достаточно просто, было бы желание. Которого зачастую почему-то нет. Изредка разработчики предлагают поупражняться в таскании ящиков и прыжках с платформы на платформу а-ля Tomb Rider, хорошо хоть камера ведет себя более чем пристойно и абсолютно не мешает героически скакать над водой, падение в которую смертельно для вампира. Сохраняться в любой момент игры по своему желанию, увы, невозможно, но чекпойнты встречаются достаточно часто, и, в общем, этот момент проблем не вызывает.

**Вампирские фокусы — это вам не игрушки**

Совершенно логично, что после всех боевых мытарств и нудного перемещения по уровню, через три-четыре этапа нас поджидает «босс», такой злобный дядька, который желает отправить Каина назад в могилу. Характерно, что все главные злодеи — это бывшие союзники Каина, боевые друзья, предавшие вампирские идеалы и поступившие на службу к Сарафану.

Вот как раз битвы с этими ренегатами оригинальны и увлекательны. Для каждого изменника свой рецепт приготовления: одного нужно в печке зажарить, другой просто-таки ума лишается от колокольного звона, так что хочешь не хо-



**Вот такие сундуки ищите обязательно — благодаря им можно сильно поднять опыт, а соответственно, и жизнь Каина. А расстроив гроб...**



**... достигаем нового уровня. Выглядит сей переход страшновато.**

чешь, а придется звонить что есть мочи в колокола. Но главная фишка состоит в том, что после победы над бывшим товарищем по партии Каин забирает его душу и получает новые умения, так называемые Dark Gift, общее число которых достигает семи штук.

Именно они вносят разнообразие в пресную боевую систему: скажем, Mist (туман) делает Каина невидимым, позволяя подкрасться к жертве со спины и вонзить в нее меч, перерезать глотку, а то и вообще вспороть брюхо или снести голову — в общем, ассоциации с известной игрой Tenchu неизбежны. Помимо этой функции, есть еще пара очень полезных «фокусов», необходимых для прохождения тех или иных мест: способность телекинез (Telekinesis) позволит переключать недоступные рубильники, прыжок (Jump) поможет преодолевать особо большие пропасти, ну а «обаяние» (Charm) дает возможность завладеть умами мирных сограждан и с их помощью открывать двери и ворота. Остальные три умения относятся исключительно к боевой части и могут быть применены в тот момент, когда шкала ярости заполнится до необходимого уровня. Копится ярость, кстати, при успешной блокировке вражеских ударов.

### Графика — двигатель прогресса?

Что касается технической составляющей Blood Omen 2, то, к сожалению, ничего восхитительного в графическом плане найти не удастся, сколько ни вглядывайся в экран. Все выполнено на очень среднем для такой мощной машинки, как PlayStation 2, уровне. Этапы детализованы слабо, здания кривоватые. Опять же игрушка изобилует всяческими глюками: то враги проваливаются в стену, то Каин умудряется по колено утонуть непо-

средственно в поверженных противниках. Правда, встречаются баги и похуже: периодически игра жутко тормозит, зависает и выкидывает еще кучу разных фортелей, которые вынуждают жать Reset, а это, честно скажу, злит неимоверно.

**Жаль, но AI противника крайне низок, и компьютерные враги тупы, как пробки.**



**Карта земли Носгот. Во многих местах вам придется побывать лично.**

С другой стороны, чувствуется, что дизайнеры уровней весьма и весьма плотно поработали над созданием особой inferнальной атмосферы средневековья: все эти кривые переулки, газовые фонари, тускло освещающие улицы, спешащие домой горожане, оборванцы, жмущиеся поближе к кострам, травящие байки и пьющие какую-то бурду — навевают вполне адекватные этой страшной истории ощущения.

### Встать, суд идет!

Ну вот, дело дошло и до вынесения окончательного вердикта игре Blood Omen 2. Что сложно, учитывая довольно противоречивые чувства, ею вызываемые. С одной стороны — скучный, в целом, игровой процесс, устаревшая графика и куча багов. Так и хочется громогласно заявить: «Виновен!» Но... но есть в Blood Omen 2 нечто притягательное, заставляющее, чертыхаясь и бурча под нос относительно цензурную брань, идти этим путем до конца, то есть, до финальных титров. Что тому причиной? Возможно, харизматично-мрачный Каин или глубокая обшая атмосфера, а может быть, интересный сюжет. Скорее всего, именно сумма всех этих моментов побуждает нас в последний момент вынести Blood Omen 2 оправдательный приговор. Судья величественно встает и под аплодисменты удаляется из зала заседаний. И только маленький мальчик, притаившийся в дальнем углу, вдруг замечает, что из-под верхней губы служителя правосудия предательски поблескивают... клыки!

**Tomba**



**... открывать двери...**



**... дергать рычаги...**



**... и таскать ящики как заправский грузчик.**

**В общем, могучий вампир, нечего сказать.**



Трудно объяснить тягу разработчиков к проходным играм, их стремление клепать штампы на популярные темы в попытке ухватить свой кусок. Ну да эта тема изъезжена вдоль и поперек, и не мне ее в который раз поднимать. Обратимся к нашим... играм.

Сначала была Mario Kart — дико популярная аркадная гонка. Вышло это великолепие на SNES и предлагало просто хорошую разрядку закостеневшему организму. Полностью аркадный процесс, когда работает лишь спинной мозг, никаких ограничений, правил или другой мишуры, отвлекающей от основного — прохождения трасс.

Естественно, противники путались под ногами, и от них нужно было избавляться любыми средствами. Опять же — ничего фатального: получив в корму какой-нибудь метательный снаряд, ваш соперник спустя некоторое время возвращался к гонке. В общем, простенько и со вкусом.

Затем последовали попытки повторить успех. Причем, на самых разных платформах. Bomberman Phantasy Race, Megaman Race... Но с выходом Nintendo-64 и Mario Kart 64, одной из первых игр для этой приставки, все стало на свои места. Славные были деньки...

Потом появилась переработанная и вылизанная Diddy Kong Race. Немного позже жанр, хм... подзавял. Новый расцвет мультяшных гонок ознаменовала игра Crash Team Racing от «Naughty Dog». Играли в нее сутками (даже друг с другом!), и до сих пор я порой откладываю в сторону Suikoden для того, чтобы добавить адреналину в застоявшуюся кровь. После такого успеха жадные издатели, глотая голодные слюны, на-

сели на своих разработчиков. И повывезали... Monster Racing, Toy Story Racing, Walt Disney Magical Adventure... и т.д., и т.п...

Наконец, очередь дошла и до Дримкаст, на небосклоне которой взошла новая звезда — Looney Tunes Space Race. В целом, игры такого рода объединяет ряд отличительных особенностей. Доступность и простота управления — раз. Яркий и красивый графический движок — два. Продуманный игровой процесс, причем, без лишних наворотов (не в Formula-1 играем!) — три. А также музыка и дизайн трасс. Тут все просто: Crash Team Racing — хороший дизайн, Toy Story Racing — плохой. Ну и, естественно, для привлечения покупателя нужны колоритные, легко узнаваемые персонажи. Это уж все непременно!

Как следует из названия, в Space Race принимают участие герои известных мультфильмов от Warner Bros. Итак, у нас имеется Багз Банни (куда же без его фирменного «What's up, doc?»), Рыжий Сэм, вечный неудачник Элмер Пад, черный котьяра Сильвестр, знакомый нам с шестнадцатилетних времен, сварливый Даффи Дак, бессловесный койот Уайли... ну и остальные... Что же нового могут предложить нам братья Уорнерсы? Оп-па... Гонки-то не на картингах, а на неких «объектах, скользящих над поверхностью трассы». Впрочем, принцип действия тот же.

Сюжет? Да кому он нужен! Выбираем гонщика по душе — и вперед! Другое дело — графика. Весь визуальный ряд выполнен в модной ныне технике «cell-shading», что создает в любой игре волшебную мультяшную атмосферу, а уж для безумных гонок безбашенных героев





это именно то, что доктор прописал! Все объекты выглядят настолько шикарно, что диву даешься. Никаких стыков полигонов не видно, куча кадров анимации, бесподобные цвета. А какие здесь бэкграунды! Огромные уровни, наполненные движущимися объектами и элементами ландшафта. Панорамные виды во время взлетов на «высоту птичьего полета» (это примерно как до середины Днепра) и бешеная карусель при движении в замкнутом пространстве. В итоге создается ощущение просмотра очередного мультфильма. Короче, дизайнеры — молодцы! А вот как там у нас насчет собственно гонок?

Спешу вас успокоить — скучно не будет. Трассы продуманы на совесть, так что не заблудитесь — единственной проблемой станут ваши соперники. Нет, учиться ездить, конечно, придется. Перепрыгивая расщелины и вылетая за пределы трассы. Но лишь поначалу. Вскоре ваше транспортное средство утратит сходство с чудом выжившей килькой в банке и его перестанет мотать из стороны в сторону. Но выскакивание за буйки вкупе с изучением дна пропастей останутся. И в этом вам помогут соперники, которые, впрочем, так же, как и вы, применяют для этого любые подножные средства. Чтобы стать беспорным лидером (а победным признается лишь первое место), придется подбирать деревянные ящики с надписью «АКМЕ» и обрушивать на головы своих менее удачливых недругов молнии, лучи из бластеров и ракеты вперемешку с розовыми слонами, роялями, статуэтками и «пе-



реносными черными дырами» (помните фильм «Кто подставил кролика Роджера?» Вот-вот, они самые). Кроме того, надо подбирать зеленые бутылочки, дабы, собрав пять штук, увидеть воочию, что значит выражение «мчаться так, чтоб уши ветром прижимало».

Как и было сказано, процесс прост и незатейлив, и в этом его прелесть. Проходим трассу — получаем жетон АКМЕ, на энное количество которых покупаем новые трассы, режимы и героев.

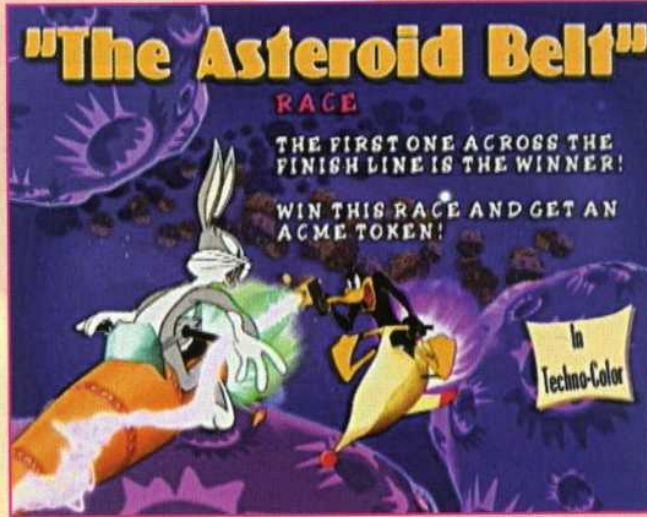
Чего? Что я забыл? А, ну да. Музыка. М-м... Честно — не помню. Что-то тренькало на заднем плане, не спорю. Но на фоне взрывов, треска, свиста и боевых воплей персонажей мне было как-то не до того, что там играет — Ростропович, Nightwish или же Halloween.

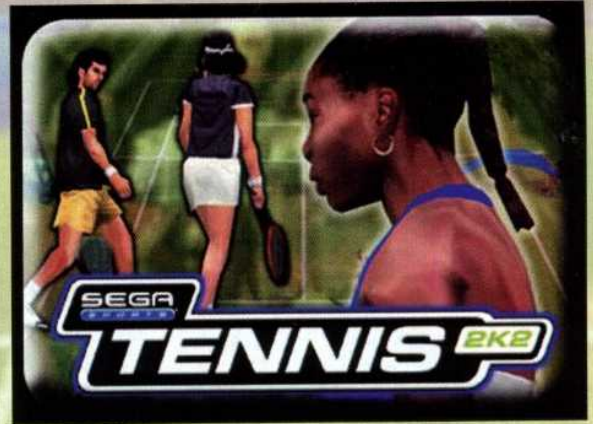
Добавьте к плюсам игры мультиплеер как лучший способ наглядно доказать другу, что Уайли круче всяких там Сильвестров, общий задорный дух «чокнутых мультяшек» Looney Tunes и осознание того, что игру делали со всей душой, — и в итоге вы получите развлечение на долгие вечера для большой компании.

«Моя очередь! Моя очередь!!!»

Играть в Looney Tunes Space Race можно и нужно. Перед нами качественный продукт, а не дешевая поделка. Так что резвитесь, а я пойду поищу в Suikoden II юнитные атаки. Чур, надолго Дрим не занимать!

**Леголас...**  
то есть Линк в неизменной зеленой пилотке.





Эту игру еще до ее появления окрестили лучшим теннисным симулятором за всю историю видеоигр. Честно говоря, я никогда не любил теннис, отдавая предпочтение командным видам компьютерного спорта, таким как футбол, хоккей или баскетбол, но мистерия, созданная вокруг VT 2K2 разными печатными и компьютерными изданиями, не дала мне пройти мимо этой игры, и должен признаться, свое время я потратил не зря.

Как несложно догадаться, в этой игре нам предоставляется возможность попробовать себя в качестве профессионального теннисиста. Для Virtua Tennis 2K2 фирма «SEGA» не поспешила на лицензию — в игре представлены шестнадцать известных спортсменов обоих полов, а также огромное количество реальных теннисных арен, расположенных в самых разных уголках Земли. Естественно, вам встретятся всевозможные типы покрытий: можно будет сразиться и на травке, и на земляном корте, и на твердом, и на искусственном покрытии. И играть, естественно, как в одиночном, так и в парном режимах (здесь вашим партнером может стать игрок, управляемый приставкой), не обойдены вниманием и мультиплеерные сражения — в VT2K2 можно играть даже вчетвером.

В основном меню вы найдете четыре пункта:

**Турнир** — серия из пяти поединков с компьютером. Иг-

рать можно как одному, так и вдвоем с приятелем. Победители заносятся в таблицу рекордов, а также получают в подарок большую плевательницу..., то есть, большой кубок.

**Соревнование** — матч с компьютером или живым противником. В этом режиме одновременно могут участвовать до четырех игроков, так что собирайте друзей и — вперед!

**Мировой тур** — наверное, самый интересный режим в VT2K2. Создав двух теннисистов (мужчину и женщину), вы должны довести их с трехсотого места в таблице о рангах до самой его (табеля) вершины. Чтобы процесс шел быстрее, подопечных следует тренировать (RPG? Именно так!) и вывозить на различные турниры. Победители соревнований, помимо увеличения рейтингов, получают еще и деньги, которые следует тратить на экипировку и другие нужды теннисистов, а иногда и призы в виде суперавороченных ракеток.

**Опции** — здесь вы всегда можете изменить уровень сложности и некоторые правила игры, настроить звук и включить/выключить вибрацию джойстика.

Выбирайте то, что пришлось вам по вкусу, и скорее на корт, пришло время взглянуть, что же представляет собой игровой процесс.

Первое впечатление после пары минут — это фантастика!!! Sega Sports доказала, что все авансы, выданные игре, более чем заслужены. Графически VT2K2 не знает себе равных на Дримкаст, это факт. Игроки детализированы

потрясающе, технология motion capture (захват движения) делает их перемещения по корту и удары очень и очень реалистичными, иногда забываешь, что это игра, а не трансляция теннисного матча. Усиливают эффект присутствия и зрители: выглядят они как... зрители, хлопают в ладоши и ведут себя так, как и положено на теннисном матче. Добавьте к этому звук, выполнен-







ный на твердую «пятерку», — и поймете, почему я так восхищен окружающей атмосферой.

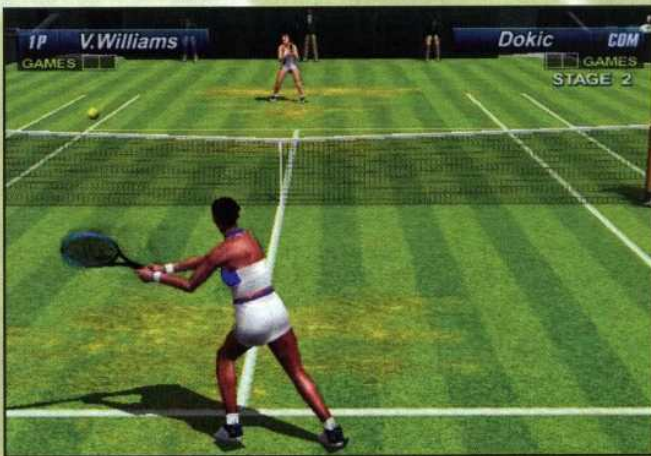
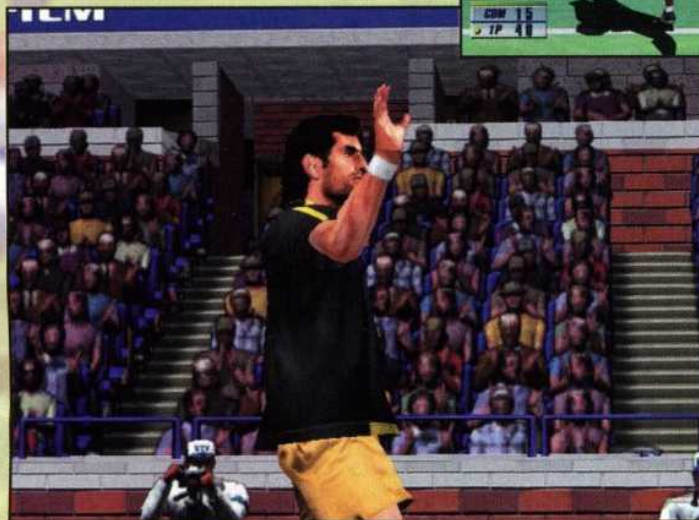
Но еще больше меня порадовал геймплей. Запомните, люди, теннис — это не тупая аркада для любителей покидать мячик через сетку, чтобы добиться хоть каких-нибудь успехов: вам придется понять динамику игры, почувствовать ее подводные течения, VT2K2 заставит вас думать. Отныне пушечные удары в одну точку не приносят победы, противник прекрасно владеет ракеткой и будет гонять вас по всему корту. Единственный способ победить — поставить его в невыгодное положение, заставить ошибиться, а затем нанести удар, который противник не сможет отразить. Игра не терпит суеты и, в то же время, требует быстрой реакции, залог победы — не только рефлексивная змея, но и четкая стратегия. Корт большой, и у теннисиста никак не получается быть везде одновременно. Мгновение между подачей и приемом мяча зачастую становится решающим — как пробить? Куда послать мяч, чтобы противник не смог ударить в неприкрытый угол? Стоит ли подрезать мяч или пробить со всей мочи? Попытаться поймать соперника на встречном движении или перебросить? Все эти вопросы роятся в голове одновременно, и на все следует дать ответ за долю секунды, чтобы осталось время для исполнения задуманного.

Благодаря довольно удобному управлению и качественной физической модели (игра обчисляет кучу всяких параметров: покрытие, характеристики теннисистов, угол и скорость полета мяча, угол отражения от корта и много чего еще), вы сможете повторить в виртуальном матче все, что видели в телетрансляциях теннисных турниров. Большой арсенал ударов не даст скучать даже самому привередливому игроку, а для тенниси-

стов, освоивших все хитрости управления, есть режим для двоих.

В VT2K2 опытный игрок всегда справится с новичком, понимание игры и умение действовать оригинально, неординарно, остро (а именно это и приносит победу — компьютер детских ошибок не допускает) приходят только после долгих и упорных тренировок. В зависимости от квалификации противников состязание может длиться как десять минут, так и полтора часа. Однажды мы с другом вели партию два часа тридцать одну минуту (в конце игры услужливый экран статистики показывает общее время матча). Никто не хотел сдаваться, а силы наши были примерно равными. Завершилось все тай-брейком, который я (допустив пару ошибок из-за усталости) продел со счетом 5:7. Честно говоря, я в жизни не испытывал из-за проигрыша столь горького разочарования, которое скрашивала только радость от самого поединка. Теперь сражения (по-другому это действие и не назовешь) с друзьями стали обычным явлением в моей жизни, и я пока не собираюсь отправлять давным-давно пройденный Virtua Tennis 2K2 на полку. Игра получилась действительно интересной и достойной внимания не только любителей тенниса, но и тех, кто просто хочет приятно провести время с джойстиком в руках.

### Black Warrior



**БОМБА** (франц. *bombe*) — снаряд, изготовленный кустарным способом, для диверсионных и террористических целей.

**БОМБАРДИР** (нем. *Bombardier*) — с XIX в. звание в армейской артиллерии, соответствовавшее ефрейтору в других родах войск.

Советский Энциклопедический Словарь.

Бомбы детям не игрушка, это вам любая мама скажет. Такими устройствами балуются только террористы, революционеры, некоторые президенты, да вот и мы с вами, уважаемые ценители пазл-экшн-игр. Помните, как все начиналось? Новенькая «Dendy-Junior» (или старенький китайский аналог оной), пять-шесть взлохмаченных голов перед экраном телевизора, да желтый пластмассовый картридж «21000 in 1», на котором всего-то штук пять игр. Но зато, какие это были игры! Эээээх... «Танчики», «Галаксиан», «Бильярд»... И, конечно же, «Бомбермен»! Сколько часов потрачено, сколько кинескопов загублено, сколько бумаги исписано десятизначными паролями миссий... Мы заманивали слабоумных врагов в свои кустарного типа ловушки, подлавливали их управляемыми взрывами на «защитенных» маршрутах, собирали призы и составляли сложные комбинации последовательных «цепочечных» взрывов, настигающих врага в любой точке экрана. Но все же игра страдала одним серьезным недостатком — отсутствием мультиплеера, а компьютерные монстрики (иначе и не назовешь) были просто непристойно глупы. Дело исправил Bomberman-2, в котором, наряду с одиночным режимом, что называется «на прохождение», присутствовала и возможность своеобразного deathmatch'a для троих игроков. Причем, можно было выставить любое количество достаточно сильных компьютерных оппонентов. Вот это было время! Жаль только в России тогда не встречались NES'овские развешиватели на четыре джойстика, так что играть приходилось лишь вдвоем.

Прошло время, восьмибитки канули в Лету, а «принцип бомбермена» был расклонирован по всем платформам безо всякой меры, но вот уровня «интересности» своего эталонного образца 1991 года «Бомбермен» достиг лишь на новой 128-битной сеговской приставке. Более того — сейчас это лучшая игра про сапера-террориста из всех когда-либо появлявшихся на свет. По моему скромному мнению, конечно. Ну что, коллеги, приступим к осмотру пациента?

Итак, наденьте перчатки, закройте дверь операционной и подайте-ка мне мой любимый скальпель на 17...



Игра в «Бомбермена» всегда была веселым времяпрепровождением, но эта версия получилась наиболее пародийной и стебной; чего стоит только вступительный ролик, где одетый в оранжевое боевое кимоно (с черным поясом и оборванными рукавами a-la Ryu или Ryo Sakazaki) Бомбермен тренируется у водопада (вспоминаем игру Kensei: the Sacred Fist), выполняя трудноузнаваемое ката (здравствуй, Hwoarang!) под аккомпанемент мелодии, подозрительно напоминающей одну из музыкальных тем Tekken!

Хм, Бомбермен готовится к новой битве. К какой именно, спросите вы? Отвечаю. В Южном море на планете Бомберменов есть небольшой остров, приспособленный местными жителями под «олимпийскую деревню». То есть у Бомберменов также раз в четыре года проводятся олимпиады, как и у нас, только называются они «BOMB-A-LYMPICS». Чемпионом станет тот, кто пройдет все отборочные туры (подор-



В который раз «Бомбермен» пережил эволюцию внутриигровых призов. Поскольку многие начинающие игроки все еще путаются и поминутно задают вопросы типа «А что я сейчас такое взял?», «А что это дает?», я приведу полный перечень Power-Up'ов игры «Bomberman Online». В кавычках указано название приза, в квадратных скобках — описание его внешнего вида.

«**ОГОНЬ**» [улыбчивый фэйрбол] — увеличивает мощность (т.е. дальность) взрывов на одну клетку.

«**БОМБА**» [бомба] — увеличивает на единицу то количество бомб, которое вы можете установить за раз.

«**СКОРОСТЬ**» [роликовые коньки] — увеличивает скорость вашего передвижения.

«**САНДАЛИЯ**» [сандалия] — уменьшает скорость вашего передвижения (этот приз вы можете встретить только в мини-игре в режиме «Battle Mode»).

«**ПИНОК**» [Бомбермен, пинающий бомбу] — позволяет пинать бомбы в нужном направлении.

«**ПЕРЧАТКА СИЛЫ**» [перчатка] — позволяет поднимать бомбы и швырять их в нужном направлении.

«**УДАР**» [боксерская перчатка] — позволяет дотянуться до бомбы, которая находится не далее, чем в трех клетках от вас.

«**ЦЕПЬ ИЗ БОМБ**» [три бомбы] — позволяет быстро уложить в ряд максимально доступное количество бомб.

«**ПРЫГАЮЩАЯ БОМБА**» [«резиновая» бомба] — когда вы пинаете или швыряете бомбу, она перепрыгивает через препятствия.

«**ЧЕРЕП**» [череп] — случайным образом дает вам одну из девяти нижеперечисленных особенностей:

- увеличение скорости;
- уменьшение скорости;
- неподконтрольная установка бомб;
- «паралич» — некоторое время вы вообще не сможете устанавливать бомбы;
- уменьшение радиуса взрыва до минимума (одна клетка игрового поля);
- постоянный безостановочный бег (a-la Pac-man);
- смена управления на противоположное;
- уменьшение тайминга взрыва бомбы;
- увеличение тайминга взрыва бомбы;



(мы же на Олимпиаде, вы что, уже забыли?), то есть строго следуя определенным уложениям. Это очень интересно, поверьте! Ну а для приверженцев «классического стиля» есть, конечно, и стандартный deathmatch.

Структура основного режима такова: на каждом уровне по три игровых этапа, четвертый — битва с боссом. Все этапы уровня подчиняются какому-то одному Правилу, то есть количество уровней и Правил совпадает. Как только вы пройдете три отборочных тура (антураж всех этапов один, но вот сами они совершенно различны, причем играть от этапа к этапу становится все сложнее и сложнее), на арене появится сам Великий Бомбардир. Условия победы над каждым из них весьма специфичны — босс, как-никак! Ну и так далее и тому подобное. Всего таких уровней-команд изначально три (они доступны сразу, а вот к остальным придется «прорубаться», одерживая победы над уже доступными аренами): сборная электротехнического завода «Electric Dragons» (Survival Rule), «Red Phoenix» из Вулканической Спортивной Школы (Hyper Bomber Rule) и женская сборная патрульных сил береговой охраны «Princess Mariners» (Submarine Rule). Соответственны и боссы: Thunder

Bomber, Bomber Brothers и Bomber Mermaid. Общее количество уровней (включая уровни с боссами) — 20 шт., всего боссов — пятеро.

Хочу особо отметить, что для счастливых обладателей лицензионной копии игры ценой в 30 американских бумажек неприятного зеленого цвета открываются просторные го-

вет на mine остальных претендентов) и выйдет победителем из поединка с Великим Бомбардиром (иными словами — боссом). Тот, кому окажется по плечу эта задача, получит Священную Золотую Медаль. Всего таких медалей пять.

...Где-то в дремучем лесу, под водопадом, один из претендентов (кажется, вы уже догадались, о ком идет речь) упорно тренируется, укрепляя свой дух и закаляя тело... Пришло время показать, на что он способен!

Бомбермен просто обязан победить, причем не только из тщеславия. Ведь древнее пророчество гласит: «Если кто-то один выиграет пять Священных Золотых Медалей — ему откроется путь к становлению Великим Мастером-Бомбардиром». Как же можно упустить такую возможность?! И наш герой бросает вызов всем пяти чемпионским командам...

Вот так, товарищи. Олимпийские игры даром не проходят, поэтому можно смело заявлять нашего героя как российского спортсмена, остальных объявить канадцами, и — вперед, к манящим золотым вершинам! А уж игровых режимов здесь предостаточно, и в каждом из них можно сразиться как с компьютерными оппонентами, так и полноценно используя дримкастовский «джойстикотвод» на четыре персоны. Вас ждет великое разнообразие арен (в том числе и секретных), каждая из которых имеет свою уникальную структуру и всевозможные особенности, свойственные ей и только ей. Стоит особо отметить, что теперь в «Бомбермене» действует совершенно новая «Система правил», то есть для победы в соревновании нужно не просто порубать в капусту всех врагов, но и сделать это спортивно





**СИСТЕМА ПРАВИЛ • СИСТЕМА ПРАВИЛ • СИСТЕМА ПРАВИЛ • СИСТЕМА ПРАВИЛ**

**Survival Rule**

Классическое правило по типу «нет никаких правил»: несколько участников на игровом поле разрушают препятствия, собирают призы, одновременно пытаясь подорвать оппонентов на бомбе. Выигрывает «последний выживший».

*Примечание:* частенько возникает такая ситуация — двое «последних» игроков подрывают друг друга, а победителем выходит тот «спортсмен», который все время битвы отсиживался в окопах.

**Hyper Bomber Rule**

Где-то на уровне спрятано пять специальных жетонов, запирающих детонатор мегабомбы, находящейся аккурат посередине арены. Счастливчик, собравший три из них, может смело бежать в центр и детонировать взрыв, подрывающий абсолютно все клетки игрового поля, кроме центральной (где вы и стоите).

*Примечание:* «выбитые» из побежденных противников жетоны «перепрыгиваются» на уровне. возрождение игроков постоянное и бесконечное. Помните, очки вы получаете не за убийства (ой! слово-то какое страшное), а за взрыв мегабомбы.

**Submarine Rule**

Какой-то мутировавший вариант волейбола. Обе воюющие стороны разделены «сеткой», а каждая поставленная на «своем» поле бомба переплывает на сторону противника в положение зеркального отражения (сыграете — поймете). Как только бомба приплыла, включается таймер: 3...2...1... Ба-бах!!! Вся сложность в том, что приходится одновременно следить и за своей, и за вражеской сторонами, а это, оказывается, очень трудно. К тому же вам предстоит воевать одному против целой команды.

*Примечание:* первым же делом научитесь не путать свои бомбы, ожидаю-

щие «отправки», с теми, которые уже приплыли с противоположной стороны. Также помните, что взрыв «чужой» бомбы может взорвать «свою».

**Panel Paint Rule**

Припоминаете режим «Domination» в игре «Unreal Tournament»? Вот-вот, примерно то же самое. От взрыва вашей бомбы клетки игрового поля закрашиваются в определенный цвет. Соответственно, чем мощнее бомба, тем больше клеток вы сможете закрасить. Если радиус вашего взрыва перекрывает уже кем-то закрашенные клетки — они приобретают цвет вашей команды. Когда заканчивается время, определяется победитель — тот, чей цвет доминирует на арене. Возрождение игроков бесконечное, игра заканчивается по истечении времени.

*Примечание:* вы можете закрасить хоть всю арену, но, единожды упустив инициативу (учтите, при гибели все призы и бонусы аннулируются!), в конце все равно останетесь в проигрыше; все дело в том, что при определении победителя учитывается не общее количество клеток, закрашенных за раунд, а лишь то, которое имело место на момент окончания времени.

**Ring Match Rule**

Очень простой и динамичный режим: на крохотной арене (никаких нагромождений и взрываемых объектов нет) несколько участников пытаются подловить друг друга, выбросив взрывом с поля. Ограниченное количество бомб, которые можно поставить за раз, бесконечное возрождение и тикающий таймер — вот и все, что вам нужно. Когда время заканчивается, победителем признается тот, кто насобирал больше всех «фрагов».

*Примечание:* никаких призов в этом режиме нет, вам придется рассчитывать только на собственную сноровку.

ризонты бесплатной сетевой игры, в которой могут участвовать одновременно до восьми (!) игроков из различных стран мира. Это настоящий подарок для истинных профессионалов, а такие имеются, можете мне поверить.

Пара слов о секретах: постепенно проходя игру, вы зарабатываете не только новые арены и всевозможные мини-игры, но и... костюмы (выражаясь языком 3D-шутеров — скины). Стоит раздобыть и посмотреть все варианты нарядов Бомбермена в «Конструкторе»: там есть не только всевозможные расцветки одной и той же головы, но и вполне самостоятельные облачения. Например: полицейский, борец сумо, младенец, мумия, снежный человек и даже ниндзя! Таким образом, Великая Сетевая Олимпийская Битва никак не превратится в сражение разноцветных близнецов.



И только теперь, когда стал более или менее понятен сам игровой процесс, имеет смысл поговорить о его визуальном воплощении. Оно великолепно! Вся игра трехмерна, но выполнена в ставшей уже узнаваемой и любимой многими «мультишной» манере «cell-shading», когда все 3D-модели, вне зависимости от положения камеры, очерчены четким черным контуром, а яркая цветовая палитра напоминает какую-нибудь FLASH-заставку. Модели персонажей крупные, прекрасно анимированные — загляденье. Играть просто очень приятно!

«Hudson Soft» постаралась на славу; так воздадим же ей должное — соберем друзей, включим приставку, раздадим каждому по джойстику, и... Let's Kombat begin! А главное — никаких террористов!

**Всегда ваш,  
Артем ШОРОХОВ а.к.а. cg**



# ИРОНИЧЕСКАЯ ДРАКОНОЛОГИЯ

60 лет Великий Дракон

ИРОНИЧЕСКАЯ ДРАКОНОЛОГИЯ

ДРАКОНЫ НА РУСЬ И ЮМОР ВТРЕПЯ



Юбилей достаточно бодр, полон сил для новых свершений и, в то же время, готов к тому, чтобы вместе с вами бросить взгляд на пройденный путь. Признаемся без ложной скромности, бросить есть на что.

Дорогие и уважаемые наши читатели, любители и поклонники (надеемся, что среди вас есть и такие)! Наш сегодняшний номер — юбилейный. Шестьдесят номеров в строю! Срок, надо сказать, не настолько солидный, чтобы, величественно шаркая ногами, пробираться к ложу, усыпанному розами и лавровым листом, но и не такой уж малозначительный, чтобы совсем не обращать на него внимание. В общем, как говорится, не много — не мало, а в самый раз. Почти десять лет наш «Великий Дракон», поначалу, правда, носивший более скромное имя (молодость, знаете ли, застенчивость, стремление не высовываться раньше времени) бороздит игровые просторы. На этом пути ему приходилось по-разному: порой сладко и весело, а бывали и тяжелые времена. Но как бы ни складывалась судьба журнала, рядом с ним всегда были вы — наши игроки и читатели, для которых, собственно говоря, и существует Великий Дракон, подпитываясь энергией вашей радости. Надо сказать, нынешнее название нашего журнала возникло совсем не случайно. Ведь Дракон — одно из самых загадочных существ, когда-либо существовавших на земле. Впрочем, отдельные скептики утверждают, что как раз на земле-то их и не было. Но зато уж в литературе, искусстве и особенно в играх, драконы представлены широко и многообразно. Вспомним хотя бы огромное количество книг жанра фэнтези! Здесь драконы присутствуют настолько активно, что их приходится заключать в серии: «Век Дракона», «Золотой Дракон», «Возвращение Дракона» и так далее, и тому подобное. Что же касается нашего излюбленного предмета, а

Перечислять драконов, так или иначе обитающих в играх, можно бесконечно.

именно — игр, то уже на заре игровой индустрии, полчища драконов, хороших и разных, бодро прискакали, бия хвостами, и поселились сначала на картриджах, а потом и на дисках. Перечислять драконов, тем или иным способом бытующих там, можно бесконечно.

Уже в самые ранние времена хулиганистый мальчик из «Adventure Island» отчаянно рассекал неведомые дали и штурмовал пропасти, оседлав замечательных толстопузых драконов разного цвета. Другие представители этого сообщества то и дело воровали прекрасных принцесс, как, например, в «Ghosts and Goblins». Но делали они это вовсе не за тем, чтобы слопать беззащитное создание, а дабы побудить отважного рыцаря проявить свои лучшие качества, а заодно и проверить чувства.

Поздний период игровой драконологии, несомненно, отмечен выразительным образом супергероя — дракончиком Спайро (Spyro), который, невзирая на синюшный предобморочный цвет, лихо разрушал ларцы с драгоценностями и жарко опалил многочисленные вражьи морды. Иногда виртуальным героям удавалось втиснуть эту чешуйчатую стихию в относительно цивилизованные рамки и заставить огнедышащих созданий служить на благо, как, например, в «Dragon Riders». Но чаще свободолюбие побеждало, и дракон совершал свои вольные парения и кружения из приставки в приставку, с диска на диск. Чем же так дорог этот образ сердцам всех романтиков, сохранивших в самые прагматичные времена изрядную толику возвышенного отношения к жизни? Загадка, господа, тайна, которая, скорее всего, так никогда и никем не будет разгадана!



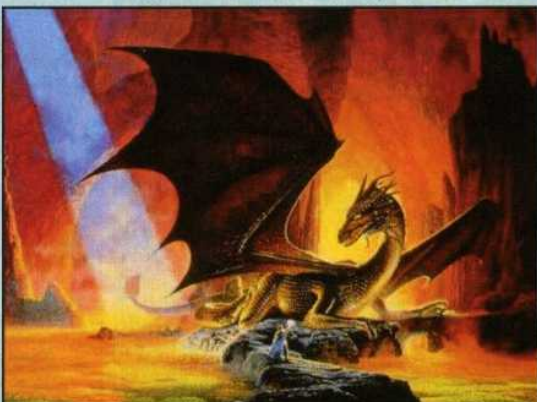


«Гермес, бродя однажды по пустынному горному месту... узрив фигуру, страшную и ужасающую. Это был Великий Дракон, с крыльями, закрывающими все небо, изрыгающий во всех направлениях огонь... Потрясенный увиденным, Гермес... умолял его раскрыть его подлинное имя. Огромное создание ответило, что его имя... Ум Вселенной, Творческий Разум и Абсолютный Повелитель всего».

Посудите сами, ведь на протяжении всей истории человечества о драконах ходит огромное количество легенд, преданий, свидетельств очевидцев и, наконец, просто слухов и домыслов. Надо сказать, из всего этого многообразия вырисовывается, в целом, довольно привлекательный образ. Прошедшие десять лет не последние по яркости и выразительности страницы этой летописи писал наш журнал. Прокомментируем хотя бы кратко отдельные живые эпизоды истории драконов и их взаимоотношений с людьми. Ведь на юбилеях чувствуют не только самого виновника торжества, но и его многочисленную родню.

Итак, некоторые исследователи утверждают, что «дракон есть животное, которое однажды жило и влачило свои тяжелые кольца-извивы и, может быть, даже летало» (Ч.Гульд. Мифические Чудовища). Со всей ответственностью утверждаем, что не только однажды жило и влачило, но продолжает заниматься этим достойным делом, то есть жить и влачить, до сего дня. Насчет «может быть, даже летало» — мы категорически отвергаем всяческие «может быть», ибо нам достоверно известно, что Дракон может, хочет и летает во всякое удобное для него время, если, конечно, пребывает в соответствующем летательном состоянии духа. Не случайно ведь первым произведением, записанным с помощью корейского алфавита, была «Ода дракону, летящему в небеса» (1445). Да вот, кстати, и цитатка, подтверждающая наше заявление: «Вначале... Огненный Дракон носился в одиночестве в Беспредельности». Сразу видно знающего человека — действительно, было дело, носился, естественно, не на своих двоих, на них не больно-то поносишься. Ими только оттолкнемся при взлете, а там уж — рассекаем Беспредельность в свое удовольствие. Кстати, откроем тайну: одиночество продолжалось недолго. Огненный Дракон, как утверждает история, породил Воздушного, Воздушный — Водного, Водный — Земного, а Земной, как вы уже, наверное, догадались, в качестве венца этой термоядерной реакции породил Великого, то есть, именно нашего юбиляра.

Одна авторитетная энциклопедия утверждает, что «Дракон (греч.) или Драгон — вымершее допотопное чудовище». Нет, нет, и еще раз нет — ничего не вымершее, и нашим читателям этот

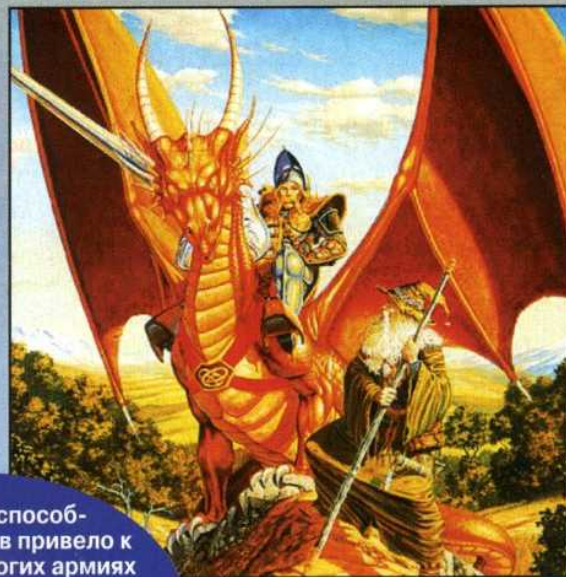


факт даже не надо доказывать — ведь не в загробном же мире они регулярно общаются именно с Драконом — и ни с кем иным! Между прочим, и не такое уж чудовище! Хотя, это зависит от многого, в частности, с какой лапы встанет. А то как откроет пасть, как изрыгнет!

Тот же авторитетный источник сообщает, что «в Египте есть звезда Дракона (Северная Полярная Звезда)». Вот это верно — звезда есть и нашему Дракону она очень нравится, иногда он даже заглядывает туда, без присмотра не оставляет — все-таки, какое-никакое, а хозяйство, нужно иногда пыль там подмести, мусор

собрать, стекла протереть, ну и все такое прочее. Так-с! От образа жизни перейдем к характеристикам внутренних качеств. «Там, где мы находим Солнце, — утверждает Дж. Мид, — там и Дракон, символ Мудрости, Бессмертия и Возрождения. Как змея сбрасывает свою старую кожу лишь для того, чтобы появиться в новой, так и бессмертный Дракон сбрасывает одну личность лишь для того, чтобы принять другую». Какое глубокое, а главное — соответствующее истине утверждение! Из него складывается представление о следующих качествах Дракона: Мудрость, Бессмертие, Возрождение, Многоликость. Так что, если у кого-то когда-то возникали всякие там мысли и сомнения, имейте в виду — они не имеют под собой совершенно никаких оснований. Дракон — бессмертен и точка! Иногда, конечно, приходится исчезнуть на время — а что бы вы думали — не простое это дело сменить кожу и обрести новую личность, но будьте уверены — это для Дракона дело привычное и промаха он не даст





**Уважение к способностям драконов привело к созданию во многих армиях мира, в том числе, и русской, универсальных кавалерийских частей — драгун (франц. dragon), способных действовать как в конном, так и в пешем строю.**

ни за что. История нашего любимого и досточтимого юбиляра — лучшее тому подтверждение. Меняются времена — меняется Великий Дракон, но так же, как бесконечны времена, бесконечен и Дракон, устремленный в Вечность.

На фоне общих оваций, хотелось бы внести ясность по поводу одного из сомнительных, впрочем, не так уж часто встречающихся, заявлений: «Драконы могут быть крылатыми и ползучими — без крыльев, тело у них по-змеиному длинное, таких драконов нередко именуют змиями: «Клад не зарытый стал достоянием старого змея, гада голого, гладкочешуйного...». (Перевод В.Тихомирова). Ну, уж, извините — могут быть, конечно, и ползучими, и летучими, и какими угодно, но гадом-то зачем обзывать! На брудершафт не пили, кажется. Так что впредь просьба ругательные слова держать при себе.

Кстати, помимо крылатых, ползучих и гладкочешуйных, есть еще и бумажные с иллюстрациями. Догадались, что это? Ну, молодцы!

Особо почитаемы драконы на Востоке, который в этом вопросе фишку рубит — ничего не скажешь! Вот, например, «Дракон является символом легендарного Шаолиня, обозначая собой качество Мудрости и Опыта и превосходя всех остальных животных (журавль, змея, тигр, леопард), изучаемых в этой знаменитой школе боевых искусств. Он обладает всеми их качествами — равновесием, спокойствием, гибкостью, ловкостью, скоростью, реакцией, силой, напором. Дракон непредсказуем, изменчив и эффективен во всем». Что есть — то есть, всеми этими качествами обладает и Великий Дракон, при любом удобном случае используя их для общего блага. Не случайно «Великий Дракон» — высший ранг бойцов ряда единоборств.

«Слово «дракон» имеет у каждого из древних народов такой же смысл,



как тот, что придают ему по сей день китайцы — длинный или существо, которое выдается по своему уму и в греческом языке drakon означает «того, кто видит и наблюдает». А вот это уже просто о нашем ВД — именно этим он и занимается на протяжении вот уже 60 номеров. Видит, наблюдает и, что самое главное, — не жмотничает, а щедро делится результатами своих наблюдений с вами, дабы и вы испытали чувство искреннего ликования и восторга перед лицом очередной потрясающей игрушки.

«В древнекитайской картине мира Дракон персонифицирует размножение, плодородие и активность. Драконы поднимаются в небо и вызывают при этом гром и первые дожди. Часто изображаются два дракона, играющие жемчужиной (шаром грома), благодаря чему они вызывают плодотворный дождь». Так вот, чепуха все это, господа хорошие, факт лишь в том, что ДРАКОНЫ ИГРАЮТ! Причем в режиме «2 Players»! А если в результате и грянет гром, то что удивительного? От ваших, дорогие геймеры, игр шуму случается и поболе.

Справедливости ради отметим, что временами ходили слухи о злобности и кровожадности драконов. Но история всегда доказывала их несостоятельность. Вот пример. Был такой Дракон или Драконт — древнейший афинский законодатель, составивший в 621 до н.э. свод законов, отличавшихся крайней жестокостью. Суровость законов Дракона лежит в основе распространенных выражений «драконовские меры», «драконовские законы». Все понятно! Но при чем здесь настоящие драконы?! Просто какой-то маньяк нахально присвоил себе имя благородного существа!

Что же касается вас, дорогие наши читатели, то можете быть уверены в том, что Великий Дракон, чью мускулистую длань вы сейчас имеете честь пожимать, скромно храмов себе не требует и ждет от вас только одного — любви и преданности. Любите его, читайте его, проводите с ним дни и ночи, будни и праздники, дарите любимым на дни рождения! А в ответ наш юбиляр обещает сохранить и впредь зоркий глаз, острое перо и мудрую голову, чтобы все также успешно вести вас по игровым путям-дорогам. Да ради дружбы он готов быть хоть компасом, хоть навигатором, хоть поводырем, хоть... Впрочем, больше нет слов, душат счастливые рыдания, а по стальной груди катится скупая драконья слеза. Аплодисменты, цветы, радостные вопли, в потолок бьют тугие струи шампанского! С днем рожденья!

### Три. Два. Один. Поехали!!!

Итак, есть такая весьма уважаемая компания по имени «Ubi Soft». Чего она делает, кроме «рэйменов», для меня загадка, ну да не об этом речь, так как на этих страницах ничего, кроме нового «Рэймена», вы не найдете. Факт. Ранее в «Драконе» уже не раз рассказывалось о гонках, в которых всем известные персонажи игр или мультиков ездят по всяким специально для этого придуманным трассам и иногда стреляют друг в друга, чем бог на душу положит. Читали? Тогда повторяться не буду. Как вы уже поняли, рецензируемая игрушка относится к тому же жанру, только вот... странная она какая-то...

Начнем с того, что я всегда любил игры про Рэймена, не то чтобы орошал каждую слезу умиления, но любил. Однако любовь моя сильно ослабла с тех пор, как Рэймены стали трехмерными. Потому как трехмерный гоночный Рэймен стал для меня настоящим испытанием! Судите сами: восемь неизвестно откуда взявшихся персонажей (из которых процентов девяносто — роботы) — раз, шпионски-вредоносное поведение камеры — два, отсутствие средств передвижения — три...

Загрузив игру, мы попадаем в... э-э-э... меню, где можно настроить кнопки управления, поправить центровку экрана и сделать что-нибудь с музыкой (например, отключить). Потом — выбор персонажа: сам Рэймен, какая-то лягушка и пара невразумительных роботов — все! Еще четверых вам только предстоит «открыть». Теперь держитесь за свои табуретки — характеристик нет, персонажи не различаются ничем, даже оружием! Так что делайте свой выбор, исходя из внешнего вида. Кто выбрал НЕ Рэймена? Ах, вы! Вы почему из своей палаты снова выскочили? Ах, «поиграть»... А ну-ка марш по своим койкам! Н-да, о чем это я? Так вот, что же там дальше? Режим для двоих игроков и турнир. С первым, вроде бы, все ясно, а вот второе следует расписать во всех красках. Скажите, какие ассоциации у вас вызывает слово «турнир»? Наверное, всевозможные таблицы заездов, дикое количество участников и средств передвижения, секундомеры, трибуны... Фиг вам! «Турнир» в понимании разработчиков «Гоночной» игры!

Rayman Rush — это бегалки наперегонки. Глядите: три круга, два противника, несколько чекпойнтов. Побеждает тот, кто прибежит раньше оппонента. Все! Ах, да, кое-где на «трассе» встречаются стрелочки-ускорения, благодаря которым можно на несколько секунд поверить в то, что движок способен обрабатывать хоть сколько-нибудь высокую скорость. Движок действительно на это способен, но вот разработчики, видимо, решили, что если уж соблюдать реализм игры в «Догонялки», то и скорость свыше 10 км/ч развивать незачем. Где это вы видели, чтобы пешехо-



ды быстрее бегали? И при всем этом управление (стрелки — направление движения, X — прыгать, Δ — стрелять заморозкой, все остальные кнопки — никогда не используйте) отличается в высшей степени низкой чувствительностью. В повороты герои вписываются очень неохотно, прыгают не сразу, стреляют не туда, а уж Планирование (при повторном нажатии кнопки прыжка) всегда включается именно в тот момент, когда оно совсем не нужно (а не нужно оно на протяжении всей игры)...

Скажите, после того как вы прочитали все написанное, у вас нет такого чувства, что «с этой игрой все уже понятно»? Есть? А вот у меня — нет. Ну не могу я сказать, что игра провальная, не могу! Она... необычная. Этапы больше всего напоминают не трассы, а... уровни. Помните в Crash Bandicoot 3: Warped была такая штука — «Time Trial», когда уровень нужно было «пробежать» за минимальное время? Представьте себе, что пробежать его надо наперегонки — и вы отлично поймете, что за зверь, этот Rayman Rush.

Уровни имеют по несколько ответвлений, причем, не могу сказать, что боковые пути — более быстрые, видимо, их наличия просто настойчиво требовала душа дизайнера, и он не смог ей отказать. Сами уровни очень красивые, но, опять-таки, в игре такого жанра несколько неуместные. Постоянно преследует ощущение, что стоит расставить повсюду врагов да запрятать в самые труднодоступные места бонусы, и игра окажется обычным 3D-платформе-







# RAYMAN



ром! Внешне уровни различаются — тут тебе и потоки лавы, и старые заброшенные заводы, и океанские острова с пальмами. Но уже через полчаса понимаешь, что состоят они буквально из кубиков! Вот тут — скользкая дорожка, здесь — участок для слалома между препятствиями, а если подпрыгнуть вон там — можно уцепиться заморозкой за кольца и срезать путь. Эти фрагменты — в разной последовательности — встречаются в полном наборе на каждом уровне. Поначалу, не спорю, забавляет, но вскоре начинает банально раздражать. Еще бы ничего, если бы наряду с этой штамповкой поставлялся и «конструктор трасс», но ведь его нет и в помине!

Ладно, переходим к камере, которая в этой игре жутко умная. Она не висит, подобно троллейбусу на невидимых проводах, как в любой другой игре этого типа — она **ПОДСТРАИВАЕТСЯ**. Вы можете представить себе что-либо ужаснее, чем **ПОДСТРАИВАЮЩАЯСЯ** камера в гоночной игре?! Слава Богу, ее свобода существенно ограничена, но не раз и не два вы еще врежетесь в препятствие только потому, что повторяющая весь ваш маршрут камера не успела вписаться в поворот, который вы уже прошли. Хорошо хоть, что на некоторых уровнях вид «сзади-и-чуть-чуть-сверху» сменяется классическим «только сбоку». Выглядит это весьма прикольно, участки трассы подобраны разумно, только вот бороться с обгоняющим вас противником несколько сложновато. Но главное преимущество состоит в том, что смена вида происходит автоматически. Ура! Сама гоночная система чрезвычайно проста и потому необыкновенно неудобна. Вы можете только бежать с установленной скоростью (никакого времени разгона или чего-нибудь в этом роде нет) до тех пор, пока:

- а) не врежетесь в препятствие «до потери сознания» (вокруг головы летают звездочки, а скорость передвижения равна муравьиной);
- б) не упретесь лбом в то место, которое необходимо перепрыгнуть (в особенно темных пещерах эти места надо будет заучить);
- в) не зашлепайте по воде или иной субстанции, существенно снижающей вашу скорость (тут надо либо выруливать обратно на трассу, либо прыгать до ближайшего сухого места);
- г) не упадете сраженным вражеской заморозкой (пускается, как правило, в упор еще на старте, после чего выиграть гонку на серьезном уровне сложности уже не представляется возможным).

Никаких тактик или уловок практически нельзя придумать: просто держим кнопку ↑ и надеемся на то, что противник ошибется. Наскучивает весьма быстро. В общем, как ни печально, но я вынужден признать: Rayman Rush — игра, скорее красивая, нежели интересная. Пройти ее до конца, добыв попутно все секретные уровни и недостающих персонажей, совсем нетрудно, но вряд ли даже это простое дело вызовет у кого-то энтузиазм и блеск в глазах. Есть куда более достойные ваших денег претенденты, поверьте мне. Но... если возникнет возможность — попробуйте все-таки поиграть сами: вдруг я чего-то не понял? Вдруг Ubi Soft еще помнит, как делать классные игры?

**Артем ШОРОХОВ aka cg**  
(агент, страхующий геймеров от плохого настроения)



# Monsters, Inc. Scream Team

Кинематограф и игровая индустрия всегда были тесно связаны друг с другом. Ни одна по-настоящему кассовая картина последнего времени не обходилась без своего интерактивного собрата, равно как и фильммейкеры не упускают возможности воспользоваться раскрученным игровым брендом. Что вполне закономерно и логично. Зачем создавать что-то новое с непредсказуемым результатом, когда уже есть зарекомендовавшая себя идея? Однако нередко суперуспешный фильм, собравший миллионы и миллионы зеленых президентов, получает в виртуальном

мире халтурную реализацию. К сожалению, разработчики никак не поймут, что одно только всем известное название не вытянет их творение на вершину всяких топов и рейтингов, если, кроме красочной обложки, за душой у игры ничего нет.

Спешу вас обрадовать: к недавно вышедшей игре от SCEA — Monsters, Inc. Scream Team. — все вышесказанное никоим образом не относится. Эта история может не только доставить удовольствие детишкам, сходящим с ума по последнему диснеевскому мультфильму, но и порадовать вполне серьезных геймеров. Насколько увлечет она тех и других? Это уже вопрос...

«Корпорация Монстров» — совместное творение Диснея и студии Pixar, впитавшее в себя все самое лучшее от двух компаний. Дисней подарил мультфильму добрую, немного забавную историю, а Pixar наделил Monsters, Inc великолепной компьютерной анимацией, благодаря которой монстры смотрятся очень живо и реалистично.

Monsters, Inc. Scream Team. — одна из многочисленных игр широко представленного на PSone (PSX) жанра платформенной аркады со всеми характерными для него особенностями. Путешествуя в 3D-мире, двум нашим забавным зверькам предстоит пройти через многочисленные испытания, главная цель которых — поиск и пугание детшикообразных моделей роботов, ужасающих своей многочисленностью. Делать мы это будем самыми разнообразными способами — для любителей всяческих изощрений даже предусмотрена специальная Академия Монстров, где можно научить-



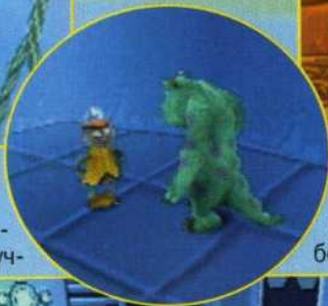
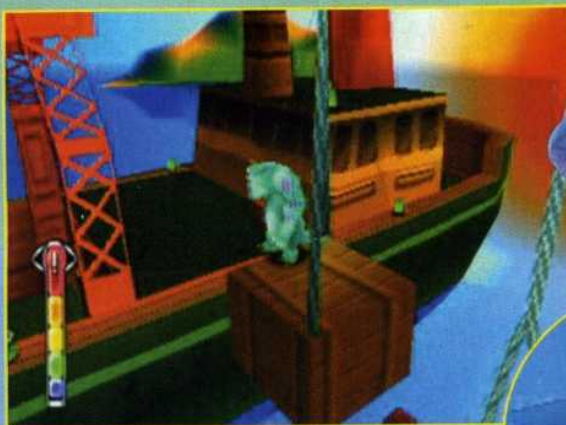
ся новым пугательным приемам. На самом деле в этой не очень замысловатой аркаде можно обойтись и без этого, оперируя стандартными комбинациями, но дабы разнообразить игровой процесс, не грех и поучиться настоящему мастерству устрашения. Ведь это же наша работа! Так давайте же выполнять ее не только профессионально, но и красиво!

...Каждую ночь, когда маленькие детки уже запрыгнули в свои постельки и видят десятый сон, появляются они... Монстры выходят из платяных шкафов, комодов и сервантов с единственной целью: пугать маленьких детей. Это их профессия, ведь они — члены Корпорации Монстров — своего рода электростанции, которая прекратит работу, если кончится сырье. Детский крик — именно тот пресловутый источник энергии, без которого жители Монстер-сити лишатся электричества. Поэтому они покидают свои уютные дома, чтобы отправиться в чуждый и

враждебный мир людей. Но не столь страшен сам человек, сколь ужасна и коварна его недоразвитая форма. Именно детей жители Монстер-сити боятся больше всего. Для них нет ничего страшнее, чем прикосновение к плоти живого ребенка или перенесение в мир

монстров какой-либо вещи, принадлежащей человеку. А что произойдет, если в их вселенной вдруг появится настоящий человеческий детеныш? Монстры редко задумывались над этим вопросом, но знали точно, что таковая возможность чревата катастрофой, допустить которую никак нельзя!





И ведь именно это ужасное происшествие случилось по вине большого, мягкого, пушистого, волосатого, цвета морской волны монстра по имени Салли, лучшего пугальщика Корпорации. После окончания очередной удачной смены он наткнулся на незнакомую дверцу. Любопытство взяло верх над разумом, и Салли повернул ручку. Что и послужило причиной проникновения в среду монстров маленькой девочки...

И вот — расплата за несвоевременное любопытство. Мы обнаруживаем Салли и одноглазого низкорослого зеленого слизняка Майку, повсюду следующего за своим волосатым другом, на Scare Island, где им предстоит пугать детей. Но не настоящих человеческих особей из крови и плоти, а железных робототребятишек. Салли и Майку, безжалостно заброшенным, вероятно, во исполнение вины за допущенную при выполнении задания ошибку, на всеми забытый кусок земли, берега которого омывает море-окиян, предстоит путешествовать в загадочном мире, где за каждым углом таится опасность. С первых же минут игра увлекает своей простотой и комичностью. Правда, как ни печально, не надолго. Асимметричные пестрые объекты, разбросанные буквально по всему Scare Island, весьма забавны, но глаз быстро привыкает к ярким цветам, в



которые прямо на наших глазах окрашивается экран. Жаль, что за этим не стоит глубоко проработанный геймплей. Пугание примитивных до безобразия стальных детишек с торчащими в спине заводными ключиками наскучивает уже после получаса непрерывной игры. Монотонность характерна и для мира Scare Island: в окружающих нас предметах и пейзажах резко преобладают зелено-синие тона, однообразие которых очень скоро надоедает, что в принципе не позволительно для мульткомедии, которая просто обязана отличаться обилием цветовых оттенков. Но именно это качество игра безвозвратно утратила при переходе с мультипликационной ленты в игровой формат.

Продолжая тему графики, нужно отметить, что ваятели из A2M безукоризненно воспроизвели модели монстров, их индивидуальный стиль поведения. А вот технологическая платформа Monsters, Inc. Scare Team, так же, как почти любой движок, имеет свои огрехи и недоработки. Иногда игра приторно мажигает, текстуры нередко накладываются одна на другую, хотя в целом графический уровень, по меркам PlayStation, достаточно высок. Разработчикам удалось создать полностью трехмерный мир, глубокий и проработанный, конечно, не без своих дыр, но без них не обходится ни одна игра. Особо положительной оценки заслуживают проигрываемые после каждого уровня видеовставки, перенесенные из мультфильма.

Музыка игры также переключалась из диснеевского творения, и большего от проекта такого класса ожидать не приходится. Звуковые эффекты присутствуют, но в очень небольших порциях и только на раздаче.

И все же, все же, все же! Впечатления от игры у меня остались самые радужные. Несмотря на цветное однообразие, некоторую монотонность и явную ограниченность игрового процесса Monsters, Inc. Scare Team притягательна своей забавностью и добротой, вынуждая умиляться буквально каждым действием наших героев. Простая и незатейливая игрушка для высоколобых интеллектуалов, утомленных собственной гениальностью.

Tarnum



# STRIDER 2

...Есть ниндзя в японских селеньях...



Не так давно на страницах ВД Alex Man, оросив слезами небольшую кучку 2D-action для PSX, весьма справедливо указал, что мир видеоигр неуклонно меняется в сторону «отрехмеривания». Что ж, эта проблема насущна и для меня как любителя скорее рисованных игрушек и классического геймплея, чем так обзываемых «пластмассовых». Но могу сказать точно, что полное отсутствие 2D-продуктов нам наверняка не грозит, пока живы на Земле гениальные люди — японцы. В частности, фирма Сарсом. Не единими файтингами жива она и, уж точно, не позволит восторжествовать трехмерности, всегда поддерживая двухмерный рынок, даже если новое это хорошо забытое старое. Та-а-а, а теперь посмотрим, хорошо ли мы забыли «Страйдер» для Денди? Что? То есть как это — кто такой? Неужели среди вас, дорогие мои читатели, завелись личности, не знающие Страйдера, да еще и гордящиеся своим невежеством?!



Для тех, кто не играл ни в ранние аркады, ни в Marvel vs. Сарсом, поясню: Страйдер Капкомович Хирю (Strider Hiryu) появился на свет в каком-то восьмьдесят-далеком году и проявил себя с лучшей стороны в деле истребления злостных демонов-ниндзя, чем заслужил тогда всеобщее признание и почет. Сам ниндзя в красном плаще был молниеносен и феноменально прыгуч (как суперреактивная кошка), наделен гигантским перечнем сверхъестественных способностей, что и позволило ему остаться все также востребованным в минуты грозной опасности (какие там Бэтмены с Супменами — Страйдер тоже умеет красиво возвращаться!). А опасность нынче исходит не столько от злых представителей жанра 3D-экшн, сколько

от могучего Гранд Мастера, что притаился где-то в дбрях полигонного мегаполиса и, дрожа от всепоглощающей ненависти, тускло сверкает вставными импортными глазюками... Короче, как бы то ни было, встречайте новую версию старинного хита! Ура-ура!

Если быть предельно честным, Страйдер — не очень спрайтовая игра. Дело как раз в «полигонном мегаполисе». Зло, зло овладело разработчиками, ибо вместо того, чтобы прилежно рисовать этапы кисточкой (как в «Мегаменах X»), они малодушно последовали идее Kлоноа и Pandemonium!, использовав полигоны в качестве строительного материала ровней... Вот оно — великое Ксо! И хотя в этом пункте Сарсом обманула мои ожидания, тем не менее, все персонажи и призывы — стопроцентно рисованные. Как прекрасен плоский ниндзя, цепко ухватившийся за выступ трехмерной стены огромного небоскреба! На самом деле, такие графические «танделы» весьма неплохи при ближайшем рассмотрении. Вдобавок, существенно разгружается процессор консоли (всем уже известны напряженные отношения между PSX и 2D) в пользу скорости игрового процесса, а в такой игре, как «Страйдер», торможение смерти подобно. Пейзажи вдали также рисованные, а объемные средневековые замки и дремучие леса выглядят очень реалистично, благодаря мастерски подобранным цветам и грамотной накладке





теней на текстуры. Камера умеет в нужные моменты приближаться и удаляться, плавно скользая по изгибам линейного уровня вслед за персонажем. В общем, уж если за дело берется Сарсом, ясно — все будет на высшем уровне (естественно с учетом того, чтобы продолжение игры выглядело еще более привлекательно — хорошая позиция...). Все это играет и смотрится отменно, а нехватка таких игр на рынке усугубляет интригу.

Игровой процесс — это практически классика времен Денди и аркад. Платформенная концепция. Большую часть времени красный воин проводит в воз-

ществует безвыходных положений и закрытых дверей! В этой игре вам будет, чем заняться — уровнем очень много, есть и секретные (это ведь Сарсом!), а разнообразие их, несмотря на количество, поражает. Перед очередным этапом вам всегда предоставляется выбор из трех вариантов, каждый из которых по любому надо пройти, но последовательность не имеет значения. Напоминает классический расклад все тех же «Мегаменов X» или восьмибитных забав. По уголкам и щелочкам раскиданы полезные призы — также неотъемлемая часть любой аркадной игрушки, от многочисленности и разнообразия врагов глаза разбегаются, а большие красивые боссы — по несколько штук на уровень — не дадут вам расслабиться. Из врагов вываливаются круглые синие пилюльки, за них начисляются очки, которые, в свою очередь, дают дополнительные жизни. Саундтрек, на удивление, не такой уж и аркадный, хотя, смотря что под этим понимать. Я вот нашел в некоторых композициях даже элементы готики (а-ля Castlevania), что порадовало немерено.



духе, в прыжках, а также в быстром беге. Как и положено настоящему ниндзя, страйдер шустро приструнивает врагов коротким мечом, с помощью стального крюка бесшумно лазает по вертикальным плоскостям и даже по потолкам, высоко и далеко прыгает, избегая ям и других разнообразных опасностей. Подробности контроля над персонажем можно почерпнуть из небольшой ознакомительной демки, появляющейся, если подождать с полминутки, на главном экране. Подчеркиваю, все это он делает БЫСТРО, с оглядкой на тикающий наверху экрана таймер. Аркада-с... На самом деле часики легко отключаются в меню Options. Если где-то покажется, что вы в тупике, попробуйте обойти по крыше или спуститесь на крюке в яму — там нередко прячутся призы и проходы — для настоящего мастера-ниндзя не су-

А о сюжете и говорить нечего — он вкратце раскрывается в начальной заставке и никаких наворотов в себя не включает: снова будущее, снова злой босс, терроризирующий мир, снова идем на подвиги. Словом, еще один аркадный штамп. Кстати, хотя версия игры у меня английская, все реплики, к счастью, звучат на японском в сопровождении субтитров. То же самое с успехом практикует Megamen X 6. И если вас уже тошнит и клинит от однообразных недоделанных продуктов, что покрыли толстым слоем прилавки магазинчиков, попытайтесь откопать среди них коробочку с красно-синим героем на обложке... Глядишь, и понравится. А еще тут бесконечные continue! Вот это какая Игра.

**Wind Elf, shinobi со стажем.**





**...Каждый раз на закате снова наступают они...  
Пещерные монстры!**



родная сестрица Эльфи, и смело летит навстречу опасности — а точнее, в огромную дырку, кем-то заботливо просверленную на вершине холма. Вот так он попадает в царство Плутониума!

Помнится, бытовала на восьмибитке такая замечательная игра Master Blaster, и была она настолько хороша, что я ее до самого конца прошел. Потом вышла MB2 для Мегадрайва. В нашем журнале обе они вниманием обделены не были (см. №16 и №48). А теперь приготовьтесь широко раскрыть глаза — многоуважаемая в народе фирма Sunsoft, оглянувшись назад, слепила и третью серию (теперь уже для PSX), обозвав ее просто и бесхитростно — Blasting Again. И самое радостное состоит в том, что Sunsoft удалось не сильно извратить сиквел столь популярной и умной игры.

Управляя прыгучим и могучим вездеходом, мы добираться по сильно пересеченной местности до заданной на карте-радаре точки. Тем временем, Эльфи, оставшаяся наверху, помогает нам, взяв на себя обязанности штурмана, а заодно и главного инженера (в ее блестящих способностях мы не раз убедимся, когда «София» получит разнообразные улучшения и подвески на корпус). Точкой, до которой нужно добраться, может быть и дверь, и реактор, и даже страшный Босс Боссич. По пути встречаются биоуроды, которых целесообразно немедленно уничтожать, — иначе на кой вам сдался арсенал вооружений, который, однако, появится не сразу. Поначалу танкист владеет лишь обычным пулеметиком, но, что радует, с бесконечным боезапасом. Абсолютно в любом

Начнем с того, что, как и положено, действие перешло в полное 3D, сохранив при этом максимум прежних идей и оригинальный игровой процесс. Пробовавшие когда-то на зуб первый вариант MB, почувствуют себя, если не как рыба в воде, то уж как Тарзан в родных джунглях наверняка. Сюжет новой игры, как, в общем-то, и предполагалось, на «Оскара» не тянет, но тему поддерживает замечательно.

Дело происходит несколько лет спустя после 16-битного приключения. Танк-вездеход со странным названием «София 17», передающийся в семье главного действующего лица по имени Родди из поколения в поколение, попадает в ваши руки после того, как родители героя погибли в попытках одолеть могучего Плутониума, управляющего толпами био- и техно-мутантов. Глубоко под землей в своем секретном бункере злодей лелеет коварные планы заселения планеты зубастыми чудищами. Дабы отомстить подлому врагу, Родди хватается мешок со своими любимыми бубликами, прыгает в танк, который для такого случая уже раскошегарил его

месте игры Родди может выскочить из своего железного зверя и лично разобраться с проблемами, правда, резко снизив при этом скорость и живучесть. Но именно таким образом придется бегать там, куда не дано ступить колесу массивного танка, а надобно сказать, что маленькие дверцы встречаются по ходу игры в изобилии.

Что касается 3D, то здесь характерны обычные нюансы с камерой, к которой по первости еще надо привыкнуть. Управлять ею можно, только находясь вне танка, — и то у нее всего четыре положения. Стрелять по шустро летающим врагам не слишком удобно, ибо приходится подпрыгивать, как игривый горный барашек, пытаясь подгадать момент, когда bestия окажется точно на линии прицела вашего орудия. А если учесть, что действие происходит под довольно плотным артобстрелом противника (который вообще редко про-





О графических изысках можно сказать не так уж и много — например, очень хорошо сделана вода. Каким-то хитрым путем создается эффект «размытости», посредством чего рыбины и дно смотрятся на редкость гладко — заодно маскируется неэстетичная угловатость. По земле и стенам пещер ползают яркие, почти живые, ящерки с тараканами, а по праздникам встречаются и бабочки. Откуда им взяться на этой немереной глубине — повод для раздумий ученых мужей из какого-нибудь зоологического института... Ну да ладно, каким бы образом ни появились эти пестрые крылатые создания, обстановку они разряжают существенно, да и кого волнуют вопросы происхождения видов, когда темные рати трубят в рога, собираясь на битву, а патროнов в обойме — кот наплакал?..

Музыка игры в лучших традициях предыдущих серий сделана грамотно и без излишеств, с претензией на определенное место в нашем «музыкальном хит-параде». В целом, *Blasting Again* и его «саундтрек» подходят друг к другу, как сливочное мороженое к своему шоколадно-вафельному рожку (эй, только на журнал слюнями не капать!), и по отдельности не идут.

Игровой процесс, в общем, сводится к уже упомянутому поиску путей, ведущих к очередной точке на карте, указанной Эльфи, — карта вызывается в любой момент после нажатия кнопочки START и отображает как посещенные и непосещенные залы, так и мелочи, вроде дверок и сейв-пойнтов. Сохранить игру можно только в специальных кабинках, где еще и энергия на халву восстанавливается.

Короче, существа, вот что я скажу: все, кому нравились ранние игры серии, останутся довольны. А в целом, можно с удовлетворением констатировать, что немалая библиотека PSX пополнилась качественным сиквелом еще одной достойной игры.

**С вами был Wind Elf, капитан машины боевой!**

махивается), да плюс три измерения... Ну в общем, такая вот подстава. Особо приходится напрягаться в пешеходных миссиях — несбалансированность камеры не позволяет получить полное удовольствие от аркадного шутера. Но геймеры у нас опытные, попереживают немного, да и привыкнут. Тем более что есть и позитивные моменты. В тех случаях, когда полигоны, составляющие пейзаж, закрывают обзор, они становятся прозрачными. На краю же больших обрывов камера услужливо показывает панораму нижнего уровня. Много, много сделали программисты для удобства геймера... А вот такую важную вещь, как боковые перемещения, или, как еще в народе говорят, «стрейф» упустили, заменив их лихими отскоками, грозящими падением в какую-нибудь некстати подвернувшуюся вулканическую трещину.



60 ДАКОН

BLASTER MASTER: BLASTING AGAIN



PLAYSTATION

# Tokimeki Memorial: Drama Series 2

Поговори-ка ты со мной,  
гитара семиструнная,  
вся душа полна тобой,  
а ночь — такая лунная!»  
(Из русского романа)



TOKIMEKI MEMORIAL: DRAMA SERIES 2



PLAYSTATION

Сегодня я вам расскажу о продолжении знаменитого сериала Tokimeki Memorial (TM). Новую его часть отличает присутствие музыкальных инструментов и возможность сочинять музыку. Любовные похождения никуда не делись, просто теперь вам придется совмещать свидания с девчонками и игру на гитаре. К сведению любопытных читателей: пятиструнная гитара, привезенная итальянскими артистами, появилась в России в середине XVIII века. В 1790 году — шестиструнная. Но в Российской империи ни та, ни другая популярными не стали. А в 1799 году зазвучала семиструнная, которую создал известный русский музыкант Андрей Сихра (1773-1850 гг.) Зазвучала — и в скором времени очаровала своими волшебными переборами сердца многочисленных поклонников. Вот именно на ней (семиструнной) вы и будете играть. Сюжет новой серии состоит в том, что в качестве одного из участников школьной музыкальной группы вы проводите все дни в сплошных репетициях и хождении в школу. «Какая скука!», — подумаете вы. Правильно! Но как раз на вас и ложится вся ответственность за то, чтобы сделать жизнь главного героя веселой и захватывающей. Самая ответственная задача — заставить его признаться в любви героине, которая тоже является членом школьного ансамбля. Но это будет нелегко, потому что она любит основателя группы. Если не хотите упираться, то не связывайте с ней свое будущее. Найдите другую (или других). Например, поухаживайте за экс-главной героиней первой TM. Здесь она выступает в качестве секретного персонажа. Так же, как и другие девчонки из первой части (см. №58). Они остались теми же, став лишь чуть более яркими. Есть и другие менее заметные отличия.



К примеру, у секретной героини отросли волосы, другие, наоборот, подстриглись. Сохранились и старые знакомые парни из вашего класса. В целом, можно сказать, что вся новая часть претерпела «косметический» ремонт. И хотя «свежих красок» достаточно много, кое-что потерялось. Из игры исчезла таблица, с помощью которой раньше вы могли контролировать своего героя. Ни кружков «Умелые руки», ни физкультуры, ни гигиены, ни телефона и других атрибутов старых частей вы больше не увидите. Эх... жалко! Кроме того, ни о какой вольности теперь и думать не смейте — вы уже не сможете прогуливаться по городу, когда заблагорассудится, а только в рамках, определенных сюжетом.



Но зато разработчики постарались учесть почти все пожелания геймеров относительно свободного времени. Например, есть возможность после школы послушать музыку, для чего в вашей комнате установлен аудиоцентр. Можно включить радио, правда, число радиостанций ограничено, или насладиться CD с мелодиями из прошлых частей. Библиоманы могут покопаться в книжном шкафу, стоящем рядом с музыкальным центром. Книг множество, есть даже разные журналы. Правда, все они — на японском. Что вы говорите? Не знаете японского? Какая жалость! Тогда ради интереса можете просто полистать макулатуру. Тоже занятное дело! Копати изрядно оживила игру, сделав еще больше фривольных







сцен и расширив, таким образом, свою взрослую аудиторию... Во время школьных перемен вы сможете пошататься по школе, заходя в различные кабинеты, где встретите красивых, но очень деловых школьниц: некоторые из них ставят химические или физические опыты, другие создают суперсекретное оружие для правительства Японии. Ну это уже что-то из мира фантастики!

Блуждая по родному учебному заведению, вы часто будете наталкиваться на бегущую девчонку. Точнее, это существо само будет «налетать на вас!» И не потому, что оно страдает сильной близорукостью или недостаточной координацией движений. Просто она очень хочет познакомиться с вашим героем! Надо сказать, выглядит это довольно смешно. И местами похоже на шоу Бенни Хилла. Вначале она извиняется и улыбается, потом резко меняется в лице и убегает, не прощаясь. Обозналась? Вряд ли! Еще один прикол в TM:DS2 — близняшки, две совершенно одинаковые девчонки с разными характерами. Сначала вы даже не знаете, что у красотки есть сестра-двойняшка, поэтому то и дело озадачиваетесь «резкими» переменами, происходящими с вашей подругой. Позже выяснится, что вы стали жертвой розыгрыша, — сестренки просто подшучивали над вами, заменяя друг друга на свиданиях. О подобных ситуациях можно рассказывать долго, но зачем лишать вас удовольствия самостоятельно открывать страницы этой увлекательной истории!

У вас также появится возможность сочинять собственные мелодии. Это совсем несложно: из доступных вам сочетаний нот выбираете по одной и переносите в нотную тетрадь. Если изрядно потрудиться, то получится неплохая мелодия. Порой вам предстоит репетиции с друзьями и сочинение с ними новой музыки. Вот тут-то вам и представится возможность проиграть свое собственное творение. При определенном накоплении новеньких композиций ваша группа сможет выступить на различных школьных праздниках, а это — лучшая возможность продемон-



стрировать свое мастерство гитариста и завоевать авторитет среди девчонок. От поклонниц отбоя не будет! Репетиция и игра на «семиструнной» проходят так. В нижней части экрана появляется полоска с черточкой посередине. Когда звучит музыка, возникают стрелки, на которые надо нажать, когда они доходят до центральной черточки. Все просто: зажимаете кнопки L1 и R1 — и в необходимый момент нажимаете одновременно кнопку X со стрелкой в нужном направлении.

Через некоторое время приноровитесь и сможете пройти TM:DS2 без проблем, а также открыть секретную опцию. Если же все-таки возникнут трудности, то загляните в соответствующую демонстрационную опцию, где вам покажут, как и что надо делать во время репетиции и игры на музыкальном инструменте.

Обычно после концерта директор школы приглашает вас в кафе, где можно вдоволь на «халяву» поест всячины. Жалко, что не по-настоящему! А то бы сразу нашлось множество людей, желающих полакомиться бесплатно. Но, как говорят: «Бесплатно только птички поют!» И то не все. Поговорим теперь о графическом уровне TM:DS2. Внешне игра очень красочна! Задние планы на некоторых декорациях стали подвижными — и это просто полный улет! Движущиеся люди, проезжающие машины, отблески солнечных лучей в местной реке, летящие птицы. Прощай, статичность! Больше мы никогда не увидим в TM неподвижных задних планов! Надеюсь...

Ну и звуковые эффекты. Они идеальны! Все герои заново озвучены, и голоса их стали слышны намного отчетливее и звонче, чем раньше. В общем, многим игрокам TM:DS2 — веселая, неординарная, музыкальная и захватывающая игра придется по вкусу. Так что смело неситесь по волнам своей музыки навстречу неожиданным знакомствам и творческим восторгам!

**Лина Инверс**

**Проследите эволюцию игрового сериала Tokimeki Memorial. Всего в сериале около 20 игр.**



**Tokimeki Memorial :  
Forever With You (1995 г.)**



**Tokimeki Memorial :  
Drama Series 2 (1997 г.)**



**Tokimeki Memorial 2 (1998 г.)**



На сегодняшний день в мир выпущено столько гонок, что глаза разбегаются. Правда, внимания достойны немногие из них — The Need for Speed, Gran Turismo и еще несколько. И вот в руки мне попал диск с новым представителем этого жанра — игрой Europe Racer, созданной малоизвестным европейским разработчиком — Inverse Entertainment.

Сюжет новинки настолько прост, что даже смешно становится! Итак, имеется Цезарь — в прошлом гонщик, гигант европейских дорог и к тому же миллионер. Деньги, разумеется, заработал на гонках. Устав лично рассекать просторы, экс-наездник решает устроить серию нелегальных состязаний на автострадах Европы. К этому эксклюзивному мероприятию допускаются лишь избранные. Те, у кого хватит мужества и профессионализма сойтись в поединке с новым шефом (J.V.Black) полиции Европейского Союза и его бравыми хлопцами. Правда, на вопрос, каковы цели всей этой затеи, команда разработчиков не дала точного ответа, хотя сюжетик заманчивый, чем-то похож на Twisted Metal.

Видимо в силу отсутствия ясного представления об этих самых целях, создатели игры ограничились всего одной заставкой. Посмотрев убогий CG-ролик (на уровне года так 97-98), вы оказываетесь в главном меню игры. Что ж, выбираем опцию Story. Так, тип машин, трассы, а где же обещанные слова о Цезаре? Нет их! Представьте себе, Inverse Ent. этот момент просто-напросто упустила. Вместо этого разработчики решили удивить геймера разнообразием соревнований, что им, в целом, и удалось.

В Europe Racer игрок имеет шанс покатайтесь на трех типах автомобилей: Standart — обычная легковуха, All Terrain Vehicle — внедорожник и Sport — спортивная машина. И хотя ER не автосимулятор, а самая настоящая аркада, отличить спортивную модель от внедорожника можно без особого труда. Во всем остальном игра стан-

# €urope racer

дартна. Режим Quick Race обладает разновидностями Single Race, Time и Nock Out. Последняя явно позаимствована у Need for Speed. Если игрок в Nock Out приезжает к финишу последним, то он выбывает из гонки. И так до тех пор, пока не останется только один гонщик. Сюда втиснули также и Championship, проходящий в трех вариациях, соответствующих типам машин: Standart, ATV и Sport. И в конце — пресловутое сюжетное прохождение режима Story, который, в отличие от чемпионата, дает возможность игроку самому выбирать тип машины для каждой трассы.

При этом машина, врезаюсь куда-либо, не деформируется, а лишь получает отдельные повреждения, отображаемые на шкале в правой части экрана. Если вы вовремя не возьметесь за ремонт своего стального коня, то он заглохнет на полпути, и придется начинать гонку заново. Так что, будьте бдительны и вовремя покупайте ускорения, покрышки, усиливайте двигатель; укрепляйте корпус автомобиля и непременно ремонтируйте его после гонки.

Кроме представителей дорожной полиции и машин горожан, на трассах встречаются значки в виде европейской валюты под названием евро и гаечные ключи, которые ремонтируют вашу тачку непосредственно в процессе. Надо сказать, что смысл присутствия на дорогах ГИБДД совершенно не понятен. Компьютерные копы (даже на HARD) не в состоянии никого остановить или хотя бы раздолбать машину нарушителя спокойствия. До нельзя странно ведут себя местные водилы, и уж совсем



**Самое радостное в новоиспеченных европейских ристалищах — это их интерактивность: изрядно раскоцегарившись, машина может сносить со своего пути практически все — скамейки, летние кафешки, фонарные столбы, урны и многие другие предметы.**





озадачивает полная немотивированность дорог. Едете вы себе по асфальту, и вдруг за поворотом ни с того ни с сего дорога превращается в сплошные ухабы и пыльный проселок. Где это видано, господа?

Но это еще цветочки! Ягодками в нашем случае стало управление, в борьбе с которым можно сломать себе все пальцы не только на руках, но и на ногах, яростно топая от злости! Машина вас не слушается принципиально и так и норовит от малейшего касания ринуться в занос. Не помогает даже Dual Shock.

Что касается графики, то и в этом отношении Eurore Racer оставляет желать лучшего. Для 21 века это просто жалкое зрелище, состоящее из угловатых коробочек, сияющих походить на современные автомобили и каких-то монстров, страдающих пониженным уровнем полигонов в крови и низкой анимацией. Что может быть хуже? Про трассы и говорить нечего. Страшнее мир еще ничего не знал. Парижская трасса, например, видна только метров на 20 вперед, а дальше — сплошное голубое небо, из которого как-то неохотно выплывают отдельные здания и машины.

И музыку, состоящую всего из нескольких низкопробных композиций, лучше не слушать во избежание... Так же, как и

**Вряд ли кто-то захочет увидеть такой Париж — и умереть! Скорее всего, зритель умрет гораздо раньше, просто не вынеся такого убожества.**

**Представьте себе Lamborghini Diablo SV среди бездорожья! Ужасная картина, не правда ли?**



звуковые эффекты. Мотор всех без исключения машин урчит совершенно одинаково.

Хорошо хоть персонажи не на одно лицо. Тут есть и русская красавица, и немец, и японка, и англичанин, можно сказать, весь свет представлен. У каждого героя — своя команда, которая помогает ему в различных ситуациях, и три машины. У русских это «восьмерочка», «УАЗ» и «десятка», которая, оказывается, относится к разряду спортивных. Надо полагать, для Inverse Ent. оказалось неподъемным лицензирование машин, и они осилили лишь «подделки» под оригинальные марки автомобилей.

А жаль! Гонки будут проходить только по европейским городам, исключая Восточную Европу.

**Говорят, что среди секретных трасс притаилась Москва. Здорово будет пронестись со свистом по Кремлевской набережной или мимо Большого театра!**

В целом, за исключением злополучных «Но», в ER можно играть, особенно если вы любитель путешествий.

**ГТА'шница Лина Инверс**

P.S. Inverse Ent. к моему нyku не имеет совершенно никакого отношения!!!

P.P.S. Привет Рей Аянами и Санджуро! Спасибо за машинку Амелии.





# ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Press START button  
© 2000 CRAVE ENTERTAINMENT

Наверное, всем давно известно, что игровая система Sony PlayStation является своеобразной Меккой для всех любителей файтингов. Именно на этой приставке во времена ее расцвета увидел свет не один десяток игр, посвященных мордобитию во всех его проявлениях. Ваш покорный слуга тоже «подсел» на виртуальные драки еще со времен первых «Стритфайтеров» для старого мамонта «Денди» и за свою долгую игровую жизнь успел поиграть почти во все известные игры этого жанра. Но в последнее время мне стали надоедать бесконечные симуляторы реслинга и драки а-ля «Мортал Комбат», в которых персонажи ведут оживленную перестрелку файерболами и топорами, забыв о самой схватке. Хочется поиграть в симулятор поединка, а не в сражение магов-недоучек. Вам в голову приходят такие же мысли? Тогда включайте ваши слуховые аппараты, сейчас я поведаю вам об игре, которая обязательно вас заинтересует.

Ultimate Fighting Championship (далее UFC) — именно так зовется предмет нашего сегодняшнего разговора. Если вам интересно, то UFC — это очень популярный турнир по боям без правил, также известный как Октагон (восьмиугольник). На эти соревнования съезжаются лучшие бойцы со всего мира (в том числе и россияне), стиль боя может быть абсолютно любым, от сумо и самбо до карате и джиу-джитсу. Претенденты соревнуются по олимпийской системе, то есть проигравший выбывает. На ринг выходят двое и начинают зверски дубасить и кидать друг друга. Победить можно тремя способами:

- 1) избить соперника так, чтобы он не мог подняться — нокаут;
- 2) заставить противника сдаться — сделать ему болевой прием;
- 3) продержаться три раунда и положиться на решение судей.

В реальном (не виртуальном) Октагоне бойца могут снять с соревнований, если тот получил тяжелую

травму, например, сильное рассечение тканей, но на игру этот принцип не распространяется.

Теперь о правилах поединка. Если говорить коротко — их нет. То есть вы можете делать с противником все, что угодно: колотить его руками и ногами, бросать, делать подсежки, выполнять болевые приемы, бить лицом об пол и кусать за пятку — все, что поможет вам достичь победы.

Впрочем, не стоит забывать, что и противнику позволено то же самое.

Создатели игры не поспешили и выкупили у UFC лицензию на использование имен целой кучи известных в определенных кругах бойцов, так что недостатка в достойных противниках не будет.

Помимо этого, можно создать собственного бойца, выбрать ему стиль и особенности поведения на ринге, а потом сразиться за чемпионский пояс или померится силами с заглянувшим в гости другом.

Главная особенность UFC — разнообразие поведения бойцов на ринге. Если вы играете за боксера или каратиста, то вашей стратегией будут атаки руками и ногами и всяческое избежание возни в партере. Если же вы остановили свой выбор на мастере джиу-джитсу или борце, ясен пень, надо побыстрее сблизиться с противником, свалить его на пол и там попытаться выполнить болевой прием. Вдобавок ко всему, любой удар или бросок может быть заблокирован — игра изобилует контрприемами и контрзахватами, в результате чего возникает широчайшее





поле возможных действий. Исход поединка практически непредсказуем.

Приведу небольшой пример: сражаются кикбоксер и реслер. Первый на протяжении всего боя непрерывно атакует, умело избегая захватов противника. И вот, когда энергия отбитого в котлету реслера почти на нуле, кикбоксер разбегаётся и выполняет коронный удар коленом в голову, который должен завершить бой. Думаете, победа кикбоксеру обеспечена? Фигушки! Ловкий реслер уклоняется от колена, красивым движением подсекает опорную ногу кикбоккера — и оба валятся на пол. Еще мгновение, и реслер змеиным движением захватывает руку противника и выводит ее на болевую. Кикбоксер вспоминает чью-то маму и стучит свободной рукой об пол. При этом его линейка энергии почти полна, а реслер не выдержал бы и одного хорошего удара. И не думайте, что эта история рассказана мною просто так, в игре подобное повторяется до смешного часто. Сколько раз мне приходилось кусать с досады локти, когда почти выигранный поединок в секунду оборачивался поражением. Графически игра особых нареканий не вызывает. Бойцы выглядят очень красиво, в начале демонстрируется красочный видеоролик, повествующий о нелегкой судьбе героев, вступивших в ряды бойцов Октагона. Драться дозволяется только на одной локации — восьмиугольном ринге, обнесенном со всех сторон стальной сеткой (наверное, чтоб никто и не думал досрочно покинуть поле боя), но во время поединка на это как-



то не обращаешь внимания. Звук на среднем уровне, как это и положено любому файтингу. Единственное, что немного расстроило, так это отношения UFC с моим именным виброджойстиком. Разработчики здесь явно недосмотрели: джойстик то начинает бешено трястись, хотя на ринге абсолютно ничего не происходит, то лежит в руках смиренно и не подает признаков жизни, хотя как раз в этот момент наносятся удары. Неприятно, но тем не менее, все это мелочи жизни. А UFC получилась действительно интересным продуктом. Разработчики сделали упор на реалистичность и сложную боевую систему, забыв про пиротехнические эффекты и другие излюбленные закидоны всяких там Namco и SNK — и не прогадали. Так что ищите игру на прилавках магазинов вашего населенного пункта. И счастливых вам поединков.

Рассказывал файтер с десятилетним стажем  
**Black «Fight like a man» Warrior.**



Знакомые персонажи радуют глаз. Особенно такие красивые...



SILENT HILL

GBA

GAME BOY

Тише! Только умоляю вас, читайте шепотом! Вдруг в шкафу затаилось что-то страшное... Как, вы читаете про себя? Ну вот, про себя шепотом и читайте. А вдруг что-то страшное спряталось... внутри вас? Страшно? И грузно. Потому как Silent Hill — одна из самых атмосферных игр, которые когда-либо мне попадались. Выдавший виды геймер постепенно начинает черстветь по отношению к тому, что происходит «по ту сторону экрана»... но только не в этом ужастике. Нет в мире такого вида страха, которым бы не воспользовалась эта игра, ибо пугает она практически всем, чем можно, начиная с банального опасения за жизнь вашего альтер эго и кончая общим кошмаром атмосферы. Никогда нельзя знать наверняка, что же именно происходит, а крыша между тем успешно едет, теряясь в догадках и расщепляясь на мелкие-мелкие осколки, пропитанные высококачественным Страхом с самой, что ни на есть, большой буквы! Особенно хорошо поигрывать в этот триллер ночью: это, во-первых, страшнее, а во-вторых, мозгу требуется меньше смысла и логических обоснований для того, чтобы поверить в увиденное... Впрочем, сие вам, наверное, и так известно...

Silent Hill для GBA. В первую очередь, это — игра сюрпризов и парадоксов. Вот уж не думал, что доживу до такого... В принципе, возможных путей реализации сего шедевра на портативной консоли было множество. Например, приключения можно было перенести на статичные экраны, как в Resident Evil (который, кстати, пытались портировать аж на Цветной Геймбой, предшественник Геймбоя Продвинутого)... Но это было бы как-то неоригинально. Можно было сделать вид сверху. Но и этот вариант не стал близок сердцу доблестных разработчиков. Они пошли совершенно другим путем и сделали... текстовый квест! Да-да, именно так. Но на этом сюрпризы не заканчиваются. Второй неожиданностью будет то, что я совершеннейшим образом не осведомлен относительно версии на английском. Вообще, ее, насколько мне известно из весьма и весьма достоверных источников, в природе не существует. Вот так вот — текстовый квест с «иппонскими» закорючками. И это еще только начало... Да что там... словно пыльным мешком из-за угла, Silent Hill встречает игрока самым настоя-

щим силиконовым видеороликом, практически идентичным заставке из PSX-версии! И это на малютке GBA. Приехали!

Придя в себя от потрясения, я сразу же начал новую игру и узрел, что картинка очень похожа на скриншоты с PS. «Какие картинки?» — спросите вы. Да те, на которых напечатан японский текст, повествующий о нелегких похождениях главного героя в городе под уютным названием Тихий Холм. Надо сказать, что порой их заменяют некие подобию видеороликов, и это смотрится настолько классно, свежо и оригинально... что «японоязычность» просто-таки забывается... Особенно, если прочистить уши и прослушать мастерски созданное звуковое сопровождение. Не удивляйтесь, но ассоциация «картинка + звук» работает просто на ура, и что делать, можно догадаться чисто интуитивно... А догадываться вам придется, выбирая один из нескольких вариантов дальнейших действий (и, реже, решая головоломки... но про них разговор впереди)...

Хотя я не уверен, распространяется ли это на тех, кто не играл в версию для PS... Думаю, что не очень. Правда, смущает еще одна неожиданная деталь — вы не можете умереть! Странно это, конечно, очень странно. Да и острые ощущения куда-то улечиваются. Однако же, если после всего того, что вы прочитали об игре, мысль относительно ее покупки вас не покинула, то... В общем, думайте сами. Что касается головоломки, то тут достаточно вспомнить PS-версию...

Так же, как и там — широкий диапазон заданий даст всем скептикам бодрящий хук справа. Отгадать некоторые из них не составит труда, другие — очень и очень сложно! И употребив набивший оскомину штамп, можно с уверенностью заявить, что вам будет над чем поломать голову...

Особо наблюдательные личности заметили на одном из скриншотов странный пункт в меню под названием «Digital Trading Card». Если вы будете себя хорошо вести, чистить зубы утром и вечером, не надоедать девушкам частыми телефонными звонками и занудными разговорами, читать журнал «Великий Дракон» и (самое главное!) пройдете до конца эту игру, то вам дадут премию в виде случайного набора разнообразных карт с изображениями боссов и просто примечательных моментов игры.

Silent Hill для GBA — игра сюрпризов и парадоксов. Разработчики пошли своим, оригинальным путем и сделали... текстовый квест!

Silent Hill встречает игрока самым настоящим силиконовым видеороликом, практически идентичным заставке из PSX-версии!

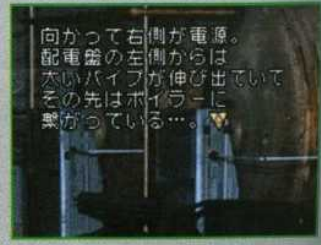
В версии Silent Hill для GBA так же, как в ее старшем брате — версии PSX, имеет место быть широкий диапазон мозгогрузительных заданий. Причем, если некоторые из них отгадать не составит труда, то решить другие будет очень и очень сложно!



Одна из головоломок.



私はそれでも走っている。  
シエリルの行方を探している。



向かって右側が電源。  
配電盤の左側からは  
太いパイプが伸び出していて  
その先はボイラーに  
繋がっている...



Очень напоминает графику из версии для PSX.



力だ。神の圧倒

Зачем они — неясно. Может быть, просто сувениры? А приставка «Trading» говорит о том, что ими, наверняка, можно меняться, пользуясь кабелем... К сожалению, кабеля (как и второго GBA) поблизости не оказалось. Но если мои догадки верны, то, наверняка, главной целью является составление классной коллекции, полной «раритетов» и просто красивых картинок. Жаль только, что играть в это дело снова вряд ли захочется... Хотя, быть может, знай я хоть что-нибудь по-японски... Ну и что же можно сказать в итоге? Кто-то стремится к полному 3D, которое нельзя отличить от реальности. Кто-то пытается сделать трехмерных персонажей так, чтобы они выглядели, как в плоском рисованном мультике. Кто-то создает линейную РПГ с лучшим в мире сюжетом. Кто-то пытается дать игроку-ролевику больше

# LISA GARLAND FROM SILENT HILL

FANART BY CAPRISTO HAYLOVICH



**Silent Hill** — это чудо в перьях, не похожее ни на что! Игра настолько специфическая, что вряд ли стоит ее покупать рядовому российскому геймеру. Но смелости и наглости разработчиков можно только позавидовать. И вот сидит это чудо на высоком насесте, глядит на нас свысока, каркает и клюет в темечко чьи-то вкусы и предпочтения.



トカゲが突然変異した様相。

Один из боссов. Помните такого на PSX? Что он там говорил?..

...Правильно! Он говорил «А»!



そして私は氣を失った...

свободы действия. А Silent Hill — это чудо в перьях, не похожее ни на что! Игра настолько специфическая, что вряд ли ее стоит покупать рядовому российскому геймеру. Но смелости и наглости (именно что наглости) разработчиков можно только позавидовать. И вот сидит это чудо на высоком насесте, глядит на нас свысока, каркает и клюет в темечко чьи-то вкусы и предпочтения... Знаете, кому бы я эту игру посоветовал более всего? Тем, кто изучает японский язык. Хороший и нескучный текст для тренировок, а главное, его тут МНОГО. И все такое знакомое...

**Alexandr Sergeewitch Boukarow aka Алекс Мэн**

60 DRAKON

SILENT HILL

GB 20V

GAME BOY

47

## FUN CLUB

## ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

## FUN CLUB

**Killer Instinct** — «Как же быть, как быть?! Запретить себе тебя прибить, не могу я это сделать, не могу!»

**Bonanza Bros.** — скоро дело делается, да не скоро срок отсидивается.

**Dracula** — все новое — это плохо зарытое старое.

**Pokemon** — «Вовочка! Опять ты всякой дряни в карманы насовал?!»

G.Ninja, г.Москва

**Bonanza Bros.** — «Не кочегары мы, не плотники, но сожалений горьких нет».

Специалисты из г.Березники, Пермская обл.

**Final Fantasy VIII** — интересно, как Скволл использует хранителей, но еще интересней, где он их хранит?

D.J. Pit, г.Москва

**Молитва геймера** — «С нами Конами!»  
Т., г.Железнодорожный, Московская обл.

**Theme Hospital** — «С наркозом как-то скучно» (из беседы хирургов).

**KKND 2** — ничто не вызывает такого отвращения у мутантов, как внешний вид человека.

**Mortal Kombat** — чтобы увидеть небо в алмазах, нужно крепко приложиться о землю.

**Mortal Kombat Trilogy** — хорошая драка всегда найдет благодарного зрителя.

**Quake 2** — морпех не Минздрав — предупреждать не будет.

**Tenchu** — стиль тигра — агрессивен, стиль змеи — изящен, стиль осла — узнаваем.

Сергей Охотников, г.Осинники, Кемеровская обл.

**Resident Evil** — лучше семь раз покрыться потом, чем один — инеем.

**Theme Hospital** — Доктор! Сколько мне осталось жить? — 10... — Что, доктор, лет? — 9... 8... 7... 6...

Денис Ковальских, г.Березники, Пермская обл.

**Batman & Robin** — Да, как наш Черный Плащ изменился...

Sir Al, г.Чебоксары

### Угадай игру по стиху

Назовите игру, о которой, по мнению Сергея Охотникова из Кемеровской области, написал стихотворение Владимир Высоцкий.

Тут я понял — это джинн, он ведь может многое, Он ведь может мне сказать: «Враз озолочу».

«Ваше предложение, — говорю, — убогое. Морды будем после бить, я вина хочу».

Ильдар

# Super Mario Advance



В чьей-то сонной голове ночной тенью промелькнуло утреннее весеннее небо, растворившееся в улыбках фруктов и овощей, сверкающих глубоко под землей.

Хотелось плакать. Слезы хлынули непрерывающимся потоком, заливая клавиатуру. «Ну вот, нужно будет менять» — подумала неясная темная фигура и зарыдала с новой силой.

В слабом свете компьютерного монитора можно было разглядеть, что загадочный незнакомец — это, всего-навсего, человек, коротающий ночь на бескрайних просторах Интернета. Остальное, включая пол, рост, возраст и вес, скрывалось во мраке. Человек читал всевозможные западные обзоры игры Super Mario Advance и лил горячие ностальгические слезы... Сквозь эту пелену просматривались великие и неприступные замки, бушующие водопады и драконы, похищающие принцесс-браконьерш под оглушительные вопли живых репок. О, сказка! Мы ль подросли или ты оппсела? А, может быть, все нормально и ты опять греешь наши сердца в дни сомнений и тягостных раздумий?

Игры про Марио — одни из самых «душевных». Кто-то знаком с ними с самого детства, кто-то узнал гораздо позже, но, независимо от этого, сказки нравятся многим. Особенно, если они красивые, волшебные, без насилия, но зато яркие, бодрящие и совсем не скучные. Все это свойственно и SMA, на самом деле не простой игре, первой истории «японского итальянца» на портативной системе GBA и, одновременно, переизданию двух классических восьмибитных игрушек — Mario Bros. и Super Mario 2 USA. Причем, вторая была настолько дополнена, что назвать ее «всего лишь переизданием», у меня еле поднялась рука.

Сразу стоит обмолвиться, что SM2 USA — игра не совсем обычная. Потому как не очень похожа на многие другие бродилки с Марио (про все это читайте мою большую статью, обитающую в 58-59 номерах). Марио, Луиджи, Toad (не знаю я, как его имя переводится — вроде бы, Жабой кличут, а по виду больше на гриб похож) и Принцесса — четыре героя на выбор. Луиджи, вон, прыгает высоко, а бегаёт медленно, не то, что Toad, у которого все с точностью до наоборот. Принцесса, на первый взгляд, немощна, но зато занимается «левитацией» с помощью своей парашютовидной юбки. А большую часть времени придется провести, держа что-то в руках. То врагов, то вещи какие, то милые улыбающиеся овощи. Эххх... РБШ-17 когда-то тоже сокрушался по поводу слишком уж трагичной судьбы этих малюток. Ладно... вы, небось, и так все лучше меня знаете. Скажу лишь только, что для того, чтобы взять предмет (или врага), сначала нужно на него встать (на врагах можно даже ехать). И что среди призов есть пробирки — двери для перехода в «параллельный мир», где все то же самое, но темное, синее, перевернутое и озвученное музыкой из первого «Супер Марио». Там могут попасться грибы, увеличивающие максимальное количество жизней, или яйца дракончиков особой породы, знакомой Марио не понаслышке. Что? Вы играли в предыдущие версии этой игры, и вам все это и так известно? Ладно-ладно, уговорили. Несколько меняем тему. Хех, все мы прекрасно знаем, что переиздание переизда-



Красивые стены ледяной пещеры и свет, исходящий из двери... умиротворение своей крутизной после победы над одним из боссов.



Стена замка, узкий карниз... но никто не падает вниз (из цикла «преимущества 2D перед 3D»).

О, сказка! Мы ль подросли, или ты оппсела?

нию рознь. Могли ведь разработчики оставить игры в их первоизданном виде! Могли... но не оставили. Понятно, что графика и звук улучшились в несколько раз по сравнению с восьмибитным оригиналом, но... но, товарищи, люди быстро врубались в то, что сравнивать игрушки придется не с дендевскими вариантами, а со SNES'овским сборником Super Mario All-Stars, где SM2 USA присутствовала. Хотя, как говорится, похоже, да не то же. Перерисовали практически каждый пиксель (правда, как, наверное, и планировалось, ничего нового это не принесло, и вообще, факт перерисовки замечен лишь только в том случае, если сравнивать специально). В уши бросается очень добротный звук (о, у персонажей имеется голос!), а в глаза —

всевозможные «уточнения и дополнения», которых не было на Super Nintendo (надо сказать, в графическом плане GBA-версия значительно лучше SNES'овской). Например, кувиркаясь по земле, противники делают симпатичные сальто, вращаясь вокруг своей оси. А в самом начале игры из-под одной «кочки» вылезает «желтое чудо», складывающееся и раскладывающееся, подобно гармошке. Разработчики, видимо, хотели показать некоторые возможности GBA — как хорошо она умеет прямо на ходу изменять спрайты и вращать ими как угодно. Если принять во внимание и то, что это никакая не новая игра, а только переиздание двух старых, то появляются суровые мысли о том, что перед нами всего лишь демонстрация мощи переносной системы, но никак не то, чем можно по-настоящему развлечься. Ой, люди... если вы так подумали, то... в общем, нужно смотреть на вещи значительно проще.

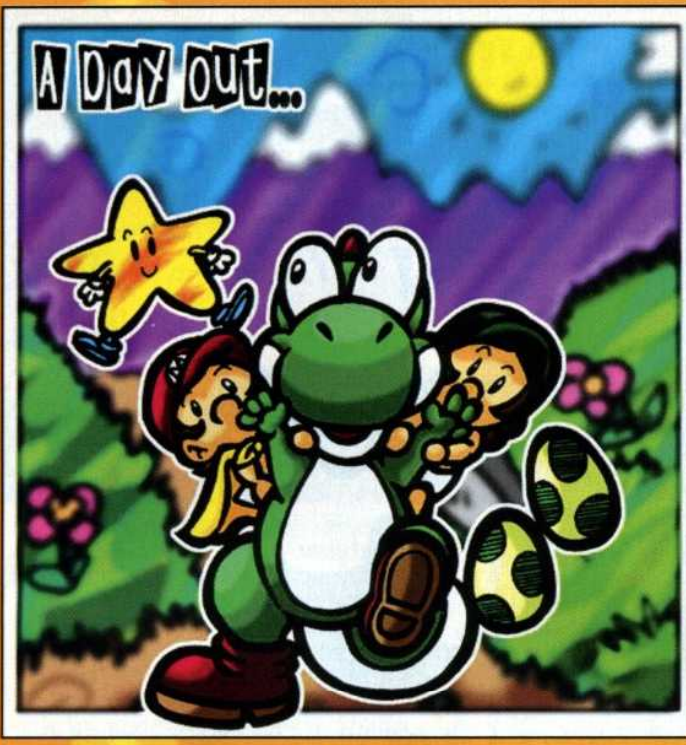
**Хинт.** Если вы хотите, чтобы ваши герои прошли поровну этапов (в самом конце это дело сообщат... мелочь, а приятно), то смотрите на эту таблицу. Мало того, если вы играете впервые и не знаете, кого взять на очередной уровень - смотрите таблицу... Если у вас перхоть, заложен нос или же зверский аппетит - смотрите т... Ладно, умолкаю.

1-1	1-2	1-3
MARIO	LUIGI	PEACH
2-1	2-2	2-3
TOAD	MARIO	LUIGI
3-1	3-2	3-3
PEACH	TOAD	MARIO
4-1	4-2	4-3
TOAD	PEACH	LUIGI
5-1	5-2	5-3
LUIGI	PEACH	MARIO
6-1	6-2	6-3
TOAD	PEACH	TOAD
7-1	7-2	
LUIGI	MARIO	

Кадры из рекламного ролика игры. Судя по всему, из японского. Реклама — она и есть реклама. Даже в этом случае не обошлось без приемов манипуляции и штампов (нездорово довольные дети ака «люди-из-толпы», всем своим видом показывающие, что товар нацелен именно на «рядового покупателя»).... Эх, а еще говорили, что японцы думают по-другому...







Да, в этой вариации SM2 USA имеются дракончики Йоши!



На первый взгляд, ночь тиха. Но стоит пройти немного дальше, так тут же попадаешь на зажигательный карнавал смертельных опасностей, проходящий под живописным ночным пледом.



Не думайте, что если вы забили этого босса на 8-мибитке или же SNESe, то он откинул копыта навсегда... Все течет, боссы возвращаются.

э... в общем, молчу) нескольких противников сразу, число очков будет, несомненно, выше. А если этих самых противников окажется много, то вас премируют жизнью. И не факт, что одной. Если учесть широкое распространение таких вещей, как кубики «POW», уничтожающие все на экране, да катящиеся по земле черепахи панцири, то не сложно догадаться, что я прошел этот путь до конца, набрав целых 99 жизней. Чего и вам всем желаю...

Ну вот, вижу, как вы стали вздыхать, зевать и уже хотите листать журнал дальше. Да, с жизнями стало полегче, но это еще не значит, что вас ждет моментальная удача в раскопках сей древности на предмет нахождения красных монет и яиц. Да и представьте, как бы это все выглядело, е-

сли того и гляди наступит страшный «гамOVER», а тут еще и искать что-то нужно... Хотя, сложность поисков состоит не в качестве, а в количестве. Когда нужно прикарманить очень много всего, мозги разбегаются...

А теперь, напоследок, пара слов про то, чего вы от меня даже не ожидали. Про управление. Вот, так и знал, что не ожидали, думаете, если Геймбой, то все и так ясно? А вот и нет. Все дело в шиф-

тах. Один из них поднимает или опускает «камеру». Тут все ясно, но вот действие второго — это отдельный разговор. Он позволяет... бежать! А бег-то еще повешен на кнопку «B», которая по совместительству отвечает за взятие или бросание вещей. А то раньше бывало — захотел свой ход уско-

рить, а из рук все на землю повалилось. С MB все, вроде бы, понятно. Там и дополнять особо нечего. Марио и Луиджи бегают в пределах одного экрана и стучат головами о трубы, сотрясая их и кладя, таким образом, на обе лопатки

не в меру разгулявшихся противников. Да-да, я не для красного словца упомянул вместе с Марио еще и его «зеленого брата», очень пригодного именно для игры с приателем. Или с двумя. Хотя с тремя тоже можно, ведь с помощью всего лишь одного картриджа и потребного количества Геймбоев, в нелегких баталиях могут принять участие до четырех человек одновременно! Я знаю и таких фанатов, которые с удовольствием бодают этот режим в одиночку. Вы тоже попробуйте... хотя бы для чисто разминочной тренировки перед главным испытанием.

Ну все, я пошел. Куда? На природу, конечно же. Отдыхать, воздухом дышать. Ну и... ГБА с «Продвинутым Супер Марио» с собой прихватчу...

**Александр Сергеевич Бухаров**



Кактусенок Вася. Выгуливать пять раз в день, кормить нерасторопными приключенцами.



Взрывные работы под землей...

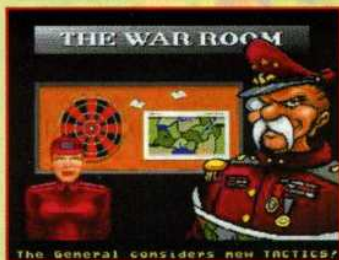


Скалолаз? Нет, Скалолаз Advance.

Во-первых, SM2 USA — одна из лучших игр с участием итальянского усача, и я оказался просто счастлив иметь версию, которая выглядит гораздо лучше, нежели варианты для восьмибитки и SNES, а, во-вторых, геймплей тоже был весьма и весьма перелопачен. Стоит втянуться — и вот уже к знакомым уровням появляется какое-то другое отношение. Как если посмотреть в театре две разных постановки одной пьесы, с разными актерами и по-разному выходящими суть дела режиссерами (может быть, даже плавающими в разных жанрах), но с теми же декорациями. Прежде всего, жизнь обрела новый смысл в виде сбора красных продолговатых монет. Но их тотальным обнаружением дело не кончится: вас еще напрягут насчет поиска яиц Йоши... и вновь придется бегать, искать и исследовать. Эти забавы с поиском, как видно, переместились на первый план, оставив позади жесточайшую «колбасню на выживание», ибо, в отличие от двух предыдущих версий игры, проблем со здоровьем или с жизнями, при желании, может и не возникнуть. Появились враги гигантских размеров и, вопреки всему, иметь с ними дело гораздо приятнее, нежели с «братьями их меньшими», ведь, будучи брошенными на землю, они с радостью дарят игроку по призовому сердечку, а бросать их можно сколько угодно... В случае отправки на тот свет (что ж поделаешь, даже в такой, казалось бы, доброй игре, есть немалая доля... э-э-

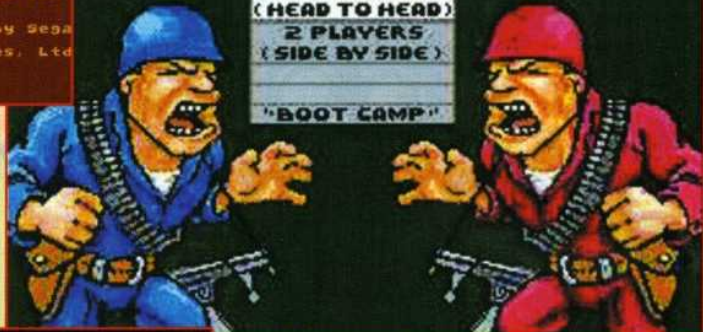
С помощью всего одного картриджа и потребного количества Геймбоев, в нелегких баталиях могут принять участие до четырех человек одновременно!





# GENERAL CHAOS

1 PLAYER  
2 PLAYERS  
(HEAD TO HEAD)  
2 PLAYERS  
(SIDE BY SIDE)



Что спасает нашу жизнь от скуки? В первую очередь, чувство юмора, затем любимая работа, а уже потом все остальное. Как показывает действительность, именно чувство юмора нередко помогает преобразиться не очень удачным, на первый взгляд, играм.

Впрочем, насчет не очень удачных игр это я, в общем-то, зря так сразу. Недостаток у «Генерала», на мой взгляд, всего один, хотя существенный — управление, но об этом ниже.

Труднее всего было определиться с жанром данной игры. Начинается все как в гражданской пошаговой стратегии: в обучающей туториалке рассказывают о том, что вы управляете группой из пяти бойцов, каждый из которых владеет конкретным видом оружия, которое бьет на определенное расстояние; что после команды «переместиться» ход передается следующему солдату; в меню кампании сначала выбирается территория для атаки, после чего можно выбрать одну из предлагаемых четырех команд, укомплектованных без нашего вмешательства (на самом деле команд больше, но и об этом потом). И вот, приготовившись напрягать мозги в поисках способов умерщвления врагов, неожиданно попадаешь в гущу самого настоящего аркадного хаоса! Все бегают, стреляют, кидают бомбы, просто дерутся, плавают и много чего еще творят.

Пережив первый шок, тут же испытываешь второй, пытаюсь подчинить своей воле жестокий и бессердечный джойстик. Немало уйдет времени, пока привыкните! Стрелочками по экрану передвигается курсор, при нажатии кнопки передвижения выделенный персонаж движется туда, куда этот самый курсор показывает. Стреляют солдаты тоже туда, куда стрелочка тырчется. А вот теперь прикинем: пока разберешься, где кто, пока всех разведешь, пока заставишь стрелять куда надо... Короче, о тактических расстановках речь не идет, на это просто нет времени. Зато пострелять можно неплохо! Если честно, когда дело доходит до стрельбы, то об остальном просто забываешь. К нашим услугам пять видов оружия: автомат, лимонки, динамит, огнемёт и базака. У каждого свои плюсы и минусы, разумеется. Слабым звеном, по моему мнению, являются огнеметчики — слишком близко подходят, чтобы атаковать. Динамитчики тоже не особо далеко кидают бомбы, но их мощь это хотя бы компенсирует. Лимончики были бы полными лохами, если бы сражались в одиночку, но в команде смотрятся неплохо — особенно за спинами



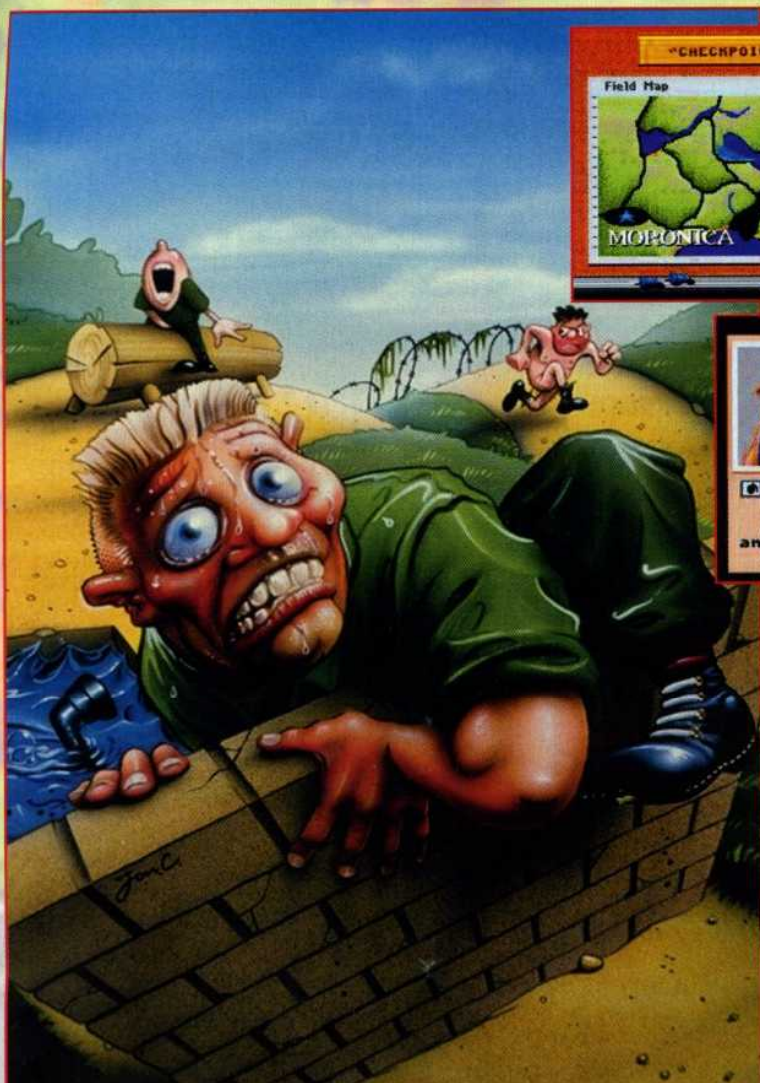
автоматчиков. Лучший вариант — побольше автоматчиков и базук. У базук мощь потрясающая, но есть и своя обратная сторона — она стреляет по прямой линии, и хрен ты в кого из нее попадешь, если только не встанешь грамотно. А автомат всем хорош, только из-за долгой стрельбы иногда начинает клинить, но если вдруг предложат пятерых «скинхедов» — берите не раздумывая.

Очень часто при сближении приходится вступать в контактный бой, то есть в рукопашную. Остальные при этом останавливаются и с интересом наблюдают, кто кого. Таким образом получается полноценный файтинг, правда, всего с двумя ударами: рукой и ногой. Можно регулировать уровень удара (в смысле по лицу, в живот или ниже — на войне все средства хороши), что, как правило, и решает исход дела. Однако комп не был бы собой, если бы не приготовил какую-нибудь пакость про запас, — когда у противника остается одна клеточка здоровья, он может просто достать пистолет и застрелить вас, так что берегите себя, добивайте гада быстро и лучше руками.

Кроме стандартных команд из пяти человек, всегда можно взять двух командосов (как правило, автоматчика и лимончика) и — о чудо! При выборе этих товарищей меняется управление — крестовина джойстика управляет не курсором, а бойцом!! Почувствуйте разницу!

И вот теперь о главном. Нет, не о президенте, а о графике (конкретно здесь это действительно главное). Сегу давно и много ругают (вернее, ругали) за то, что этот элемент в значительной части игр находится на одной из ранних стадий развития. Ругали, конечно, правильно в большинстве случаев, но не в этом. Нашему взору с самого начала предстает разноцветная и бесшабашная игрушка в стиле детских комиксов, под завязку напичканная разными приколами. Воевать без смеха становится просто невозможно, когда, скажем, у вылезшего из воды огнеметчика из ствола вырываются пузыри, или динамитчик после серии мощных взрывов прямо на поле боя начинает чистить уши... И далее в том же





вырывается наружу. Однако перегиба с AI не наблюдается, а посему забить врага реально, главное стрелять, а точнее, крепче зажать кнопку стрельбы.

Честно говоря, для меня осталось загадкой наличие или отсутствие финальной заставки и конца игры, как такового. После первого разгрома противника предлагают закончить кампанию или продолжить. Я выбрал второе. Практически ничего не изменилось, только заметно возросла сложность. После второго разгрома случилось то же самое, и дальше фигней страдать я уже не стал. Впрочем, это абсолютно не важно, ведь здесь ценна каждая битва сама по себе, а заставки — это для РПГшников оставим. Кстати, нет ничего страшного и в том, что вы проиграете какую-нибудь битву, просто выбор местности перейдет к противнику. Ну если уж вас загонят аж на свою базу и там забьют, тогда хана, но до этого, я надеюсь, не дойдет.

Да, если есть возможность порубиться вдвоем, то обязательно воспользуйтесь ею. Тут целых два варианта: друг против друга или вдвоем против гада компа. При первом варианте традиционно выясняем, кто же у нас в компании самый крутой чувак, при втором берем два отряда командос и разносим нашего общего ненавистного вышеупомянутого врага. Последний — самый веселый и интересный, кстати, вариант, во многом благодаря нормальному управлению, ну и удвоенному азарту, соответственно — ведь интересно же, кто больше очков наберет.

А подводя итог вышесказанному, хочу сказать, что игрушка клевая. Несмотря ни на что. Рекомендую как для веселых тусовок, так и для скучающих маньяков-одиночек, которым надоело сильно напрягать мозги и хочется просто немного отдохнуть.

**Molotov**

духе. Отдельно, конечно, нужно похвалить анимацию, она тоже на запредельной для Сеги высоте. Персонажи движутся плавно, но не заторможено, а во время боя можно рассмотреть их мимику! Да, да, злобную ухмылку или гримасу боли друг с другом не перепутаешь! А уж про то, как красиво разлетаются элементы бэкграунда, я и не говорю. На бэкграунде, между прочим, можно много всего найти. В основном, это призы, дающие очки, добавляющиеся к счету игры, но бывает, например, можно найти значок медицинского креста, который дает возможность вызвать лишнего медика. О-о, ребята, медики это отдельная песня. Так и хочется первую букву поменять... Нет, они хорошие люди, прямо на поле боя возвращают к жизни уже, казалось бы, потерянных бойцов, но фишка в том, что у компа их, похоже, неограниченное количество, и когда воочию наблюдаешь, как враг этим бессовестно пользуется, поток брани в адрес программистов сам собой



О том, что пираты по-прежнему продолжают окучивать все еще благодатную почву MegaDrive, знают все. И сейчас коллеги и соратники Хо Сунг Пака обрадовали владельцев 16-биток от Сеги сразу несколькими проектами. О двух из них, которые разве что выделяются среди остальных, мы сегодня и расскажем.

## Commandos

Первым номером идет игра, которую и ожидать-то было нельзя, а сама мысль о ее воплощении на мощностях Мегадрайва была нереальна и могла быть расценена как помешательство на игровой почве. Но проворные китайцы в очередной раз доказали, что невозможного не бывает, и совершили набег на бастионы серых и «холодных» РС. Правда, кто это заметил, кроме нас? Но как бы то ни было, представляю вам Commandos, в 16-битном формате.

События игры разворачиваются во время Второй Мировой войны, в тылу немецких войск. Под управление игрока попадает небольшой отряд, каждый из участников которого является специалистом в определенной области. Именно этому маленькому отрядику придется совершать диверсии в тылу врага, рассчитывая только на свои силы. Цель каждой миссии предельно проста: выполнить поставленную задачу, не потеряв при этом ни одного бойца.

В версии игры для Megadrive вы сможете управлять следующими героями:

**Зеленый берет (GREEN BERET)** — является самым главным и опытным диверсантом в команде. Так сказать, заводила. Именно на его накаченные плечи лягут основные задания в игре. Хорошо владеет ножом и без труда перетаскивает бездыханные тела противников в укромные места. В инвентаре имеет несколько аптечек и «реву».

### УПРАВЛЕНИЕ:

- X — взять;
- Y — достать оружие;
- Z — встать/лечь;
- A — подтверждение действия;
- B — смена персонажа;
- C — отмена.



**Событие: оккупация Норвегии**  
Февраль 1944, Норвегия  
В то время немецкая армия оккупировала все германские территории в Норвегии, а немцы построили аэродромы в Тронхейме, Ставгере и в других важных портах. Так как все район Северного моря был под угрозой



**В Эль-Аламейне**  
операция захлопнула порохов. Цель отряда — расправиться с защитными линиями врага, уничтожить центр снабжения, который находится в Тей-Н-Еза, чтобы перерезать жизненно важную линию снабжения.

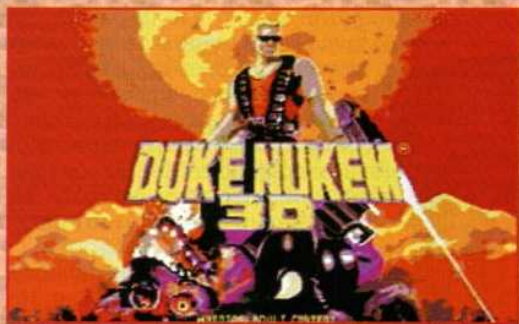


**Снайпер (SNIPER)** — никогда не расстается со своей снайперской винтовкой, из которой стреляет без промаха на большие расстояния. Используйте эту особенность персонажа для уничтожения противника издалека. Единственный недостаток — малое количество патронов.

**Моряк (MARINE)** — так как имеет в арсенале подводное ружье, может без лишнего шума отстреливать врагов. Также к эксклюзивным способностям персонажа относится наличие акваланга, что позволяет незаметно переправляться через водные преграды, и конечно, возможность перевозить на лодке товарищей по отряду.

**Сапер (SAPPER)** — самый взрывоопасный из героев. Умеет обращаться со взрывчаткой, очень точно метать гранаты и ставить капканы. Но применить его способности будет совсем непростой задачей, так как очень сложно, без оружия, подобраться к месту закладки заряда или установки капкана.

**Шпион (SPY)** — оружием не владеет, что делает его совершенно незащищенным перед врагами. Но это с лихвой компенсируется возможностью переодеться во вражескую форму, что позволяет свободно разгуливать среди врагов. При этом можно подойти вплотную к любому солдату и убить его, применив шприц с ядом.



## Duke Nukem 3D

Героя следующей игры представлять не требуется. С ним знакомы или хотя бы слышаны о его существовании вся игровая братия. Большой поклонник женщин и больших пистолетов, мощных машин и обладатель здорового чувства юмора. Защитник человечества от инопланетян и главный «свинопас». После такого подробного описания сложно не узнать всеобщего любимца — Дюка Нюкема.

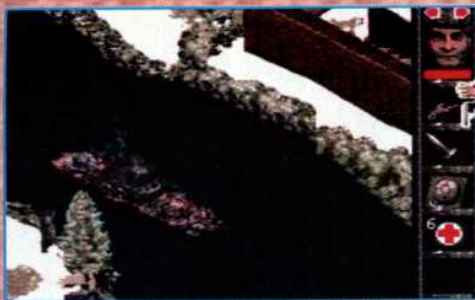
Появление этого блондина на приставке является уже меньшей неожиданностью, чем игра, рассмотренная выше, но все же. На самом деле не до конца остается понятной причина, по которой великие пираты решили явить на роду Дюка именно в условном 3D исполнении. Ведь есть игры, в которых он также является главным героем, но ресурсов «съедается» намного меньше. Для тех, кто не так



### УПРАВЛЕНИЕ:

- A — открывание дверей;
- B — стрейф;
- C — стрельба;
- X — включение/отключение бега;
- Y — режим карты;
- Z — смена оружия;
- X + Y — пауза;
- X + Y + Z — выход в главное меню.

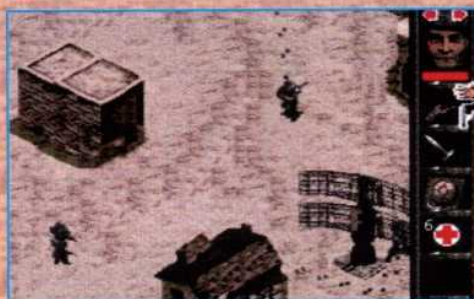
давно играет в компьютерные игры, могу сообщить, что Duke Nukem не сразу стал героем 3D-боевиков, а был известен намного раньше, еще в эпоху двухмерных стрелялок. Бегал он по космическим станциям, где истреблял неслетные полчища взвездной флоры и фауны. Как мне помнится, в игру прекрасно можно было сыграть и на двухках (286-х), что лишнее раз доказывает ее наибольшую приспособленность к портированию на 16-битки. Если бы пираты перенесли именно это воплощение Дюка, пришлось бы поставить им скромный монумент, а обладатели MD получили бы отличный, во всех отношениях, боевик. Но, к сожалению, пираты пошли совсем другой дорогой, так сказать по пути прогресса, и замахнулись на трехмерность. Но трехмерность испугалась этого и убежала, из-за чего получилась у пиратов игра, похожая Zero Tolerance и Bloodshot, но на порядок хуже. Хотя есть веские подозрения полагать, что игра создавалась



Единственной потерей командос стал водитель (DRIVER), умевший управлять всеми видами автотранспорта. Но и без него играть все так же интересно и захватывающе.

Каждого персонажа необходимо привлекать к выполнению только тех задач, которые ему по плечу. И помните, что со смертью хотя бы одного из героев миссия считается проваленной, и ее придется начинать сначала.

Однако отсутствие одного из героев не самая большая потеря, произошедшая при портировании игры. Так как MD не может сравниться с персоналкой по мощности, мы имеем возможность сыграть всего в пять миссий вместо девятнадцати, насчитывающихся в оригинале. Хотя даже этого достаточно, чтобы провести как минимум неделю сидя перед телевизором. Да и потом пять миссий — это несоизмеримо больше, чем ни одной.



Зато почти во всем прочем игра сохранила все свои оригинальные черты. И управлять вы будете курсором (здесь вместо компьютерной мыши используется крестик джойстика). Прибавьте сюда напряженный игровой процесс, когда для выполнения поставленной цели приходится быть тише воды и ниже радаров. Интерактивный мир, где возможно многое разрушить. Очень обрадовало наличие

следов на снегу, которые может заметить патруль. Пожалуй, единственной невосполнимой потерей для игрового процесса является невозможность наблюдать, в какую именно сторону смотрит часовой противника. На PC это обеспечивала светящаяся полоска зеленого цвета. Теперь же приходится пристально следить за положением головы врага и уже по ее положению определять,

куда глядит враг. Из-за этой, вроде маленькой, проблемы игра стала заметно сложнее. Но это совсем не повод для отказа от игры. К этому неудобству очень быстро приспосабливаешься и начинаешь получать огромное удовольствие от внесения своего скромного вклада в разгром фашистских войск.



совсем не пиратами, но по известным причинам этот процесс заглох.

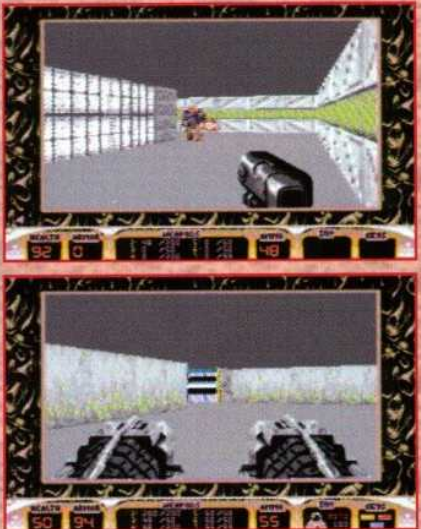
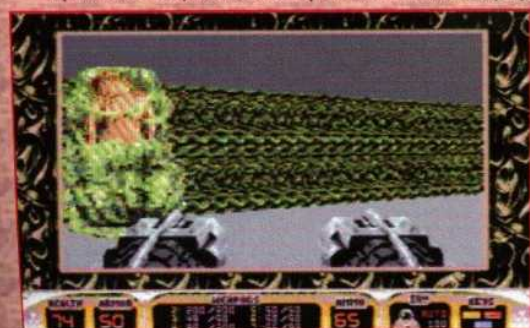
При переносе, как и следовало ожидать, больше всего пострадала графика, и от этого никуда не денешься. Но видит Бог, она могла быть намного хуже. Незвестным программистам все же удалось, хоть от части, передать ту атмосферу, которая окружает Дюка. Он продолжает сыпать своими колкими шуточками и разгонять толпы монстров на неизвестной космической станции, постреливая им вслед. А пострелять есть из чего. Сохранился весь смертоносный арсенал, начиная от маломощной «Беретты» и заканчивая всеразрушающей rocketlauncher. А когда закончатся патроны, можно попинать супостатов начищенным армейским ботинком. Если нажать хитрую комбинацию кнопок, то вам откроется вид на карту,

которая позволит лучше ориентироваться в лабиринтах. Но на этом все хорошее, к сожалению, заканчивается, и можно смело переходить к траурной части, в которой придется слегка поругать игру.

Начнем с того, что в процессе игры ощущается острейшая нехватка аптечек и патронов, причем эти два симптома проявляются одновременно. Даже не знаешь, к чему относиться бережливей. Но как ни старайся, в итоге заканчивается и здоровье, и патроны, а носиться за монстрами, подгоняя их пинками, становится совершенно невозможно. Смерть приходит раньше. Вести огонь с большого расстояния, когда еще есть возможность увернуться от пущенного в ваш адрес фajerбола, также нельзя из-за неточности прицела. Это как раз и является главным недостатком. Хорошо, что хоть стрейф оставили, без которого невозможно прожить даже минуту.

Но в любом случае, Duke Nukem — это бессмертная классика жанра, которую хочется «пощупать» в любом исполнении. И даже те маленькие недоработки, которые встречаются здесь, не смогут омрачить общение с этим потрясающим героем.

C...J...C...





# Mazin Saga: Mutant Fighter (Mazin Wars)

## SAGA на SEGA

Давным-давно это было... Кажется, в пятьдесят четвертом номере. Тогда один смельчак заявил, что игра под названием Mazin Saga установила «планку, ниже которой нельзя опускаться ни при каких обстоятельствах». Меня стал раздирать интерес... И в результате всю «хреновость» этой игрушки я пропустил мимо своих глаз, пальцев и ушей, получив массу удовольствия от этого, как мне показалось, довольно приятного beat-em-up'a. А игра, правда, приятная. Очень хорошая анимация, правильно подобранная динамика действия и красивый дизайн уровней, все это вместе складывают очень хорошую атмосферу и буквально провоцируют игрока на совершение виртуальных подвигов. «Голые костяшки» (или, как любят называть эту игру не слишком знакомые с английским языком люди, «Драки в баре»), конечно, вещь хорошая, но что делать фанату жанра, когда он во всех известных бит-емапах уже отпинал всех гадких бит-емадаунов и завис где-то в бит-ем-центре, чего-то ожидая, но сам не зная чего? А вот чего — пора браться за менее известные, но не менее хорошие игры, как эта. Некоторые, впрочем, найдут недостатки. Например, размер фигурок героев. Все они не такие большие, как во многих других образцах жанра, однако же, у этой палки есть два конца — зато открывается больше места для маневров... Ну а те, кто увидит режим сражения с боссами, пусть осмелится сказать что-то по поводу графики. Огромные по размеру персонажи устраивают файтинг на «поддельно-трехмерной» арене! Ну и разнообразие, конечно же: где только не придется вам побывать, практически объехать весь мир, ведя поединки в местах, различных не только по внешне-



му виду, но и по тактике ведения боя. Тут — за вами все время кто-то гонится, там — болото с гигантскими насекомыми, которые все время летают... Итог из всего этого следует такой, что игрушка, действительно, в свое время установила ту самую злосчастную планку. И ниже ее, и правда, опускаться не следует. Потому как неудобно. Ведь всегда неудобно и невыгодно халтурить, когда выходит очередная вещь, достойная, если не бессмертия, то длительной памяти...

Сюжет у этой игры... есть. А вот какой он есть, это другой вопрос. Прошу учесть также, что все события, там происходящие, будут три года назад, а именно — в 1999-м... Какие-то «биологические звери», то ли инопланетные, то ли это местные (земные) ученые нахимичили, начали воевать с людьми... Победили нелюди, но потом с управлением планетой не справились... Экосистема

нарушена... Прячутся люди под землей от бед и катаклизмов, а захватчики, значит, на поверхности это все дело расхлебывают... Один ученый создает робота, главного героя игры, и дает ему меч, дабы тот отпинал всех-всех и решил этим жизненно-важные вопросы, вроде ми-





ра во всем мире, восстановления экосистемы, нашел лекарство от болезни «Краснуха N 137», вынес мусорное ведро и исправил неуд по немецкому языку. Почему я так прикалываюсь? Да потому как сюжет этот взят из «стандартного набора» и, ровным счетом, не несет в себе ничего интересного. Да и зачем сюжет бит-ем-апу, если, как выяснилось в номере 57, даже РПГ жестоко раскрашены яркими штампами? Но зато геймплей... Да, давайте, наконец-таки, пройдем эту игрушку и успокоимся.

**Уровень 1. Токио.**

Все еще только лишь начинается, а начало у игр, как вы знаете, вовсе не такое, как середина или финальные битвы. Начало — это начало. Обратите внимание — если, на бегу прыгнуть в сторону и нажать на кнопку удара, робот сделает «вертушку», весьма смертоносный прием. От гигантской ноги избавляемся именно таким макаром. А если часто-часто жать на «удар», то вы буквально образом сделаете «харакири» ближайшему оппоненту. Враги тут пока не ахти какие. Мелкие зеленые роботы (прыгают, бегают и копошатся... прямо как мыши, честное слово), да люди-тигры («мечта харакирищика»). Однако, после того как весенняя (и посему, вселяющая своим видом надежды) улица будет «зачищена», робот продолжит путешествие по балконам. Тут радости меньше будет — появились какие-то «креветки», да и дыры на высоте метров, этак, в двадцать веселья не вызывают (еще и покаленные дома на бэкграунде — кошмар просто)... «Креветки» сворачиваются в свои панцири и катаются, причем, даже в катящемся положении их вполне можно сбивать. Побывав на крыше и повидав еще один тип противника — красных существ с когтистыми перчатками (без особых способностей, просто быстрые), вы встречаете... кхм, странного типа, у которого «костлявость повышена». Гигантский скелет! Он сует за вами свою костлявую руку, так прыгайте ж на нее с «вертушкой»! Битва может быть долгой. Что-

бы ее ускорить, станьте посередине внизу и бегите (с последующим «наскоком») тогда, как рука только-только начнет вылезать из-за края экрана (чтобы было видно, в какую именно сторону бежать и атаковать).

А далее — гвоздь программы! Битва с боссом! Тоже скелетом (или это один и тот же?). Кто же после этого смеет упрекать гэмз в отстойной графике? Битвы с боссами нужно видеть — отпад! Замах топором и подготовка к выстрелу файерболом у этого молодца заметна невооруженным взглядом. Поэтому советую блокировать их, хотя бы время от времени (файербол — вещь обманчивая, против него приседания не помогут). Полезно атаковать «вприсядку», а еще учитывать то, что ваш меч длиннее топора врага... Можно также атаковать в прыжке, но для этого вы должны находиться в разных углах, немного не доходя до краев экрана (иначе будет либо недолет, либо еще что-то неприятное).

**Уровень 2. Индия.**

Что стало с родиной нудных (иногда, правда, веселых) фильмов? Все в снегу и во льдах, холодом пробивает даже игрока. Новые враги, огнемечники, плюются огнем далеко, вот и атакуйте их в прыжке. А «роботы-на-авто» — это, вообще, песня. Ловким ударом ноги в прыжке выбивайте их из агрегата, а то ведь со всеми остальными не дадут драться. Еще один вид врагов — одноглазые стрелки. Ходят медленно, поэтому на них бывает очень удобно отрабатывать все ту же «вертушку». А вот еще прикол — «монахи шаолинь». Вроде утомленные судьбой люди, потому при борьбе с ними решающим фактором является скорость. Подбегайте и с помощью любимого меча высказывайте им все, что вы о них думаете. В мрачном... нет, в мрачном и страшном, пугающем здании главную опасность представлять будут полужидкие люди-слизни. В борьбе с ними главное — не ждать приглашения к атаке.





Против плюющейся огнем статуи применяйте «вертушку» и ее эффективно покалечите, и через огонь перепрыгните.

Но вот, босс номер два. Это — нечто среднее между скелетом и средневековым шутом-рыцарем. Как ни странно, у него все почти так же, как и у предыдущего боссаря. Вместо файрболов — плевки кислотой только... Что ж, как говорится, «смотрите на месте»...

**Уровень 3. Европа.**

Ну надо же, все переверотили! Это в Индии холодно, а где-то в туманной Англии дождь не льет уже месяцами, засуха. Пустыня, пробирающий жар... изо льда да в польмя. Вначале все, как обычно. Враги знакомые и, после предыдущего уровня, играть стало как-то попроще. «Гвоздями» следующей части этапа будут движущийся экран и гигантского вида динозавр. При соприкосновении с ним вы ничего не теряете (или это зависит от уровня сложности?), так что не советую бежать от него к правой стороне экрана. Наоборот, лапа этого чудовища поможет вам перебираться через пропасти. С чего ему быть таким добрым? Пройдя по руинам и сложив в аккуратные стопки еще пару десятков врагов, вы встретите гигантскую ногу, родственницу той, что была на первом этапе. Босс же повеселей предыдущих будет! Прямоходящий динозавр. Силен в ближнем бою, да и, вообще... силен. Файрбола найдено не было, но, осторожнее, у него есть свое ноу-хау — это таран всем телом! Мечом его прерывать бесполезно, а вот блок помогает. Так что смотрите и решайте...

**Уровень 4. США.**

О, да Америка ведь почти не изменилась. Ну заросла вся зеленой слизью, что с того? Всем известно, что американцы к этому делу большую слабость питают. вспомнить, хотя бы, черепашек-ниндзя с их мутагеном... Гигантские мухи и люди-слизняки — воистину убийственное сочетание. Благо, отрезок этот не самый большой в игре, так что сие надобно просто «пережить». А вот «мухи одни и на болоте» — это уже интереснее. Советую не забывать об ударах в прыжке и «вертушке», а также не стоять там, откуда вас будет очень просто спихнуть вниз (а робот не умеет плавать). После этого — снова движущийся экран! Перепрыгиваем огнемечиков (да, лучше их перепрыгивать),

убегаем от щупальца растительного монстра. Все равно, не убежите — придется принимать бой. Ориентируясь по тени, прыгайте и бейте в глаз странное свисающее тело, не особо обращая внимание на «руки».

Босс — существо, отчасти напоминающее гусеницу, отчасти — цветок. Все это вместе. У него есть щупальца и хвост, атакует то тем, то другим. Бой с ним будет очень сложным и даже на легком уровне сложности грозит очень и очень затянуться. Накопите терпение и внимание.

**Уровень 5. Египет.**

Вау, что это?! В Египте все спокойно, красиво и, вообще, «просто супер». Впрочем, спокойно было до вашего появления. Это — последний уровень, проходимся по нему, вспоминая виденных ранее врагов и методы борьбы с ними. Из «новых поступлений» можно назвать девушек. Видимо, их разработчики решили внедрить уже напоследок, причем подальше от начала, ибо не знали, будет ли сочетаться шлем с практически пляжным прикидом. Появится даже гигантская нога, которая, на сей раз, одета в странный сапог. Вот уж, действительно, тотальное закрепление пройденного материала... Гигантский серый робот, как и скелет на первом этапе, атакует рукой, а вы должны будете прыгать на нее с ударом.

И наконец, финальная битва на фоне пирамиды. А серый робот — он такой же, как ваш! Ну, пошла заварушка... А победителем выйти вам поможет не только знание своих противников, но и знание своего робота, ведь враг от него только файрболами и отличается... Ну к файрболам-то вы привыкли уже, небось? Тогда и беспокоиться не о чем.

**Александр Сергеевич aka Alex MAN**

P.S. Как интересно ремесло программиста-игродела! На экране всего лишь плоские картинки или полигональные «куклы», но игрок в них верит! Это, все равно, что театр, наверное... Только в театре человек — просто зритель, а тут — еще и участник... Вдумайтесь, как мудро дело программиста, клепающего игрушки... P.P.S. Спасибо автору рисунка под ником Zack.





# PLAYSTATION 3 — приставка будущего

Невероятный успех PlayStation во времена царствования Nintendo и не менее шумное продвижения PlayStation 2 заставили Sony сконцентрировать максимальное количество усилий на быстро растущем рынке интерактивных развлечений. Появление новых игроков (несерьезной Amiga и бескомпромиссной Microsoft), а также старые противники в лице Nintendo и живучей Sega ускорили темпы совершенствования и производства новых систем, вызвав настоящую войну форматов. За шесть месяцев до появления PlayStation 2 руководство Sony собрало представителей двенадцати самых крупных hi-tech корпораций, сделав им предложение, от которого они просто не могли отказаться: чудо-приставку, суперкомпьютер и основу интерактивного дома будущего — PlayStation 3. Система, жившая исключительно в воображении технического отделения корпорации, начала обретать плоть. В этот момент Intel, AMD и ATI, первоначально согласившиеся поддерживать сенсационный мегапроект с примерным бюджетом в 6 миллиардов долларов, неожиданно отказались, уступив место более проворным IBM и Toshiba.

## СЕРДЦЕ и МОЗГ

IBM, компания-легенда, превратившая элитный мэйнфрейм в столь обожаемый нами персональный компьютер, пришла вовсе не с пустыми руками. Уже тогда в твердых кулаках ее технического отдела были зажаты разработки нового процессора под кодовым именем «CELL». Новинка, в три раза превосходящая своими вычислительными возможностями суперкомпьютер Deep Blue, в свое время обыгравший в шахматы самого Каспарова, должна была стать сердцем новой системы. Революционная (0,1 микрон) технология, новая архитектура и тактовая частота между 2,4 и 3,6 GHz были призваны добить многочисленных конкурентов (и в первую очередь, Microsoft с 2,5 GHz процессором от Intel в планируемом Xbox 2). Потрясенное руководство Sony немедленно дало добро, выделив на разработку технологии и строительство новых заводов около трех миллиардов долларов. Процесс пошел.

## ПОДРАЖАНИЕ PC

PlayStation 3 — это не просто пластмассовая игрушка с удобным джойстиком и DVD-дисководом. PlayStation 3 — это развлекательный центр, сервер и рабочий компьютер в одном лице. «CELL», активно использующий новый тип архитектуры, в 160 раз мощнее обычной PlayStation 2, а его скорость в десятки раз превосходит сходные по частоте, но еще не вышедшие процессоры от Intel и AMD. Кроме мощного процессора, новая система обещает 512 МВ отборной памяти с пропускной способностью в 3,2 Gb/s. Такое количество оперативной памяти необходимо не только игровым приложениям, но и визуальным редакторам, бытовым устройствам и интернету. Несмотря на то, что пропускной диапазон PS3 полностью идентичен возможностям памяти, используемой в PlayStation 2, такое решение, по мнению специалистов компании, является наиболее правильным.

## ГЛАЗА и УШИ

Потратив невероятное количество средств на создание мощного процессора, Sony решила серьезно сэкономить на памяти. Графический процессор «революционной» системы будет поддерживать от 32 до 64 МВ оперативной



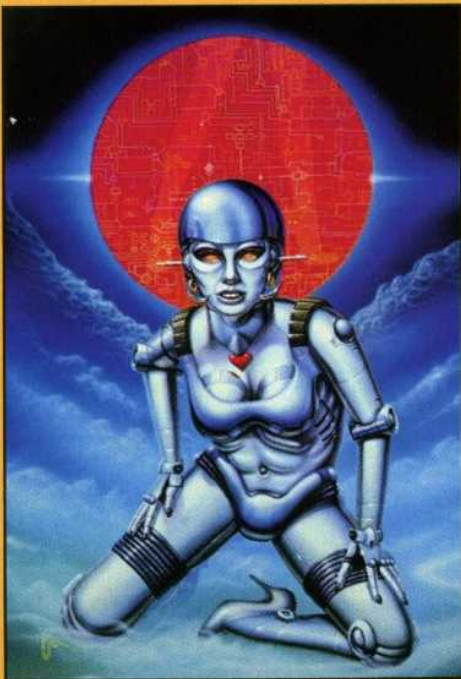
памяти с пропускной способностью в 12 Gb/s, что при примерном старте системы в мае 2005 года выглядит достаточно странно, как и размер жесткого диска, составляющий всего лишь 120—180 Gb. Впрочем, особая архитектура приставки вместе с тактовой частотой графического процессора в 750 MHz и технологией производства в 0,13 микрона внушают должное уважение. Также не стоит забывать о невероятных вычислительных возможностях «CELL». Что касается разработчиков, то они должны радоваться окончательному решению насущной проблемы антиалиаизинга. По утверждению одного азиатского источника, PS3 станет первой системой, способной создавать графику уровня мультфильмов Monster, Inc. и «Шрек» в режиме реального времени, что, по мнению большинства специалистов, перевернет не только игровую индустрию, но и современный киномир. В части звука обещана полная поддержка Dolby Digital AC3 (Surround 5.1) и 256-голосный синтез.

## ИНФОРМАЦИЯ и ИНТЕРНЕТ

Sony, стремящаяся к полной совместимости «снизу-вверх», воспользуется услугами Toshiba для разработки нового дисковода. Пока речь ведется исключительно о DVD, но в связи с появлением нового формата с емкостью носителя в 120 гигабайт Toshiba может решиться на смелый эксперимент, создав некий гибридный привод. Что касается сетевых возможностей системы, то поддержка последних интернет-технологий станет основой для решения сразу нескольких проблем: от управления жилым домом на расстоянии (например, PlayStation 3 сможет общаться с вашим мобильным телефоном) до борьбы с нелегальной продукцией. Причем, решение последнего вопроса весьма оригинально. Предполагается, что большинство продуктов для новой системы будет требовать активации через интернет посредством получения управляющих компонентов с официального сервера Sony.

## ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Процессор IBM CELL с тактовой частотой от 2,4 до 3,6 GHz
- Создание фотореалистичной анимации в реальном времени
- 512 Mb оперативной памяти с пропускной способностью в 3,2 Gb/s
- Графический процессор с частотой в 750 MHz
- Поддержка 5.1 Dolby Digital
- Высокоскоростное подключение к интернету
- Новый уровень защиты продуктов
- Система коммуникации с другими устройствами, включая PDA и сотовые телефоны
- Универсальная система для дома и офиса
- 32-64 Mb видеопамати с пропускной способностью в 12 Gb/s
- 32x DVD дисковод
- 120 Gb HDD
- Цена 450 долларов США
- Выход в мае 2005 года



60 ДРАКОН

PLAYSTATION 3 — ПРИСТАВКА БУДУЩЕГО

CELL

FUN-CLUB

Автор не претендует на объективность и полноту освещения темы, а всего лишь делится своими соображениями и наблюдениями.

**В**от я, например, никогда не играл на Super Nintendo. И вовсе не потому, что не хотел. Еще как хотел, особенно в Donkey Kong и Killer Instinct. Да только незадача — не было у меня этой приставки, да и друзья поголовно упрежнялись на разнообразных клонах MegaDrive. Потом, правда, явилось счастье в виде тотальной PlayStation'изации, но где-то в глубине души осталась детская мечта о старых добрых SNES'овских игрушках. А знаете, зачем я вам эту басню рассказал? Чтобы иметь повод поведать про такую замечательную вещь, как эмуляторы игровых приставок. Правда, только для PC. Есть эмуляторы для Macintosh. Насколько я знаю, существуют еще и эмуляторы для Dreamcast, позволяющие играть на DC в игрушки PSone (PSX), SNES и иже с ними. Я же поделюсь своим опытом общения с эмуляторами сугубо на «персоналке».

Для начала немного теории — что такое эмулятор и с чем его, собственно говоря, нужно потреблять.

Есть у вас комп, а, скажем, PlayStation — нет. А в Tekken 3 поиграть ой как охота! Как это неохота?! Мда... Дожили. Ну да ладно... Так вот, значит, хочется поиграть в Tekken 3, а приставки нет. Не беда — запускаем на компьютере эмулятор, вставляем в CD-ROM компакт с игрой — и поехали! При этом игра твердо уверена, что запущена на старой-доброй PSX, которой рядом нет и в помине. А программа-эмулятор трудолюбиво обрабатывает запросы, направленные на не существующие устройства, пересчитывает, перекодирует.

Это если мощности компьютера хватит, конечно. Несмотря на кажущуюся простоту, сделать работающий эмулятор приставки — дело несравнимо более трудное, нежели написать какую-нибудь обычную программу. Для того чтобы создать эмулятор даже примитивнейшей восьмибитки, надо в совершенстве знать ее «внутренний мир», все ее чипы, их команды и взаимосвязь. Ведь приставочное аппаратное обеспечение обычно не имеет в компьютере близких аналогов, поэтому хотя бы даже пустить звук с несуществующего звукового чипа приставки на звуковую карту вашего компьютера — дело более чем нетривиальное, потому как эти устройства работают совершенно по-разному. Все то, что приставка делает аппаратно, не задумываясь, эмулятор воспроизводит программно, для чего (как правило) и требуется процессор, превосходящий по производительности приставочный раз эдак в 20-50.

Но это еще не все проблемы. Ну сделали вы эмулятор приставки. А как быть с играми?

# ЭМУЛЯТОРЫ

С PlayStation все как-то более или менее ясно: вставил диск — и порядок. А как же быть с картриджными приставками? Ведь как ни обыскивай системный блок компьютера в поисках разъема для картриджа, вы его не найдете — нету его. Так вот, добрые дяди с помощью некоего переходничка переписали практически все существующие игры с картриджем на компьютер. Такие файлы-копии называются ромами (ROMs). Именно эти файлы и нужны эмуляторам картриджных приставок. Найти их можно в Интернете, да и размер они имеют весьма незначительный (кроме игрушек для Nintendo 64). Кроме того, на рынках периодически мелькают диски — сборники приставочных игрушек. Так что проблема «где достать», по идее, возникнуть не должна.

К плюсам эмуляторов я бы отнес возможность коллекционировать игры в количествах, ограниченных лишь емкостью винчестера — было бы, где переписать.

А еще почти в каждом эмуляторе есть безумно удобная вещь — сохранение игры в любом месте вне зависимости от того, поддерживает ли игра сохранение в flash-памяти картриджа (кстати, эта функция также обычно эмулируется, поэтому любители честной игры обижены не будут). Представляете — играете в сеговского «Червяка Джима» — а тут срочно нужно отлучиться. Вы сохраняете игру в эмуляторе, выключаете компьютер, а на следующий день загружаете и начинаете прямо с того места, где остановились. Лепота! Некоторые мрачные личности используют эту фишку для обуздания особо буйных боссов — любого монструюка можно забить с Flawless Victory, если «сейвиться» после каждого успешного удара, а после пропущенного — загружаться с сейва.

Теперь подробнее об известных мне эмуляторах. Начнем, пожалуй, приставкой, с которой есть-пошло геймерство на Руси.

Итак, **эмуляторы Nintendo Entertainment System (NES; она же Dendy, она же восьмибитка).**

**Nesticle:** неплохой эмулятор, особенно для слабого компьютера (486-го с тактовой частотой 90 МГц, по идее, должно хватить). Существует как версия для DOS, так и для Windows. Является одним из первых «могучих» эмуляторов NES. От многих других его отличает несметное число очень полезных и, порой, нестандартных функций. Например, переводчики игр (см. BD №55) сильно ценят воз-

**Эмулятор — это программа и/или устройство, позволяющее имитировать работу одной компьютерной системы на другой так, чтобы имитирующий компьютер воспринимал те же данные, выполнял те же программы и достигал того же результата, что и имитируемый.**

**Картриджи довольно-таки дороги, их просто так, как файл, с дискетки на дискетку не перекачаешь. А при наличии доступа в Интернет можно совершенно бесплатно скачать себе любое количество игрушек, благо файлы их «везят» порядка пары сотен килобайт для 8-битки, мегабайта-другого для 16-битки и десятка-другого мегабайт для Nintendo 64.**



# - всемирная видеоигра на персональном компьютере

60 ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ ДРАКОН

ЭМУЛЯТОРЫ — ВСЕМИРНАЯ ВИДЕОИГРА НА ПЕРСОНАЛЬНОМ КОМПЬЮТЕРЕ

ПРИСТАВКИ НА КОМПЬЮТЕРЕ

можно перерисовывать графику (куда входят, ясен пень, и шрифты) да «на лету» узнавать кодировку (не буду сейчас грузить вас лишними подробностями), а это — практически половина их работы!

**Достоинства:** потребность в очень малой вычислительной мощности системы, удобный интерфейс, отличные возможности (дети, наверное, очень обрадуются, когда узнают, что с помощью этого эмулятора Марио можно пририсовать рога).

**Недостатки:** берет далеко не все игры. Разработка этого шедевра уже давно прекращена, и новых версий не будет.

**RockNES X:** весьма удобный эмулятор, написанный под Windows, вследствие чего (по идее) должен требовать больше ресурсов. Правда, логика подсказывает, что восьмибитке, по любому, много не надо.

**Достоинства:** адекватно передает звук, да, к тому же, в несколько раз улучшает графику, делая цвета насыщенными и яркими.

**Недостатки:** запускает далеко не все игры; по слухам, на некоторых (ну очень современных) компьютерах может наблюдаться «ненормативная» (слишком быстрая) скорость работы. У отдельных товарищей по каким-то причинам эмуль перестает запускаться, если не удалить файл с настройками (в таком случае при запуске создается новый)...

**Nester и NNNesterJ:** родственные друг другу эмули, обладают самой лучшей совместимостью.

**Достоинства:** уже упомянутая госпожа Совместимость. **Недостатки:** никому ничего пририсовать не дадут, а графика будет посромнее, чем у RockNES X.

## Эмуляторы Sega Genesis / Mega Drive 2:

**Genecyst** уверенно делает свое дело на слабых машинах (первый Pentium и иже с ним). Кстати, Genecyst и Nesticle имеют схожий интерфейс и общих авторов. Написан под DOS. **Достоинства:** не требует особо мощной системы; поддерживает много игр.

**Недостатки:** совершенно обычные для эмулятора под DOS.

**Gens:** очень даже неплохой эмулятор под Windows, умеющий на мощных машинах существенно улучшать графику сеговских игр путем хитрых манипуляций со спрайтами. Без улучшений графики уверенно бегают на машинах с Celeron 333.

**Достоинства:** способность улучшать графику и умение запускать диски для MegaCD (!).

**Недостатки:** за хорошую графику приходится расплачиваться высокими системными требованиями.

## Super Nintendo Entertainment System (SNES):

Тут ситуация довольно проста — существуют два основных эмулятора, **zSNES** и **SNES9x**. Возможности у них примерно одинаковы, поэтому выбор между ними не принципиален. Оба эмулятора существуют как в Windows-, так и в DOS-версиях, так что владельцы мощных машин — качайте Windows-версии, слабых — берите

DOS'овские, будут заметно быстрее работать. А там уж выбирайте эмулятор для каждой игры отдельно.

Оба эмулятора способны улучшать графику, Windows-версия SNES9x даже умеет использовать для размывания картинки 3D-акселератор, а также «ускорять» игру, что может пригодиться, к примеру, в заданных РПГ с многочасовой «прокачкой» героев.

А в zSNES зато лучшая совместимость и, как мне показалось, 2XSAI (один из вариантов улучшения графики) более приятен взору именно тут. Для DOS-версий эмуляторов достаточно Pentium 200.

## Sony PlayStation / PSone:

**Bleem!** Да, он был одним из первых! Конечно, такие вещи, как совместимость или синхронизация ему почти не ведомы, но забывать об этом бойком старикашке крайне не рекомендую. Кстати, он «информирован» о работе энного количества игр. Так что при запуске, порой, можно заранее узнать, что именно будет глючить. А порой, и не узнать...

**Достоинства:** можно отключать музыку и звук, что очень полезно, если, к примеру, с музыкой игра тормозит. Неплохо справляется с некоторыми «чистоспрайтовыми» игрушками, например 2D-файтингами или же Мегамен X.

**Недостатки:** совсем слабая совместимость. В частных случаях, скверная синхронизация. Ко всему прочему, эмуль этот коммерческий, но совершенно не оправдывает своего звания. Пиратскую версию отыскать труда не составит, но законы об авторских правах и все такое...

**Connectix Virtual Game Station:** после Bleem CVGS просто потрясал тем, что поддерживал почти все игрушки для PSX и предъявлял умеренные системные требования — Pentium II 350 МГц хватало с изрядным запасом. Этот эмулятор тоже коммерческий, точнее — был коммерческий, потом права на него купила...

Sony, после чего разработка эмулятора закономерно была прекращена. Этим и закончилась его история. Тем не менее, в Сети можно без проблем найти взломанную последнюю версию. Ищущий, как говорится... угу.

**Достоинства:** умеренные (для эмулятора 32-битки) системные требования, поддерживает много игр и имеет приятнейший интерфейс.

**Nesticle**  
популярный эмулятор  
восьмибиток. Работает (под DOS)  
даже на 486-х компьютерах.

**Gens**  
— очень неплохой эмулятор  
Mega Drive 2. Уверенно работает  
на компьютерах, начиная с Celeron 333.

Для  
zSNES и SNES9x — эмуляторов  
Super Nintendo — достаточно  
иметь Pentium 200.



## Основные особенности эмуляторов, написанных под DOS и Windows:

**DOS:** (по идее) быстрее работают на старых машинах, где Windows-версии будут (скорее всего) тормозить. Даже если у вас несколько USB-джойстиков, эмулятор в любом случае не «увидит» больше одного, да и тот будет работать (скорее всего) только с 4 кнопками. DOS-эмуляторы в большинстве случаев не работают под WindowsNT/2000/XP. В особо экзотических ситуациях может наблюдаться отсутствие звука без видимых причин.

**Windows:** если эмулятор поддерживает возможность управления несколькими джойстиками — он их «увидит», если они есть, конечно.

Благодаря «замутнению» экрана (оно у него пожизненно), «чисто-спрайтовые» игры выглядят на все сто. Недостатки: не умеет улучшать графику (хотя, лично я не считаю это крупным недостатком, ибо игры выглядят почти так же, как на телевизионном экране); не дружит с Windows NT/2000/XP.

**ePSXe (Enhanced PSX Emulator):** как мне кажется, является самым перспективным эмулятором PSX (собственно, альтернативы ему почти нет, ведь разработка Bleem! и VGS прекращена навеки).

Кстати, в работе над ним принимают участие авторы zSNES, одного из лучших эмуляторов SNES! При создании ePSXe были применены некоторые идеи PSEmu Pro. Распространяется бесплатно и абсолютно легально... если (мелочь какая!) позабыть про обязательное наличие BIOS'а консоли (всего лишь один маленький файл), который, хоть теперь и не является раритетом, все же, принадлежит компании Sony. Эмулятор имеет очень гибкую (в отличие от Connectix VGS) систему настройки, при наличии 3D-акселератора умеет радикально повышать качество графики.

Как вам первая Gran Turismo в разрешении, скажем, 1024x768 и без пикселей? Здесь уже системные требования зависят от качества графики и от самой игры. Процессора Celeron 667 с ускорителем GeForce256 в большинстве случаев вполне хватает. Многие считают сей эмуль чуть ли не восьмым чудом света, однако же, он далеко не идеален. Взять, хотя бы, то, что чуть ли не под каждую игру его нужно настраивать отдельным, «особенным» образом. И это еще при том, что синхронизация, порой, весьма и весьма страдает (скорость игры «скачет» лучше бойцов Mortal Combat).

Достоинства: очень хорошая графика в 3D-играх; довольно высокая совместимость; часто обновляется; гибкая настройка; работает с любой версией Windows, естественно, начиная с 95. Многим понравится возможность сохраняться везде, где угодно.

Недостатки: поддерживает не все игры (хотя, все-таки, очень и очень многие); требует не самого слабого компьютера. Обладает ужасной синхронизацией. «Чисто-спрайтовые» игры — совсем не его конек. Использование «эмуляторных» сейвов — палка о двух концах, ведь тогда становится практически невозможно использовать сейвы «естественные» (всегда не любил жульничать!!)... Для загрузки «игровых» сейвов, сделанных после какого-либо «эмуляторного» сохранения, придется сначала это самое «эмуляторное сохранение» загрузить...

**Nintendo 64:**

Тут вообще творится полнейший бардак: целая орава эмуляторов самой разной работоспособности и законченности, в том числе и вообще неработоспособные подделки. Я бы из всего этого пестрого разнообразия выделил два: UltraHLE и Project64.

**UltraHLE (Ultra64 High Level Emulator):** несмотря на то, что разработка этой программы была прекращена аж в 1999 году, она до сих пор не потеряла актуальности и имеет некоторую аудиторию. Аббревиатура HLE (High

**Сайты, где можно разжиться ROMами, эмуляторами и информацией по теме:**

<http://emu-russia.km.ru>  
<http://www.romov.net>

<http://pristavka.kulichki.com/>  
<http://www.ngemu.com/>



**Графические метаморфозы**

Таинственное словосочетание «улучшение графики» относится больше к тому, что выдает эмулятор «по умолчанию», нежели к тому, что показывает телеэкран в случае присоединения к нему консоли (особенно это касается старых приставок). Запустив эмуль без этой чудесной штуки, вы будете «приятно» удивлены тем, что «нормальное» ранее изображенное странным образом «оквадратилось». Все дело, как ни странно, в том, что компьютерный монитор... слишком крут для «гладкой» картинке. Компьютер дает очень четкое изображение, четкое настолько, что хорошо видны не только красоты, но и ужасности. Благодаря некоторым особенностям своего строения и мутной нечеткости, телик просто-напросто сглаживает все неровности. Именно поэтому люди, играющие в Денди на эмуляторе, знакомы с пикселями, а те, кто обходятся только приставкой, совсем не знакомы...

Level Emulation) переводится на русский язык как «эмуляция высокого уровня». Это когда «скачут по верхам» (само название за то говорит), не ныряя в «глубины». Что дает высокую скорость работы, но ухудшает совместимость.

Достоинства: фантастически низкие системные требования (Celeron266 с 3Dfx Voodoo2), притом, что приставка, как-никак, имеет 64-разрядную архитектуру CPU.

Недостатки: поддерживает далеко не все игры; в обязательном порядке требует 3D-ускорителя строго от 3Dfx (его, правда, тоже можно проэмулировать другим акселератором, но это уже дурь начнется); не дружит с джойстиком и имеет очень неудобное управление, которое невоз-

можно переопределить. **Project64:** если мне не изменяет память, то к этому продукту также причастны ребята из команды zSNES. Довольно перспективный эмулятор, построенный по схожему с ePSXe принципу.

Достоинства: удобный интерфейс с приличным количеством поддерживаемых языков, вплоть до русского (!); неплохой ассортимент игр, гибкая настройка, поддержка (впрочем, необязательная) 3D-ускорителя. Умеет (правда, не очень быстро) запускать Killer Instinct Gold.

Недостатки: немалые, мягко говоря, системные требования (где-то в районе Pentium 3 733 / GeForce2).

Ну вот и вся имеющаяся у меня на сегодня информация о таком сытном и полезном блюде, как эмуляторы. Как писали древние: «Кто знает более меня, пусть пишет далее меня». А я раскланиваюсь в надежде, что оказался полезен нашим читателям.

**Lost Point (lp@gdragon.ru)**

при поддержке

**Александра «Alex MAN» Сергеевича**





## PlayStation

### Countdown Vampires

1. Для перезарядки обойм достаточно в игре нажать R1 + L2, а не все шифты, как было сказано в 58 номере.  
2. Убитого противника можно или окончательно добить, или оживить. Чтобы добить, возьмите перчатку с электрошоком и ударьте по трупу 7-8 раз. Оживить «покойника» можно, подойдя к трупу и нажав X. За каждого таким образом спасенного вы получаете три монетки. Жаль только, что оживлять можно только вампиров, остальные монстры сразу испаряются.  
*Leon Kennedy, г. Москва*

### Colin McRae Rally 2.0

Чтобы посмотреть на машину под другим ракурсом, во время игры нажмите  $\Delta + R2$ .  
*Steve «Sephiroth» Bykov, г. Тверь*

### Dark Stone

Советы.  
1. Развейте умение «Воровство» до максимума и поставьте его на активную кнопку. Затем в подzemелье найдите толпу монстров и бегайте вокруг нее, применяя этот скилл. Полезные предметы будут сыпаться с монстров, как листья с дерева.  
2. Если хотите купить, к примеру, два эликсира, а в магазине он только один, то сделайте так. Купите предмет, выйдите из магазина и зайдите в него вновь. Предмет снова будет в продаже. Только не выходите из города, от этого ассортимент в магазине меняется.  
*Alien 3, г. Таллинн, Эстония*

### Micro Machines V3

В дополнение №№ 46 и 49. Набрав комбинацию, указанную в № 46, в игре нажмите:  
SELECT + стрелка — изменение обзора;  
SELECT + L1 (L2) — увеличение (уменьшение) вида;  
 $X + \Delta + \circ + \square$  — все машины становятся больше.  
Код, приведенный в № 49, надо набирать не в игре, а на паузе.  
На паузе также действуют коды:  
 $\downarrow \downarrow \uparrow \uparrow \rightarrow \rightarrow \leftarrow \leftarrow$  — смена автомобиля;  
 $\circ \Delta \square X \circ \Delta \square X$  — противники становятся медленнее.  
*Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

### Grand Theft Auto 2

Если во время движения автомобиля нажать  $\uparrow$ , приемник перестроится на другую волну.  
*Homer Simson, г. Москва*

### Megaman X6

Скрытый персонаж Zero. После прохождения первого уровня выберите Laser Institute и в помещении с тремя отражателями направьте луч в пол перед дверью. Откроется альтернативный маршрут, пройдя по которому и убив босса, вы получите в свое пользование якобы погибшего в конце предыдущей игры Zero.  
*Alien 3, г. Таллинн, Эстония*

### Jackie Chan Stuntmaster

Как получить много жизней. В начале 2-го уровня («Крыши») убейте ниндзя с палкой, чтобы включить свет над дверью. Войдите в комнату и убейте всех, чтобы спустилась лестница. Влезьте по ней за жизнью. Выйдите с уровня, обратно войдите, снова возьмите жизнь и так далее.  
*Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*



### Tarzan

Суперсекрет. На титульном экране нажмите  $\leftarrow \rightarrow \rightarrow \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \uparrow \uparrow \downarrow$ . В меню появится опция Cheats. Зайдя туда вы сможете выбирать уровни, включая бонусы. Прежде чем зайти на какой-нибудь уровень, нажмите L1 + R1 четыре раза, а затем L2 + R2. Потом поставьте паузу и войдите в Cheats Menu, где сможете поставить себе бессмертие и многое другое.  
*Dizzy, г. Ейск, Краснодарский край*

### Simpsons Wrestling

Режим больших голов: на экране с надписью «Press Start» нажмите  $\circ L1 L1 L1 \uparrow \downarrow$ .  
*Черняков Николай, г. Москва*

### MDK

Неуязвимость — на паузе нажмите  $\downarrow L1 \uparrow \square$ . Отпустите START, снова поставьте паузу и нажмите  $\circ \Delta \Delta \circ \rightarrow \leftarrow L1 \square$ .  
*Raid8*

### Parasite Eve

Если закончить день, ни разу не сохраняясь, то в начале следующего дня вам начислят дополнительные bonus points.  
*Mad Bizkit, г. Санкт-Петербург*

### MDK

Снайперская граната — в паузе нажмите  $\downarrow L1 \uparrow \square$ , потом снова поставьте паузу и нажмите  $\uparrow \square L1 \leftarrow \circ \Delta$ . Полные HP — в паузе нажмите  $\downarrow L1 \uparrow \square$ , потом снова поставьте паузу и нажмите  $\rightarrow L1 \square \Delta L1 \downarrow$ .  
*Сергей Булатов, г. Спасск-Дальний*

### Resident Evil

В самом начале, играя за Джилл, проведите обыск комнаты с первым доказательством того, что один член вашей команды подвергся нападению зомби. Покончите с мертвым и, вернувшись назад, собственными глазами увидите, как «умерший» откроет дверь и двинется в вашу сторону!  
*Igor Udalov, г. Москва*

### Shadow Gunner

На титульном экране введите:  
L2 L1  $\uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow \square X \circ \Delta R1 R2$  — дополнительные персонажи;  
 $\leftarrow L2 L1 \uparrow \downarrow \rightarrow \square R1 R1 \Delta X \circ$  — секретная иконка для сохранения.  
*Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.*

### WCW Mayhem

Введите пароль MSKDLTRY — Misterio будет в маске.  
*McMannus, г. Улан-Удэ*

### Street Sk8er 2

На экране главного меню нажмите  $\leftarrow \leftarrow \circ \circ L2 \square R2$  — получите доступ ко всем персонажам; наберите  $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \circ \circ R1 \square$  — станут доступны все трассы.  
*Homer Simson, г. Москва*

### Syphon Filter 3

Игра на уровне сложности HARD. Подсветите в главном меню строку «New Game» и нажмите  $\square + \circ + L1 + R2 + SELECT + \uparrow + X$ . Кстати, если вы пройдете игру на этом уровне сложности, то у вас появится возможность выбирать уровни игры.  
*Dizzy, г. Ейск, Краснодарский край*



PlayStation

**Top Gun — Fire at Will**

Пароли уровней.  
 Мирамар 2: 63631 Корея 4: 15084  
 Мирамар 3: 86023 Корея 5: 84103  
 Мирамар 4: 56141 Корея 6: 08584  
 Мирамар 5: 79523 Корея 7: 77603  
 Мирамар 6: 07631 Корея 8: 90194  
 Куба 1: 20123 Корея 9: 28103  
 Куба 2: 57131 Корея 10: 41684  
 Куба 3: 70613 Ливия 1: 78692  
 Куба 4: 82123 Ливия 2: 91184  
 Куба 5: 46464 Ливия 3: 48384  
 Куба 6: 75623 Ливия 4: 02726  
 Куба 7: 39964 Ливия 5: 31984  
 Корея 1: 26126 Ливия 6: 94236  
 Корея 2: 89464 Ливия 7: 81484  
 Корея 3: 91692 Ливия 8: 48726  
 Tony Cortez, Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

**Battle Toads 3**

Переключение уровней. На заставке нажмите L1, L2, R2, R2, L2.  
 Sabre-Wolf & L.G., члены геймерского клуба «СБГ», г.Моспино, Донецкая обл., Украина

**Body Hazard**

На паузе введите: R1+□ △ ○ X — все оружие.  
 Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

**Aubrid Force**

Чтобы сыграть за капитана Henshin, введите в качестве имени игрока SUGOKUERAINITO.  
 Олег Осиков, Костя и Макс Сорины, г.Хабаровск

**Tenchu**

**(американская версия)**

Отладочное суперменю. Поставьте игру на паузу, затем нажмите L1 + R2 и нажмите ↑ ↓ △ X ← □ → ○. Отпустите L1 + R1 и медленно нажмите L1 R1 L2 R2. Слово Pause должно исчезнуть, и игра возобновится. Нажмите START, чтобы снова поставить игру на паузу, затем нажмите L2 + R2 и появится Debug Menu.  
 Joker, г.Москва

Dreamcast

**Army Men Sarge's Heroes 2**

Введите в качестве пароля: TNMN — оловянный солдатик; NSRLS — полная экипировка; LLVLS — доступ к выбору уровней.  
 Silver Blade

**Super Runabout San Francisco Edition**

Cheat-mode. В качестве своего имени введите ELVIS!!!, чтобы открыть все машины и уровни.  
 Cheat Man, г. Москва



SPIDERMAN

**Waku Waku Bowling**

Выбор уровня. Выберите режим Party и при выборе персонажа нажмите L2+R2+SELECT.  
 Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

**Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero**

Наберите на экране ввода паролей TDFCLT и обретете неуязвимость.  
 Homer Simpson, г.Москва

**Spider-man**

Прикол. Если вместо пароля ввести популярное английское бранное слово, то появится Человек-паук и начнет это слово стирать.  
 Mad Bizkit, г.Санкт-Петербург

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

**Dracula X (Castlevania 4: Symphony of the Night)**

Всего в игре существуют четыре концовки. О двух из них написано в № 49. А вот как получить оставшиеся:  
 1) Убейте Рихтера, не встречаясь с Марией. Алукард выйдет из замка, скажет пару слов и снова уснет.  
 2) Убейте Рихтера, имея Holy Glasses. Мария уйдет из замка и скажет, что продолжит поиски, чтобы узнать, что случилось с Рихтером.  
 Dizzy, г.Ейск, Краснодарский край

**Supercross 2001**

Чтобы сделать байки невидимыми, на экране опций, выбрав пункт Enter Codes, введите NOBIKES. А введя NORIDERS, сделаете невидимыми гонщиков.  
 Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

**Syphon Filter 3**

Получив удобную опцию «завершение миссии», не пользуйтесь ею на протяжении всей игры, иначе остальные секреты не будут активированы.  
 Igor Udalov, г.Москва

**J's Racing**

На втором джойстике нажмите и держите до появления титульного экрана следующие кнопки и получите доступ к новым машинам (в режиме «Free Race»):  
 Honda — R1+↑+□+START  
 Castrul — R1+□+↓+START  
 Advan — R1+△+↑+START  
 Class 1 Car — R1+○+↑+START  
 Dunlop — R1+↓+△+START  
 Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

**Moto Racer 2**

Вместо своего имени введите CDNALSJ. — вам будут доступны все трассы. После этого вы сможете ввести любое имя, какое хотите.  
 BULLdozer, г.Рязань

**Tales of Destiny 2**

Вечный меч. Набрав около 70-75-го уровня, зайдите на стадион в Инфернии и выиграйте в чемпионате. К вам выйдет таинственный незнакомец и бросит вам вызов. Если вы достаточно сильны, то принимайте бой, в конце он отдаст вам «вечный меч».  
 Сергей Булатов, г.Спасск-Дальний

**Unreal Tournament**

На паузе наберите ↑ ↓ ← → → ← — пропуск уровня.  
 ← → ← → → ← — полный боекомплект.  
 Splash aka Shizo, г.Волгоград

**Last Blade 2**

Игра за Kougyu. На экране выбора персонажа наведите курсор на Yuki и нажмите 19 раз кнопку X. Теперь выберите Yuki кнопкой A, и вместо нее появится Kougyu.  
 Alien 3, г.Таллинн, Эстония

**Ready 2 Rumble Boxing: Round 2**

Толстые игроки. На экране выбора персонажей нажмите → → ↑ ↓ → R R L. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода.  
 Cheat Man, г. Москва

**Tony Hawk's Skateboarding**

На паузе, зажав L, введите:  
 Y → ↑ X Y ← ← X Y — выбор уровня.  
 Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS



Dreamcast

**Millennium Soldier: Extended**

Все коды нужно вводить во время игры. Режим бога — ↑, ↓, ←, →, L, R, ←, →, START. Выбор уровня — ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, →. Пропуск уровня — Y, Y, X, X, L, R, ↓, ↓, ↑, ↑.

Cheat Man, г. Москва

**Toy Commander**

Открыть все миссии. Поставьте игру на паузу и, удерживая L, введите A, Y, X, B, Y, X. Михаил, immortal@vipmail.ru

**Soul Fighter**

Чтобы попасть на экран Cheat Code, при появлении названия игры нажмите ←+Y. Затем войдите и выйдите из опций, и следующий экран и будет экраном кодов хитростей. Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

**Spider-man**

Выберите в главном меню опцию «Special», затем войдите в пункт «Cheats» и введите нужный код. ADMNTIUM — неуязвимость; FAN BOY — все книги комиксов; CINEMA — все видеовставки; GLANDS — бесконечная паутина; RGSGLLRY — все персонажи в галерее; WEAKNESS — полное здоровье. Silver Blade

**Loony Tunes: Space Race**

В опции Cheats в качестве кода введите: YAVARMINT — открыть Porky Pig; CHAR — все персонажи; TRACK — все трассы; SAMRALPH — зеркальные трассы; MOIDALIZE — все турниры. Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

**Street Fighter Alpha 3**

Драться за Super Vega: выбрав режим Arcade, или Training, или Versus, на экране выбора персонажа подсветите Vega, затем нажмите START и нажмите A. Аналогично можно получить Shin Akuma (Super Gouki). Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

**Fire Pro Wrestling D**

Способ получения всех скрытых персонажей. Нажав одновременно R+L+Y, вы откроете всех скрытых персонажей и получите 300 очков на создание нового борца. SixBrown, г.Москва

**Phantasy Star Online. Ver. 2**

Совет. Если вас угораздило купить русскую версию и у вас зависают диалоги в Offline-режиме, то перед игрой зайдите в Options и поменяйте язык на немецкий. Alien 3, г.Таллинн, Эстония

**The House of the Dead 2**

Секретные костюмы. Костюм Голдман. Успешно завершите игру в режиме Original Mode. Вы найдете костюм Goldman в багажнике автомобиля в следующей игре в режиме Original Mode. Костюм Бруно. Соберите больше 70,000 очков и сыграйте на уровне «Sin» в режиме Original Mode. Вы найдете костюм Bruno, когда женщина выйдет из секретной комнаты и вручит его Вам с пожеланием удачи. Cheat Man, г. Москва

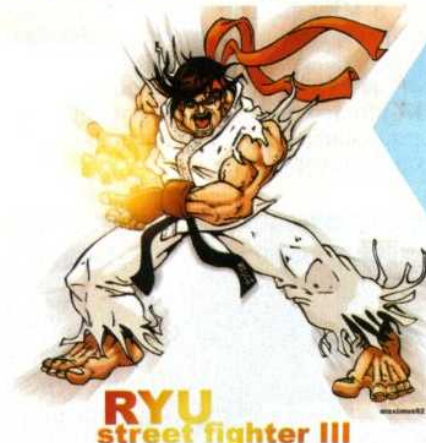
**Guilty Gear X**

Чтобы сыграть за босса по имени Testament, нужно пройти 20 уровней в режиме Survival, сразиться с Testament'ом и победить его. После этого, он станет доступен в выборе героев. Но есть и гораздо более простой способ заарканить этого босса. Для этого вам надо всего лишь пройти History Mode любым персонажем всего лишь один раз. Аналогично можно сыграть за босса Dizzy, только вместо 20 уровней вам придется пройти 30 или History Mode закончить дважды. Silver Blade



maximus02

МИЛЛИЯ РЭЙДЖ



RYU street fighter III

**Resident Evil Code: Veronica**

Если пройти режим Battle Mode Клэр, она получит секретный костюм, а если Крисом — откроется персонаж Albert Wesker. Silver Blade

**WWF Royal Rumble**

Как открыть секретных бойцов. Shane McMahon — победить в режиме Royal Rumble на сложности Easy или Hard. Vince McMahon — победить в режиме Exhibition на сложности Easy или Hard. Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

**Wacky Races**

Все трассы и боссы — WACKYGIVEAWAY  
Все машины — WACKYSPOILERS  
Все возможности машин — BARGAINBASEMENT  
Трудный режим — CRACKEDNAILS  
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## MegaDrive

### Приколы с Mortal Kombat

1. Берем картриджи МК3 и УМК3. В одной из указанных игр (любой) выставляем все секретные строки, совершаем там какие-нибудь изменения. А вот дальше делаем такую штуку: не выключая приставку, меняем картриджи, после чего жмем RESET. Эффект поразительный — все секретные строки и сделанные в них изменения остаются! Работает стабильно и при любом порядке замены картриджей.

2. МК2. Играем друг против друга (в смысле не против компа), один из игроков — Кейдж. Делаем им часто-часто верхнюю магию так, чтобы не задевать оппонента. Когда вместо нескольких шариков остается один — дело сделано. Исчезает кровь и, как следствие, появляются интересные глюки с добиваниями. По окончании боя игра повисает.

3. Прикол, требующий большой силы воли и терпения. Объекты — МК3 и УМК3. Ставим добивание с одной кнопки, Версус-код 955 955. Один из участников затеи — Сектор. Доводим его до «дэнжера», пускаем им самонаводку и, пока она летит, забываем его до конца и выполняем поставленное быстрое добивание. Ракета не дает провести процедуру до конца, и возникает масса приколов, которыми вы сможете управлять.

4. Если Сайрексом накидать бомбочек и провести добивание до того, как они должны взорваться, взрывов так и не будет.

5. Забавная деталь. В УМК3 Синдел во время выполнения победной стойки остается на земле, но если это происходит в компьютерных междоусобицах между заставками, то она взлетает, как в МК3!

6. В МК2 у Саб-Зиро есть фаталити, состоящее из двух частей — сначала заморозка, а потом разбивающий вдребезги апперкот. Так вот, если дело происходит на первой локации (где кислота), то после первой фазы можно сделать обычный апперкот и враг полетит в кислоту замороженным.

Еще как-то можно управлять течением в резервуаре. Иногда, если вы у края арены, тело уносит за экран сквозь каменную стенку.

7. Во всех частях МК у компьютерных оппонентов есть одна общая черта. Если отступить назад, а потом прыгнуть вперед с ударом ногой, то они этот удар обязательно пропустят. Если после этого сделать шаг назад и прыжок вперед, то враг впадет в спячку и молча примет смерть как должное, даже не дернувшись.

8. В МК3 и УМК3, если, взяв Саб-Зиро, вместо добивания сделать бросок и, пока летит, послать вдогонку заморозку-через-верх, то она достигнет его аккураг во время приземления и оставит висеть в какой-нибудь забавной позе до смены картинки.

9. На любую магию компьютерный Найтвульф реагирует отражающим полем. В случаях со Скорпионом и Смоуком это для него фатальная ошибка.

10. В МК2 у Рэйдена имеется интересное добивание под названием «Фергальти». Условия его выполнения — бэкграунд номер 6, в секретной строке должен быть поставлен флажок напротив пункта «OOOH NASTY!!». Комбинация — 4 раза назад и блок. Результат — смотри картинку.

11. Прикол с тенями в МК2. Поставьте себе неубиваемость, а врагу смерть с одного удара (так, на всякий случай) и зай-



дите в гости к Императору. Во втором раунде, находясь как можно ближе к центру экрана, загасите Шао простыми ударами кулаками. Не прекращайте молотить воздух до тех пор, пока экран не потемнеет и Кан не взорвется. И вот когда это произойдет, отпустите кнопку. В следующие 2-3 секунды вы сможете лицезреть тень вашего персонажа в победной стойке на фоне императорского трона.

12. В МК2 фаталити Скорпиона (сжигание) можно делать с любого расстояния, если добавить к комбинации 2 раза ↓ вначале.

13. Мотаро можно забить магией! Синделовский плевок сверху пробивает его, как обычного врага.

Molotov



### NBA HangTime

Все коды вводятся на VS-экране. Игра на улице — удерживая влево, дважды нажать В.

Новый мяч — удерживая влево, нажмите А+В+С.

Странная площадка — нажмите В А → → А С ↑ ↓.

Супер скорость — нажмите А+В+С А+В+С А+В А+В А+В.

Быстрые пасы — нажмите А+В+С В+С и С шесть раз.

Неограниченная энергия турбо — нажмите А+В+С А+В А+В А+В А А.

А.Р.Ермак, г. Владивосток

### Road Rash 3

Игра без музыки. Выделите Start Race и нажмите START. Когда экран потемнеет, вновь нажмите START несколько раз.

Cannon, г. Москва

### Tonque of the Fatman (Mondu's Fighting Palace)

Дополнение к №№51 и 56.

На экране Start/Options введите:

А ↑ В — играть за Boneapart;

→ → С — играть за Brainiac;

↑ → А+С — играть за Guano;

→ ↑ ↓ — играть за Robochic;

В+С В В — играть за Sheeva;

А ↓ В — играть за Spidra;

А+С → С — играть за Stump;

↓ → ↑ — играть за Weezil;

А+В ↓ ← — играть за Mondo.

Alex-King, п. Теплоозерск, Хабаровский край

### Thunder Force 2

При включении приставки нажмите А + В + С и при появлении заставки нажмите START (не отпуская этих кнопок). Появится экран, где можно выбрать этап, уровень сложности и т.д.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

### Xenon 2

Непобедимость. Сыграйте в игру, достигните высшего результата и введите в таблицу в качестве имени ARM. Теперь еще раз сыграйте и наберите очков столько, чтобы попасть в таблицу результатов на вторую строку, и введите имя OUR. Теперь в таблице результатов две верхние строки ARM и OUR. Подождите, пока игра не вернется в Attract Mode и нажмите RESET. Начните играть, и вы увидите, что вас нельзя уничтожить.

Игорь Михайлов, г. Москва

### Zool

Как набрать много жизней? На первом уровне найдите жизнь. Возьмите ее, поставьте игру на паузу и перезапустите ее, нажав одновременно А+В+С. Теперь повторяйте эту процедуру, пока не наберете желаемое количество жизней.

Canon, г. Москва



# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

60 ДРАКОН

## MegaDrive

Н Е Т П Р О Б Л Е М

В О С Ъ М Ь Я Т Ы И

### Cannon Fodder

В восьмой миссии в третьем уровне есть два секрета. Первый, где зеленый кустарник, внизу в правом углу. Взорвите его, и вы увидите знак, похожий на стрелочку. Возьмите его, и у вас появится 50 ракет, причем при стрельбе по живым целям — самонаводящихся. Второй — где пальма, вверху в левом углу. Взорвите ее, и там будет ваше новое задание.

*Pirat, г.Петровск, Саратовская обл.*

### Comix Zone

Очень просто победить Монгорий, пустив на них Родакилла. Девушки испугаются крысы и выпрыгнут со страницы. К сожалению, убитые таким способом персонажи не оставляют после себя призы.

*Sanya, г.Красноярск*

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Arnold Palmer Tournament Golf

На экране «Game Over» нажмите A+B+C+↑ и попадете в миниверсию игры Fantasy Zone.

*Сергей Иванов, г.Чита*

### Granslam: the Tennis Tournament

Чтобы получить нового участника игры Mickey D, введите пароль: GCA IVE MKQ NGC QFT AAA AAA AAA AAA AAB KVK VKV AAA AAB.

*Мах, г.Санкт-Петербург*

### Archer from Hell

Все виды луков:

A, A, B, B, B, B, →, →.

Вечная жизнь: B, C, A, A, A, →.

*Crazy Boy, г.Красноярск*

### Donkey Kong 99 (Super)

Пропуск уровня. На паузе нажмите одновременно на середину крестика и кнопку C — вы перейдете на следующий уровень.

*Кирилл, г.Петрозаводск*

### Double Dragon 5

Отключение бросков. В главном меню нажмите B A ↓ ← ↑ C.

*Scorpion, г.Одинцово, Московская обл.*

### Super Hang On

Код, дающий множество денег, механизмов (в ORIGINAL):

2FZ29032F30202 3FMJCG9D6DCKFU.

*Игорь Сергеев г.Климовск, Московская обл.*

## 8 бит

### Double Dragon 2

Встаньте рядом с лежащим противником, и когда тот начнет вставать, нажмите A (если враг справа). Получится очень болезненный удар коленом.

*Andrew Jr, г.Москва*

### Double Dragon 3

Супер-вертушка: играя за двух игроков, встаньте вплотную друг к другу и нажмите одновременно на обоих джойстиках Turbo-A + Turbo-B. Большинство врагов умирают от одного такого удара.

*Andrew Jr, г.Москва*

### Street Fighter 2010

Суперудары.

Выстрел из рук: → → → +B.

Удар с оборотом в воздухе: A ← +B.

*McMannus, г.Улан-Удэ*

### Captain America

Прикол. Если, играя капитаном, прыгнуть в воду и, при этом, нажать ↓, капитан будет плавать, сидя на шите.

*McMannus, г.Улан-Удэ*

### Puzznic

Пароли на последние этапы уровней: 1-10 — 5JM7; 2-10 — FWJL; 3-10 — PWTL.

*Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.*



sakura

maximus92

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Wizard & Warriors 2: Ironsword

Пароли этапов:

DDBMNWMBZZDJ — воздух

JJTRJZRZQMWN — лес

XXTRTDGXRPMN — вода

NRTZRZBDTRQDL — огонь

PLTRMBRLNBDR — холодное пламя

BDTRBTTNNGNT — финал

*Kain, г.Москва*

### World Runner 3D

В конце игры нажмите ↓+A, затем START — получите продолжение.

*Kain, г.Москва*

### Golgo 13

Пароли, приведенные в №57, не так-то легко набрать. В принципе, их вообще негде набирать! Но чтобы, все-таки, получить такую возможность, проделайте следующее. Дождитесь, пока погаснут слова Top Secret Episode, и когда в деморежиме появится крупный глаз Голго, нажмите START, а затем A + B + ↑ на первом и A + B + ↵ на втором джойстике. Держа нажатыми все эти кнопки, опять нажмите START. На экране появятся цифры 00. Вот теперь стрелками ↑ и ↓ можно вводить пароли, приведенные в 57-м номере.

*Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.*

### Street Fighter: World Warrior

Вы никогда не замечали «перевоплощения», наступающие при спарринге с одинаковыми бойцами? К примеру, если дублем станет Зангиев, то при любом его броске, вы увидите облик Рю!

*Igor Udalov, г.Москва*

### Ninja Turtles 2

Усложненный режим: начните игру за двух игроков, дождитесь гибели вашего напарника и играйте дальше. Врагов станет больше, но и очков (а следовательно, и жизней) тоже будет немало.

*Andrew Jr, г.Москва*

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки Максима Ананьина (г.Владимир)

## GAME BOY

### Bust-A-Move 4

Секретные персонажи: в главном меню наберите ↑ ↓ ← → ↑ A B B A.

*Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.*

### Carmageddon

Пароль на все машины и треки: 0Z6SZD ♣ V

### Smurfs

Пароли уровней: 5. PBSP; 10. ZRMS.

*В.Сотникова, г.Новомосковск, Тульская обл.*

### Pipe Dream

Суперпароль — PIPE.



**Хит-парад фирм  
переводчиков /  
издателей  
русских версий**

1. RGR Studio (2) (2)
2. Soft Club (1) (2)
3. Вектор (-) (1)
4. Diesel (3) (2)
5. Падис (-) (1)

1. Metal Gear (5) (4)
2. The Jungle Book (8) (2)
3. Final Fantasy III (-) (1)
4. The Immortal (10) (2)
5. Dragon Warrior (1) (2)
6. Mighty Final Fight (-) (1)
7. Three Eyes Story (-) (1)
8. Bucky O'Hare (2) (8)
9. Violence Hockey (-) (1)
10. Super Mario Bros. 3 (-) (1)

8-битные приставки

1. Shenmue 2 (5) (2)
2. Unreal (7) (4)
3. Quake 3: Arena (1) (4)
4. Alone in the Dark 4 (-) (1)
5. Shenmue (-) (1)
6. Sonic Adventure 2 (-) (1)
7. Resident Evil Code: Veronica (4) (2)
8. Crazy Taxi 2 (2) (4)
9. Grandia II (-) (1)
10. Tony Hawk Pro Skater 2 (-) (1)

128-битная приставка Dreamcast

1. Godzilla (-) (1)
2. Killer Instinct (4) (13)
3. Dragon Heart (2) (16)
4. Wario Land 3 (-) (1)
5. Monster Truck Wars (9) (6)
6. Obelix (6) (2)
7. Chessmaster (-) (1)
8. Lufia: The Legend Returns (-) (1)
9. Probotector 2 (7) (2)
10. Road Rash (-) (1)

8-битная приставка Game Boy

1. Ultimate Mortal Kombat 3 (-) (1)
2. Phantasy Star 4 (8) (2)
3. Zero Tolerance (-) (1)
4. Dune 2 (3) (25)
5. Mortal Kombat 2 (-) (1)
6. Contra Hard Corps (5) (3)
7. Aladdin (9) (2)
8. Beyond Oasis (4) (15)
9. Syndicate (-) (1)
10. Comix Zone (2) (2)

16-битные приставки типа MegaDrive 2

1. Final Fantasy IX (1) (3)
2. Resident Evil 3 (7) (8)
3. Broken Sword (-) (1)
4. Destruction Derby 2 (-) (1)
5. Final Fantasy VII (-) (1)
6. Star Ocean: the Second Story (-) (1)
7. Driver 2 (5) (2)
8. Tekken 3 (8) (11)
9. Chrono Trigger (-) (1)
10. Mortal Kombat 4 (-) (1)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. Rio Hazuki (Shenmue 1-2, DC) (-) (1)
2. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (1) (8)
3. Cid Highwind (Final Fantasy VII, PSX) (-) (1)
4. Kasumi (Dead or Alive 2, DC) (-) (1)
5. Sonic (все «Соники», включая DC и GBA) (3) (7)
6. Lara Croft (все Tomb Raider) (6) (3)
7. Sephiroth (Final Fantasy VII, PSX) (-) (1)
8. Scorpion (все MK) (-) (1)
9. Jim (все игры) (-) (1)
10. Jill Valentine (Resident Evil 3) (9) (4)

Хит-парад героев игр

1. Crazy Taxi 2 (DC) вся игра (5) (3)
2. Tekken 3 (PSX) на заставке (10) (6)
3. Final Fantasy VIII (PSX) Eyes on me (1) (5)
4. Sonic Adventure (DC) на заставке (9) (4)
5. Earthworm Jim (MD) на continue (-) (1)
6. Castlevania: Symphony of the Night (PSX) вся игра (-) (1)
7. Sonic 3 (MD) ледяной этап (6) (4)
8. Twisted Metal 3 (PSX) на начальной заставке (-) (1)
9. Driver 2 (PSX) титры (2) (2)
10. Ace Combat 2 (PSX) начальная (3) (3)

Музыкальный парад

Hello, народ! Все, кто играет на PSX, обожают Dino Crisis 2, а также другие игры этого жанра и хочет завести друга по переписке, пишите мне. 107140 Москва, ул. Краснопрудная, д.7/9, кв.110. Homer Simpson (14 лет).

Люди, уважающие великого мастера Брюса Ли и его стиль, названный им «бой без боя» (Джит Кун До), станем его учениками! Пора отбросить всякие игры и очистить свой разум от всего лишнего. Если вам интересно узнать все о Брюсе Ли (с 1940 года по 1973), не стесняйтесь, звоните по тел. (095) 123-66-07 или пишите: 117449 Москва, ул. Большая Черемушкинская, д.2, к.1, кв.82. Игорь.

Продаю 34 диска для PSX (PSone) по цене 50 руб. за диск. Тел. (095) 912-22-25. Дима.

Hi! Hi! Xellos aka Sudsuki. Хочу познакомиться с любителями CLAMP (в частности, Nekoi-sama)! И, естественно, с любими другими любителями аниме. Пишите письма — нам будет о чем поболтать. 193318 Санкт-Петербург, пр.Пятилеток, д.3, кв.200.

1) Продам диски для PC и для PlayStation. Недорого. Дисков всем хватит.  
2) Куплю Game Boy. Не поломанный. Игр много не надо.  
Адрес: 169060 Республика Коми, Усть-Вымский р-н, г. Микунь, д.5, кв.29. Минжулин Данила.

Внимание, все, все, все! В г. Уссурийске Приморского края открылся филиал Ростовского RPG-клуба. Все желающие вступить в клуб пишите по адресу: 692501 г. Уссурийск, ул. Воровского, д.127, кв.95 или звоните по тел. (241) 8-40-68. Жена.

Молодой геймер ищет друзей и подруг. Ну нит я без друзей! В общем, черкните мне по адресу: 142116 Московская обл., г. Подольск, ул. Ульяновых, д.3, кв.60. Solid Snake.

Хочу переписываться с геймерами и геймершами. Все, кто любит игры RPG для PSX (PSone), серию Final Fantasy и фэнтези, пишите мне. Могу помочь с секретами для PSX и немного для Dendy. 353681 Краснодарский край, г. Ейск, ул. Седина, д.53/3, кв.41. Кузнецов Константин.

Люди! Я не пойму, почему вы хотите переписываться с геймерами? И вообще, кто это такие? Вот я, например, хочу переписываться с челями. Неужели в нашей стране не осталось любителей такого тонкого искусства, как уао! Пишите все любители этого жанра, а также кто не против его обругать! 660093 г. Красноярск, а/я 8814. Воланд-де-Морт.

Hi, people! Мне 16 лет. Если вы любите рулевые комиксы, убойные игрушки на Sony и неплохо рисуете аниме, то мы сойдемся во мнениях. Пишите мне: 690035 Владивосток, ул. В. Терешковой, д.27, кв.50 или мыльте на brothers\_bzz.ru.

Я обращаюсь к тем, кто не участвовал в погроме после матча Япония — Россия даже в мыслях; к тем, для кого Рурони Кеншин не просто герой очередного аниме; к тем, кто поставил в основу своей жизненной философии книгу Юкио Мисимы «Хакагурэ Нюмон». Наполовину буддист, наполовину растаман (ведь только Джа в наше время достоин поклонения) хочет познакомиться со схожими в плане мировосприятия людьми. Буду ждать писем и e-мейлов. Мой адрес: Россия, 115407 Москва, ул. Затонная д.8/2, кв.83, e-мэйл: alvahid@clckuk.ru или feodorx14@hotmail.com. Федор aka Бака Рю  
P.S. Тэнно хэйка банзай!

Onita ohaio, любители разнообразной аниме, манги и фэнтези! Пишут вам две милые южные девушки — Lady Midnight (Selena) и Green Dragon (San Lee), которые желают найти друзей! Ждем писем по адресу (просьба писать нам по отдельности): 350049 г. Краснодар, ул. Олимпийская, д.4, кв. 11 (San Lee) или кв.65 (Selene) или star\_shine@mail.ru  
Передаем привет Паштету (почему не пишешь мне, Selene?!)

Вредный и пра-а-ативный отаку (наверное, я), любящий CLAMP, яой и J-Rock, хочет (надеется, жаждет, просит, требует), чтобы ему написали (желательно кто-нибудь клевый). 634062 г. Томск, ул. Ключева, д.26, кв.204. Ranmary.

Минны и саны!! Мне срочно требуется скорая анимешная помощь! Я не могу жить без аниме! Не проходите мимо, напишите жаждущему общения с себеподобными отаку. 634021 г. Томск, ул. Фрунзе, д.121, кв.10. Mink.  
P.S. Кто-нибудь здесь вообще любит FCLC и Shinseiki Evangelion?!

Привет, поклонники видеоигр для PSX. Меня зовут Андрей, мне 15 лет. Я хотел бы найти друзей по переписке. Рад буду переписываться с читателями «Великого Дракона», которые располагают информацией о PSX, новых играх, секретах, стратегиях и прохождении. 628651 Тюменская обл., Нижневартовский р-н, с. Коршки. Калмыков Андрей Борисович.

Если вам нужны запасные части тела, приходите в Ракун-сити. Нужный размер отстрелим на месте.

Леон.

Анимешники и анимешницы, откликнитесь! Напишите одинокому в своем кругу фанату Sailor Moon. Пишите все — от 12 и до бесконечности. 103683 Москва Зеленоград, 15 мкрн, корп. 1552, кв.158. Владимир.

Очень странный чел — немного любитель МК, немного — Spiderman, немного — аниме, любитель рисовать и интересующийся всем неизведанным (НЛО, привидения и т.д.) хочет познакомиться с единомышленниками(цами), живущими в Питере. 193373 Санкт-Петербург Долгоозерная ул., д.1, кв.318. Эльдар aka Rain Storm cat (15 лет).

О-хайо, отаку! Нас зовут Харуко Кохару и Лао Ма (Sailor Love). Мы открываем новый клуб ценителей аниме и манга под названием «Otaku Chan». Наша задача — помочь вам найти друзей. Чтобы вступить в наш клуб, вам надо просто написать нам. В письме расскажите о себе и напишите, с кем бы вы хотели переписываться. Мы постараемся найти подходящего лично вам партнера по переписке. Но учтите, что отвечать мы будем только на письма, в которых будет какая-нибудь инфо об аниме или манге. Наш адрес: 394045 Воронеж, ул. Кубанская Гора, д.15, кв.2. В первую очередь, ответим на письма, в которые вложены конверты с обратным адресом.

Куплю 40, 44-46 номера «Великого Дракона» по 45 руб. за номер. Тел. в г. Улан-Удэ (3012) 41-16-63. Евгений. Звонить с 13 до 23 часов времени Улан-Удэ.

Otaku-chan! Неужели не найдется ни одного помешанного на аниме мангака, который не написал бы мне. 123098 Москва а/я 64. Usagi aka Moonlight Kawaii.

Продам Dreamcast и/или 3DO в хорошем состоянии и полной комплектации. Если понадобится, помогу с установкой консоли и Интернетом. В комплекте с 3DO около 25 дисков, в том числе Alone in the Dark, Doom, Slayars. О цене договоримся. Тел. (095) 716-33-68. Артур.

Разыскивается Сакуразу Камори. Ува-даю! Сакура.

Здравствуйте, поклонники аниме! Я очень хочу познакомиться с теми, кто, как и я, любит этот яркий мир, особенно Академии Отори. 454112 Челябинск, ул. Пионерская, д.4, кв.94. Химемия.

Народ, отзовись!! Умираем от недостатка общения. Хотим найти фанатов японского аниме. 692582 Приморский край, п. Пограничный, ул. Комсомольская, д.5. Химимия и Sharpoo.

Привет всем, кто читает этот журнал и просто тащится от него. Меня зовут Макс, мне 17 лет, увлекаюсь играми и программами на PC, а также на PSX. Пишите мне. А еще мне могут писать поклонники Натальи Орейро, потому что я просто влюблен в эту девушку. Пишите все, кто хочет найти друга по переписке. 673750 Читинская обл., Могочинский р-н, ст. Кеневская, ул. Прокурова, д.3, кв.2. Лола Максим Иванович.

Привет всем любителям аниме и RPG! Меня зовут Canad. Пишите все желающие, обменяемся идеями, рисунками, да и вообще пообщаемся. 117588 Москва, ул. Тарусская, д.22, к.1, кв.53.

Хотелось бы пообщаться с девушками в возрасте 17-18 лет, получившими знания в английском языке. Просто беда, никто не обладает таким даром, кроме меня! Кому не лень, воссоединимся и будем песни писать к любимым жанрам игр. Впечатляет, а? 117449 Москва, улица Большая Черемушкинская, дом 2, корпус 1, квартира 82. Кому прямо-таки не терпится, можете позвонить по телефону (095) 123-66-07. Игорек (18 лет).

Продам по низкой цене видеокассеты (30-40 рублей) с прохождением Resident Evil 2. Оба сценария завершены на твердую оценку «А» (1-2 сейки) и только изначальным холодным оружием (то есть, ножом). Внимание, все зафиксировано без всяких читов, по-честному. Поэтому, если заинтересованы, жаркие фанаты, — покупайте и смотрите захватывающий боевичок на здоровье! 117449 Москва, улица Большая Черемушкинская, дом 2, корпус 1, квартира 82. Тел. (095) 123-66-07. Игорек.

Игорь Удалов как хантер Резидента очень хочет получить подтверждение (или опровержение) ранее не известного и, наверное, не последнего секрета Resident Evil 2, опубликованного в 54 номере «Великого Дракона». Я неоднократно испытывал это правило, но все безуспешно. Предлагаю приз тому, кто добудет «голову зомби» и подробно объяснит мне этот загадочный эффект. Приз — 3 диска от PSX (на выбор из 30-ти предоступленных мною). Ребята! Я серьезно! Это для меня не только интересно, но и sensationно! Жду писем и звонков. 117449 Москва, улица Большая Черемушкинская, дом 2, корпус 1, квартира 82. Тел. (095) 123-66-07. Игорек.

Продаю картриджи для Мегадрайва. Дешево. Имеются очень редкие экземпляры. Звонить по тел. (3912) 55-98-94. Или пишите по адресу: 660077 г. Красноярск, ул. Вазлетная, д.8, кв.179. Спросить Саню.

Куплю Sega Dreamcast, Sega Saturn, Sega 32x(CD), Panasonic 3DO, Super Nintendo, Nintendo 64 и другие приставки с играми и аксессуарами, недорого. Звонить по тел. (095) 316-36-04 (Москва) с 12 до 20 часов. Спросить ТОЛЬКО! Алексея.

Продам Gameboy с картриджем Monster Truck Wars за 20 у.е. (батарейки и инструкция прилагаются, все в хорошем состоянии). Тел. (095) 480-91-07 Миша.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

# ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

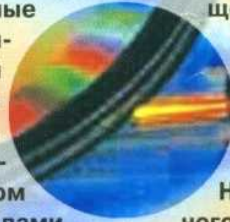
На фирменном CD

На фирменном CD

## ВНИМАНИЕ!

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

Для просмотра электронной копии журнала «Великий Дракон» точно иметь компьютер модели не ниже 486-DX, оснащенный любым стандартным CD-дисководом, начиная с 4x-скоростных. Операционная система: Windows '95 или выше. Никакого дополнительного программного обеспечения для воспроизведения журнала Вам заранее иметь не требуется. Имеются в продаже электронные копии номеров 22, 25, 26, 28, 30-41, 44, 45 и 46.



Каждый номер журнала располагается на отдельном фирменном компакт-диске. Поэтому при заказе обязательно укажите номер (22, 25, 26, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 44, 45 или 46) и ОБЯЗАТЕЛЬНО УКАЖИТЕ, ЧТО ВЫ ЗАКАЗЫВАЕТЕ ИМЕННО ЭЛЕКТРОННУЮ КОПИЮ (чтобы не было ошибки). Заказ на приобретение номера журнала на CD можно сделать одним из четырех способов:

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

2. Прислать заказ по почте (лучше на открытке) по адресу: 117454 Москва а/я 21, ООО КАМОТО.  
3. Позвонить по телефону (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00.

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

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

# Великий Дракон – почтой!

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



**БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!**

Высылаем по почте номера:

21, 23, 24, 27, 28, 29 – по **45** руб. за номер;  
42, 43, с 47 по 54 – по **50** руб. за номер.  
с 55 по 59 – по **55** руб. за номер.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"



ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:

**209-93-47 и 911-07-00**

вы также можете сделать ваш заказ  
по электронному адресу [w-r@yandex.ru](mailto:w-r@yandex.ru)



## Уважаемые читатели!

Остальные номера (22, 25, 26, 28, с 30 по 41, 44, 45, 46) высылаются в виде электронных копий на CD для

ИНН 78-01-00001-010  
Видео-Асс Великий Дракон N-60  
Цена: 85р. 6.00коп.



9 771560 258002 29.11.02

компьютера  
номер.

Высылаем по почте КОЛЛЕКЦИЮ КРУТОГО ГЕЙМЕРА №8  
(82 игры для SEGA). Стоимость 80 руб.



**382 игры!  
500 страниц!  
Всего за 80 руб.**

**Внимание!  
«Крутой геймер»  
№6 и №7 – закончились!**