

СТАРЕЙШИЙ В РОССИИ ЖУРНАЛ ПО ВИДЕОИГРАМ

8 bit • GAME BOY • MEGADRIVE • SUPER NINTENDO • PLAYSTATION • PC



D ВЕЛИКИЙ РАКОН



Spyro 2

RAINBOW SIX
GRAN TURISMO 2
GRANDIA
LEGACY OF KAIN 2
VANDAL HEARTS 2
WARZONE 2100



FINAL FANTASY VIII

PHANTASY STAR
SHINING FORCE
CHESTER CHEETAH
CAPTAIN AMERICA
BATMAN & ROBIN
WARIO BLAST

МИР
ANIME,
выпуск 7

FATAL FURY

Wild Ambition



СУПЕР-КРОССВОРД «ГЕРОИ ФАЙТИНГОВ»

СТАРЕЙШИЙ В РОССИИ ЖУРНАЛ ПО ВИДЕОИГРАМ

8 bit • GAME BOY • MEGADRIVE • SUPER NINTENDO • PLAYSTATION • PC

47

D ВЕЛИКИЙ РАКОН



Макаров Александр
Артем Сафарбеков

НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ

МУЛЬТФИЛЬМ

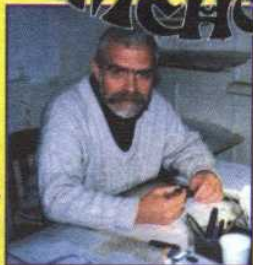
Великий Дракон рекомендует!



компьютерная
ИГРА



Режиссер-постановщик
Александр Михайлович
Горленко.



Малая часть большой команды создающей полнометражный мультфильм «Новые Бременские».

Слева направо: Рустам Юнусов (режиссер),

Татьяна Прохорова (ассистент режиссера),

Кирилл Федулов (режиссер), Виталий

Шубин (ассистент художника),

Зоя Монетова (ассистент художника),

Дмитрий Новоселов (мультипликатор),

Елена Гагарина (ассистент режиссера),

Александр Горленко (режиссер-постановщик),

Надежда Михайлова

(художник-постановщик),

Роман Ерохин (оператор),

Мария Степанова

(режиссер).

Новые подробности см. на стр. 90



ВНИМАНИЕ!
НОВЫЙ КОНКУРС
стр. 99



Спрашивайте о новом квесте компании «БУКА»

НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ

- Компьютерная игра по ожидаемому веской новому мультфильму продолжению известного сериала «Бременские Музыканты».
- Музыка популярного композитора Геннадия Гладкова.
- Исполнители песен «звезды» российской эстрады: Филипп Киркоров, Надежда Бабкина, Михаил Боярский, ансамбль «Доктор Ватсон» и др.
- 40 эпизодов жизни современного королевского двора.
- Более 20 действующих лиц, участвующих в закрученном на юморе и интригах детективе.

Системные требования

Процессор Intel Pentium 133
Объем оперативной памяти 32 MB
Видео карта 1MB SVGA VESA
CD-ROM 4x скоростная
Модель совместимая мышь
Операционная система Windows 95/98

Тел./Факс: (095) 111 5156, 111 5140 E-mail: buka@dok.ru
Оптовые закупки E-mail: market@buka.com

Бука Мост Синематограф

ТРЕТЬЯ СТРАНИЧКА

ИГРЫ НОМЕРА

ВСЕГО 153 игры

PC	Circuit Breakers	96	Nascar 2000	97	Wreckin Crew	97	Street Racer	93	Kirby's Dream Land	92
Baldur's Gate II:	Circuit Breakers	95	Nascar 99	97	Xenogears	96	Super Battleship	93	Mr. Nuts	92
Shadows of Amn	Colin McRae Rally	95	Need for Speed: V-Rally 2	96	MEGA DRIVE	96	Syndicate	93	Star Trek. The Next Generation	92
Urban Chaos	Colony Wars 2: Vengeance	96	NHL '99	97	Arch-Rivals	92	World of Illusion (Mickey & Donald)	93	Star Wars: Return of the Jedi	92
Новые Бременские	Countdown Vampires	9	Nightmare Creatures 2	9	Beavis and Butt-Head	93	WWF Royal Rumble	93	Tail Gator	92
NINTENDO 64	Crash Team Racing	95	Ninja	95	Blades of Vengeance	92	*SUPER NINTENDO	92	Turok 2: Seeds of Evil	92
Perfect Dark	The Crow: City of Angels	97	Nuclear Strike	97	Captain America	97	Actraiser	94	Wario Blast	82, 92
Resident Evil Zero	Duke Nukem 3D: Time to Kill	96	Oddworld: Abe's Exodus	95	and the Avengers	64	The Adventures of Batman & Robin	74	*8BIT	
PLAYSTATION 2	Duke Nukem: Planet of the Babes	10	Rally Cross	97	Chakan: the Forever Man	93	Aerobiz Supersonic	94	The Adventures of Rocky	
Dark Cloud	Eagle One: Harrier Attack	10	Resident Evil 3: Nemesis (англ.)	97	Chester Cheetah Wild, Wild Quest	72	Air Strike Patrol	94	and Bullwinke and Friends	91
Kessen: Decisive Battle	Enigma	86	Biohazard 3: Last Escape (англ.)	97	Chuck Rock 2. Son of Chuck	93	Arcana	94	Alien Syndrome	91
Oddworld: Munch's Odyssey	Eternal Eye	10	Soviet Strike	96	Dune 2	92	Big Run	94	Baseball	91
Onimusha: Demon Warrior	Explosive Racing	95	Spawn the Eternal	95	ESPN National Hockey Night	92	Bombuzal	94	Battletoads Double Dragon	91
Reiselled	Fatal Fury: Wild Ambition	18, 96	Spyro 2: Ripto's Rage	28	Gaijars	92	Dirtrax FX	94	Bomber King	80
Tekken Tag Tournament	Fighting Force 2	25	Star Ocean: Second Story	97	Gynoid	92	Doom	94	Bomberman	80
Type-S	Final Fantasy VIII	7, 12	Star Wars: Jedi Power Battles	10	Jammit	97	Family Feud	94	Bomberman 2	81
PLAYSTATION	Future Cop: L.A.P.D.	96	Syphon Filter	97	Mystical Fighter	97	Fatal Fury	94	Indiana Jones	91
A Bug's Life	G Police: Weapons of Justice	95	Syphon Filter 2	9	NHL '98	92	FIFA International Soccer	94	Konami World	91
Actua Soccer 2	Gex 3, Deep Cover Gecko	96	Technomage	10	Outrun	92	Jurassic Park, Part 2:	94	Mad Max	91
Alien Trilogy	Gran Turismo 2	26	Test Drive 6	96	Phantasy Star	60	The Chaos Continues	94	Mickey Mouse	91
Armored Core 2	Grand Theft Auto 2	96	Toca: Touring Car Championship 2	96	Populous II: Two Tribes	93	Mega Man X 3	94	Ninja Turtles	91
Project Phantasma	Grandia	38	Tom Clancy's Rainbow Six	22	Probotector	93	Super Empire Strikes Back	94	Robin Hood: Prince of Thieves	91
Army Man 3D	Independence Day	96	Tomorrow Never Dies	96	Red Zone	92	Super Mario World 2	94	RoboCop 4	91
Assault Rigs	Kamurai	10	Treasures of the Deep	97	Road Rash 3	93	Super Ninja Boy	94	Rolling Thunder	91
Batman Forever	King of Fighters 96	97	Vandal Hearts 2: Gates of Heaven	32	Shadow Dancer	93	*GAME BOY		Seicross	91
Black Dawn	Legacy of Kain 2: Soul Weaver	96	Wargames: Defcon 1	96	Shining Force	66	Battleship	84	Shadow of the Ninja	91
Chase the Express	Lunar: Silver Star Story Complete	44	Warzone 2100	42	Spot Goes to Hollywood	92	Contra: The Alien Wars	92	*GAME GEAR	
	Missiort: Impossible	21					Donkey Kong Land	92	Phantasy Star Gaiden	63

СОДЕРЖАНИЕ

№47

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

FUN
CLUB



ВНИМАНИЕ!
Перед заказом товара в
"Лавке Дракона" (стр.52)
позвоните по тел.209-93-47
и уточните его наличие

- 52 Лавка Дракона
- 54 Non-Stop! Играем без перерыва!
- 56 Картинная галерея
- 58 Мир Anime, выпуск 7

16 бит. MegaDrive

- 60 **Phantasy Star**
Представляем игру — родоначальницу целой серии знаменитых ролевых игр.
- 64 **Captain America and the Avengers**
Единственный способ остановить армию алчных головорезов, это взять в руки джойстик и всыпать им всем по первое число.
- 66 **Shining Force**
Перенесемся в далекие времена, когда существование кентавров никто не отрицал, а имена некоторых магов вызывали дрожь в коленках у самых могущественных монархов.
- 72 **Chester Cheetah Wild, Wild Quest**
Помните рекламу чипсов «Читос», главным героем в которой выступил прикольный леопард-недоморок Честер Чита? Так вот, эта игра как раз про его похождения.

16 бит. Супер Нинтендо

- 74 **The Adventures of Batman & Robin**
Думаете, Бэтмен канул в лету, и теперь его именем можно пугать детей? Как бы не так! Бэтмен был, есть и будет есть!..

Фонтан фантазий

- 79 Землететрис: игра наоборот

8 БИТ / GAME BOY

- 80 Сапер ошибается лишь однажды
Bombberman (8 bit), Bomber King (8 bit), Bombberman 2 (8 bit), Wario Blast (Game Boy)

GAME BOY

- 84 **Battleship**
А компьютер-то жульничает!

КОМИКС

- 86 Хроники Строггоса.
Выпуск 2. PlayStation Edition

Нет проблем!

- 91 Секреты третьего «Резидента»

3, 90 «Новые Бременские» — новые подробности
Работа над созданием мультфильма уже подходит к своему эпохальному завершению.

5 Приколы геймеров

5 Морализмы

6 Мировая анимация: приближение к истине

7 Final Fantasy VIII: тупик эволюции gameplay?

85 Хит-парады

98 Наш выбор в Internet

99 Страна Мороженого в «Великом Драконе»
Объявляем новый конкурс

8 НОВОСТИ, НОВИНКИ

Sony PlayStation

- 12 **Final Fantasy VIII**
Полное решение. Часть 1.
- 18 **Fatal Fury: Wild Ambition**
Первый шаг знаменитой Fatal Fury в третье измерение.

21 **Mission: Impossible**
Вы будете непосредственно внедряться во вражескую среду с целью подрыва ее изнутри.

22 **Tom Clancy's Rainbow Six**
Обезвреживаешь бомбы пачками, выводешь на свежий воздух дебиловатых заложников и мочишь еще более дебиловатых террористов. А как же еще, по мнению создателей игры, можно спасти современный мир?

25 **Fighting Force 2**
В конце каждого уровня вас поджидает босс. Но боссы эти, как правило, погибают раньше, чем вы успеваете их разглядеть.

26 **Gran Turismo 2**
Хит? Да. Но явно не стопроцентный и не для всех.

28 **Spyro 2: Ripto's Rage**
Всеми любимый синий дракончик Спайро вернулся!

32 **Legacy of Kain 2: Soul Reaver**
Ровно 1000 лет назад император Kain перебил весь магический свет Носгота. Вам же предстоит уничтожить империю тирана.

36 **Vandal Hearts 2: Gates of Heaven**
Разработчики придумали одну хитрую штуку — герои ходят в зависимости от своей скорости, а не от очередности хода воюющих сторон.

38 **Grandia**
Если и есть конкурент у Final Fantasy VIII, то это Grandia.

42 **Warzone 2100**
Эта игра жанра Real-time Strategy, по мнению автора статьи во многом превосходит знаменитые Command & Conquer и «Дюну».

44 **Lunar: Silver Star Story Complete**
Окончание решения.

FUN
CLUB

49 **Забор**
Частные объявления



рис. Naplotic Theodor, г. Чита

50 Супер-кроссворд «Герои файтингов»

МОРАЛИЗМ на тему «Robocop vs Terminator»

Как-то после работы Робот-полицейский решил размять свои железные суставы и поупражняться в стрельбе. Он так увлекся, что и не заметил, как уничтожил свою родную корпорацию «ОСР» и до терминаторов добрался. Кроша терминаторов, Робокоп по пути и «Скайнет» прихлопнул. Так в нашем недалеком будущем исчезла преступность, а Робот-полицейский стал безработным.



рис. Оношко Сергея,
г. Харьков, Украина.



рис. Арингенкова
Максимила, г. С.Петербург.

Мораль: прежде, чем что-нибудь сделать, подумай о последствиях.
Slem, г. Назарово, Красноярский край

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Обратите внимание на новый логотип рубрики: его прислал в редакцию Slem из города Назарово Красноярского края.

The X-files — Украли!!
Надо было ставить CLIFFORD!!!
SnesScully, г. Ростов-на-Дону

Bonanza Bros. — держи вора!
SNES Gamer, г. Москва

Judge Dredd — встать, суд идет!
Monopoly — мои финансы поют романсы.
Максим Рязанов, г. Москва

Asterix & Obelix — маленькая большая неприятность.
Soxed, г. Ханты-Мансийск

Judge Dredd — человек и закон, два в одном.
Mr. Diamond, г. Подольск, Московская обл.

Dracula — передвижной пункт приема крови.
Malor, г. Волосово

Doom — я люблю бензопилу больше, чем свою жену.
Хихикающий орк Антоний, г. Нижний Новгород

Castlevania — да в гробу я тебя видел!
Rambo III — сколько я зарезал, сколько перерезал...
Tom & Jerry — ваша киска купила бы мышку!
Айдар Ахметшин, г. Бугульма, респ. Татарстан

Doom — и один в поле воин.
Юрий Марков, г. Братск

Prince of Persia — принц и тюрьма — две вещи несовместимые.
Fantom, г. Лесосибирск, Красноярский край

Grand Thief Auto — «слышь, мужик, это же моя машина!»
Jurassic Park — человек, съел и порядок!
Cid, г. Санкт-Петербург

The Story of Thor — похождения озверевшего Аладдина.
Сергей Семенов, г. Санкт-Петербург

Friday the 13th — дураки умирают по пятницам.
Dracula — выпьем крови, где же кружка? Сердцу будет веселей.
Tetris — умом Россию не понять.
Dream Master — проснись и пой!
Boogerman — аппетит уходит во время игры.
Owlicreal Sub-Zero, г. Десногорск, Смоленская обл.

Внимание!!!

Изменения в условиях подписки на журнал «Великий Дракон».

Дорогие подписчики-москвичи! Это объявление касается вас и только вас! Опыт проведения подписки показал, что к москвичам новый номер журнала приходит по почте через 2-3 недели после его выхода и поступления в продажу. Понятно, что многие москвичи, не дождавшись почты, покупают свежие номера в киосках или непосредственно в редакции. Поэтому мы решили закрыть подписку для москвичей (для остальных регионов России условия подписки остаются прежними).

Если же кто-либо из читателей — москвичей все-таки захочет получить свежайший номер журнала именно по почте, ему достаточно позвонить к нам в редакцию по тел 911-07-00 или 209-93-47 и сделать заказ. Мы сразу же вышлем ему заказанные журналы наложенным платежом. **Внимание!** Данные изменения никак не затрагивают условия получения по почте ранее вышедших журналов, номера которых вы можете увидеть на последней странице.

книжный магазин
издательства «АСТ»
без выходных с 10-19
(вскр. до 17⁰⁰). Перерыв 14³⁰-15



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





Можно прочитать тысячу подтверждений, можно прочитать тысячу опровержений. Ознакомившись только с одной стороной вопроса, человек может легко поверить в инопланетян и в то, что американцы не были на Луне. Истина находится где-то посередине, на стыке двух противоположных мнений.

МИРОВАЯ АНИМАЦИЯ: ПРИБЛИЖЕНИЕ К ИСТИНЕ

Прочитав в 43 номере статью «Американская и японская анимация: соотносительный анализ», я был просто поражен тем, с какой глубиной и пониманием ее автор Диметродон подошел к обсуждаемой проблеме. Однако когда прошли первые впечатления от этой огромной по убеждающей силе статьи, я пришел к выводу, что она отражает лишь часть реальной картины вещей. Спорить с аргументами автора бесполезно, но есть другое важное обстоятельство — Диметродон впадает в крайности. В итоге американские мультфильмы показаны как отвратительное порождение преступной элиты США, призванной зомбировать людей. Японская анимация предстает в виде полубожественного идеала. Да-да, именно такие образы возникают у человека, не знакомого с одним или с обоими направлениями. И у меня есть что добавить на этот счет.

Во-первых, хочу еще раз напомнить, что идея о воспитании в людях тупости и жестокости американской анимацией является всего лишь предположением. К сожалению, психология еще не так хорошо изучена, чтобы можно было с уверенностью сказать, какое влияние на подсознание того или иного человека окажет конкретный эпизод. К тому же, эта проблема очень сильно напоминает вопрос о воспитании тех же самых пороков видеоиграми. По-моему, раз и навсегда выяснено, что геймер не станет стрелять из шотгана в дядю, чтобы проверить, помрет ли он так же, как в игре. И если нормальный подросток живет в нормальной семье, то никакая анимация не заставит его вытряхивать деньги из своих одноклассников. Пока что в мире слишком много реальной жестокости, с которой мы сталкиваемся каждый день. Ну, а если у человека с мозгами не порядок, то ему даже японские мультфильмы не помогут. А травля «белых ворон», кстати, характерна для любого человеческого коллектива, независимо от эпохи и континента.

Во-вторых, в наш информационный век уже трудно придумать что-то сверхновое в отношениях между людьми (ведь все мультфильмы построены именно на них). Штампы, прямолинейные сюжеты — все это звучит грозно в устах искусствоведов. Но возьмем пример со стороны. Футбол — на первый взгляд, тоже многократное повторение одной и той же игры с фиксированными правилами. Однако это не мешает миллионам болельщиков с замиранием сердца следить за каждым матчем любимой команды. А для мультфильма важна не идейная концепция, а то, как она раскрыта, и если авторам удается по-новому решить старую проблему, картина неизбежно получает признание зрителей. В качестве примера хочу привести диснеевскую «Toy Story» — она, хоть и не является мультипликационным творением, по увлекательности задаст фору любому анимационному шедевру. Одновременно с противоположной стороны встает образ гиперпопулярного сериала «Sailor Moon», в котором, начиная со второго эпизода, все серии разворачиваются по формуле «личная проблема + битва с демонами = happy end», а появление Такседомаaska предсказывается по минутам. В-третьих (и в-последних). Американская и японская анимации РАЗНЫЕ. Как «Quake» и «Tetris», как ролевуха и стратегия. И они рассчитаны на разные возрастные группы. Я был на грани разочарования после просмотра первого полнометражного японского мультфильма. И могу это легко объяснить: каждое направление искусства (будь то кино, музыка или видеоигры) требует своего восприятия, к которому я не был подготовлен. Вот почему все попытки сравнения мировых анимаций приводят к искажению действительности. Так сложилось, что американские аниматоры предпочитают использовать сказочные образы для отражения реальной жизни, легче воспринимаемые детьми. В японских мультиках действующими лицами являются чаще всего люди с более серьезными проблемами. Как сказал Lord Hanta, оценивая «Акиру»: «Возрастных ограничений никаких, да вот поймет ли что-нибудь, допустим, десятилетний ребенок?» Оба направления имеют свои опусы и шедевры. И вы ничего не приобретете, став фанатами аниме или фанатами Диснея.

Непримиримый критик
Andy Jr., г. Москва



Final Fantasy VIII: тупик эволюции gameplay?

Чтобы пройти все восемь Final Fantasy (о Mystic Quest, Tactics и прочих побочных ветвях речь пока не идет) требуется немало времени и сил. На FF6 у меня ушло что-то около 40 часов. На FF7 — немного больше. Но FF8... Обычно хочется пройти всю игру честно, но когда понимаешь, сколько времени придется убить на один набор уровней, эти порочные мысли о порядочности придутся запихнуть подальше под кресло и включить Game Shark. В FF7 мне надоело играть честно только тогда, когда я понял, что моего терпения на уничтожение Emerald Weapon не хватит. В FF6 — только перед самым концом, когда я прикинул, сколько времени надо, чтобы расколдовать Paladin Shield. Но Final Fantasy VIII... Так рано сломать игру мне не хотелось еще ни разу. Почему собственно? Извольте.



Для тех, кто ее еще не видел, кратко расскажу обо всех различиях в системе игры между FF8 и FF7. Для начала забудьте о материи, никакой материи нет. И магии тоже нет. Точнее, магия есть, но MP/EP отсутствуют. И вообще общих единиц количества магической силы нет. Заклинания накапливаются путем вытягивания их из противника, а ключевую роль теперь играют наши старые знакомые Espers из FF6, они же Called Monsters из FF4 и FF5, они же Summon Materia из FF7. И имена у многих из них те же. Накопленную путем вытягивания магию можно навесить на характеристики персонажа с целью их усиления, но только если его конкретный Эспер (или, как они называются теперь, Guardian Force, они же GF) умеет вешать магию на данную конкретную характеристику. Не то чтоб это было слишком сложно — и не в такие вещи играли, но нудно донельзя. И такой абсурдной системы управления в Final Fantasy еще не было.

Начнем с того, что если на персонажа не повешен GF, то он может применять ровно одну команду — Attack. Почему он не может делать Defend, как это было делать в FF1-7? Элитные войска SeeD не учат уворачиваться от ударов и ставить блоки? Да, они получают такую способность позже, но лишь немногие из всех Guardian Forces дают эту команду, и лишь тогда, когда она уже более или менее бесполезна. Почему без GF нет команды Item, неужели все карманы персонажей действительно в подпространстве? Почему некоторые GF не имеют такой команды вовсе? Зачем убрали понятие первого и второго ряда в бою, наконец?

Но ладно, повесили мы на персонажа Guardian Force. Вызвали его, чтобы противнику стало очень плохо. Те-

перь можно отложить джойстик и идти пить чай — сама анимация вызванного Guardian Force занимает от тридцати секунд до двух минут. А после пятого раза даже очень красивая анимация длиной в минуту надоедает хуже горькой редьки, настолько, что и не связывался бы, да приходится, потому что многие



рис. Макса Молоткова (г. Москва)

боссы без многократных применений GF упорно не хотят умирать. И это еще не так противно — в конце концов, это осталось со времен Final Fantasy VII. Противно то, что меню персонажа строго ограничено четырьмя опциями. Половина команд пропадает впустую — можно выбрать четыре команды из большого списка доступных, но толку с этого как молока от мелкого рогатого скота мужского пола. Дальше — больше. Чтобы получить сколько-нибудь заметный эффект от подвешенной на характеристику магии, ее необходимо очень много. То есть нужно вытянуть из врагов максимум заклинаний, 100 штук. А за один раз вытягивается в среднем от 5 до 10. И вот картина: доблестные персонажи усыпляют монстра (чтобы не кусался) и долго и нудно, минут двадцать подряд, высасывают из него из него магию подобно вампирам. Между тем, доступных заклинаний все больше, и процедуру приходится регулярно повторять, чтобы не отстать от монстров по очкам. Рост в уровнях от этого, кстати, не упрощается, потому что монстров приходится убивать меньше, а не



больше. А если убивать слишком мало монстров, начальство зарплату срежет...

Все это вызывает жуткую обиду. Особенно, когда в сюжете открыто говорится, что никто, кроме SeeD, не использует Guardian Force, а солдаты Галбадийской армии каким-то образом пользуются магией все равно. Откуда же они ее берут, неужели из игровых карт? Но для этого тоже нужны Guardian Force, потому что только они могут превращать карты в заклинания. Ну хорошо, пусть как-то они все-таки обходятся без GF, но тогда получается что магией можно пользоваться и не имея GF! Отдайте, отдайте мне мои опции Draw и Magic в меню, злыдни!

На этом неприятности не кончаются. Все предыдущие Final Fantasy имели большой выбор оружия и брони, которую персонажи могли применять. В FF8 брони нет как класса, настоящие элитные солдаты SeeD не носят брони. Видимо, чтобы отмазаться от обвинений в том, что когда персонаж одевает броню, его изображение на экране не меняется. В Legend of Legaia, кстати, меняется — чем Square хуже, никак не пойму... Ну ладно, пусть их. Но для того чтобы улучшить оружие, приходится заниматься весьма таинственными процедурами. Надо достать журнал, в котором описано, какие предметы надо собрать с монстров, чтобы проделать с оружием те или иные изменения. Причем, большинство этих предметов просто так с трупа снять нельзя — их надо красть. И у каких именно монстров — заранее неизвестно. Каждая такая мелочь сильно портит впечатление от игры, красивой как никакая другая из Final Fantasy и с очень хорошим и интригующим сюжетом, и меня несколько беспокоит, чем же станет Final Fantasy IX и какую свинью нам подложат в Chrono Cross. Практика еще раз подтвердила, что сделать хорошо есть только один способ, а запороть хорошую игру — миллион.

Так что... да здравствует Game Shark.

К. Широ



47 ДРАКОН

Final Fantasy VIII: тупик эволюции gameplay?



FUN-CLUB



НОВОСТИ / НОВИНКИ

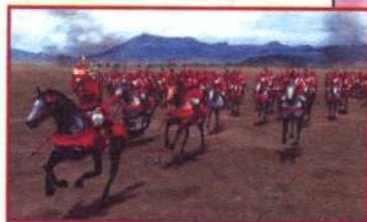
игры для приставки PlayStation 2 (PS2)

KESSEN: DECISIVE BATTLE (PS2)

Разработчик / издатель: **Koel**
Жанр: стратегия

Дата выхода: 4 марта 2000 г. (Япония)

С того самого момента, когда Koel объявила о ведущей работе над этим проектом, Kessen сразу же приковал к себе внимание игровой общности. И, несмотря на то, что информация касательно этой игры держится в строжайшем секрете, кое-что все же просочилось. Прежде всего, Kessen — это стратегия В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ, а не пошаговая, как то можно было бы предположить. Действие игры происходит в средние века и основывается на реальных исторических событиях. Об игровом процессе пока что абсолютно ничего не известно: на предоставленных разработчиками картинках и коротеньких видео видны лишь фрагменты заставочных роликов. Но зато известно, что расходы на разработку игры превышают четыре миллиона долларов! Для сравнения: затраты на создание Resident Evil 2 не превысили и одного миллиона долларов.



DARK CLOUD (PS2)

Разработчик / издатель: **Sony**
Жанр: RPG

Дата выхода: неизвестна

Dark Cloud — один из самых интересных проектов для второй PlayStation на сегодняшний день и, в то же время, одна из первых RPG, которая появится на этой приставке. Сразу бросается в глаза красивейшая трехмерная графика. Но все же основной интерес представляет не визуальная сторона игры, а игровой процесс. В DC вам предоставляется возможность не только путешествовать по неизведанным территориям, но и строить свои собственные города и поселки. Причем переходы между режимом постройки (вид с высоты птичьего полета) и самой игрой осуществляются не при помощи переключения экранов, а методом приближения и удаления камеры. Это как нельзя лучше демонстрирует заоблачные возможности приставки.



TYPE-S (PS2)

Жанр: автосимулятор
Разработчик / издатель: **Squaresoft**

Дата выхода: весна 2000 г.

Вторая попытка всеми уважаемой «Square» закрепиться на рынке гоночных симуляторов. Первая попытка, коей являлась смесь гонок и РПГ под названием «Racing Lagoon», мягко скажем, провалилась — обе стороны игры были очень сырыми, и посему проект даже не был локализован в США. На этот раз сотрудники студии «Escape» (составленной из бывших работников «Dream Factory») подошли к делу серьезно, получив лицензии у известных японских производителей автомобилей — «Toyota», «Mitsubishi», «Nissan», «Mazda», «Honda» и т.д. Все будет донельзя серьезно, с максимальным реализмом, что на мощностях второй «PlayStation» не кажется невыполнимой задачей. Хорошая конкуренция «Gran Turismo»!



REISELIED (PS2)

Жанр: РПГ
Разработчик / издатель: «Kopami»

Дата выхода: весна-лето 2000 г.

Несмотря на почти полдюжину ролевых игр, заявленных на выход в первые месяцы жизни PSX2, «Рейзелид» является первым действительно достойным внимания проектом. Во-первых, игра находится в разработке более года, а во-вторых, «Kopami» вложила в игру очень большие средства. Ну а лично для меня эта игра интересна еще и тем, что она является первой ласточкой в оттоке разработчиков с платформы «Dreamcast» (именно на ней планировался выход игры первоначально). Кроме всего этого достаточно интересна сама концепция. Главный герой — девушка-менестрель, которой помогает герой мужского пола и еще одна девушка-маг. Неужели давление феминизма?.. Как обычно, «Kopami» не балует нас деталями выходящего проекта, но и сейчас можно точно сказать, что «Reiselied» (кстати, с немецкого это переводится, как «Дорожная песня») будет стоить самого пристального рассмотрения после ее выхода.



ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSSEY (PS2)

Разработчик: **Oddworld Inhabitants**
Издатель: **GT Interactive**

Жанр: 3D приключения

Дата выхода: неизвестна

Oddworld для первой PlayStation был одним из немногих двумерных action'ов, сочетающих в себе неплохую графику и качественный насыщенный интересными головоломками игровой процесс. Причина того, что обе части игры (Abe's Oddysee и Abe's Exoddus) были двумерными, очень проста: разработчиков не удовлетворяли технические характеристики PSX1. Им не хотелось, чтобы их персонажи представляли собой кривые и угловатые трехмерные модели. Но теперь благодаря ошеломляющим возможностям PlayStation 2, творцы из Oddworld Inhabitants смогут реализовать все свои идеи! В игре два главных героя: знакомый по предыдущим частям Эйб и новый персонаж по имени Манч. Оба они являются излюбленной пищей для других, более могущественных рас. Поэтому вся их жизнь — сплошная борьба за существование. Мир Oddworld, как и следовало ожидать, стал полностью трехмерным. Это повлекло за собой кардинальные изменения игрового процесса, который теперь не состоит из одних лишь головоломок. Основная цель, стоящая перед разработчиками, это создание самостоятельного, живущего своей собственной жизнью мира. Населяющие его существа предстают перед игроком на разных стадиях развития. Отличающиеся дивной красотой трехмерные пейзажи также подвержены деформации. В игре вам представится случай поуправлять различными транспортными средствами, в том числе летательными аппаратами. У предыдущих частей Oddworld был один серьезный недостаток — чересчур высокий уровень сложности. Причиной тому было отсутствие возможности сохранять игру в середине этапа. Но разработчики не намерены повторять собственные ошибки, и поэтому Oddworld: Munch's Oddysee имеет крайне полезную функцию — QuickSave. Если верить все тем же разработчикам, минимальное время, за которое можно будет пройти O:MO, это 50-60 часов. И это притом, что игра выйдет на одном DVD-диске и будет занимать только четыре с половиной гигабайта. И хотя дата релиза еще не объявлена, скорее всего, игра поступит в продажу одновременно с выходом PlayStation 2 в Соединенных Штатах.



TEKKEN TAG TOURNAMENT (PS2)

Разработчик / издатель: Namco

Жанр: драки

Дата выхода: 4 марта 2000 г. (Япония)

Любой, кто знает хоть что-нибудь о PlayStation 2, слышал и о Tekken Tag Tournament. На самом деле ТТТ — это не новая часть Tekken'a, а улучшенная и существенно дополненная версия Tekken 3. Основное отличие ТТТ от Т3 заключается вовсе не в графическом оформлении, а в наличии специального tag-режима (отсюда и название игры). Работает он так: перед сражением, кроме основного бойца, вы выбираете одного запасного. Во время боя вы можете в любой момент вызвать его, отправив тем самым основного бойца зализывать раны. И наоборот. В дополнение к tag-режиму имеется и специальный tag-бросок. Во время совершения обычного броска, вы можете вызвать своего партнера, и тот довершит бросок красивым ударом. У некоторых связанных между собой персонажей, например у Нины и Анны Уильямс, подобные броски перерастают в своего рода шоу! К слову о персонажах. На сегодняшний день известно, что в начале игры вам будут доступны двадцать бойцов. Пятнадцать из них — персонажи Tekken 3: Нина и Анна Уильямс, Форест Лоу, Эдди Гордо, Пол Финикс, Кинг, Леи Вулонг, Дзин Казамата, Брайан Фьюри, Хейхати Мисима, Иосимицу, Хвоаранг, Линь Ксяюю, Ган Джек и Джулия Чан. Остальные пять персонажей перекочевали в ТТТ из предыдущих частей: Баек, Дзюн Казамата, Мишель Чан, Армор Кинг и Ганрю. Не обошлось и без секретных героев: Кунимитсу, Брюс Ирвин, Джек 2, Ли Чаолан, Ванг Дзинрей, Алекса, Роджер, Кума, Панда, а также Огр и Настоящий Огр. Все, как новые, так и «старые», персонажи снабжены свежими приемами, костюмами и всем, чем полагается. Визуально игра смотрится просто превосходно.



ONIMUSHA: DEMON WARRIOR (PS2)

Разработчик: Flagship

Издатель: Capcom

Жанр: ужасы

Дата выхода: лето 2000 г. (Япония)

Первоначально фирма Capcom планировала выпустить Onimusha не на второй, а на первой PlayStation. Но позже было объявлено о том, что игра выйдет летом 2000-го года и только на PSX2. Дело происходит в сотрясаемой гражданской войной средневековой Японии. Задача главного героя — спасти своего кузена,



заточенного в мрачном и зловещем замке. По части игрового процесса Onimusha сильно напоминает Resident Evil. И это вполне понятно, ведь в проекте заняты многие программисты, работавшие в свое время над вышеупомянутым ужастиком. Но если в RE все фоны были статичными, то здесь, благодаря мощи PSX2, они стали полностью трехмерными, не потеряв при этом в качестве. Кстати, и то, что вы видите на скриншотах, вовсе не силиконовые ролики, а просчитываемые в реальном времени заставки!



игры для приставки PlayStation (PSX)

CHASE THE EXPRESS (PSX)

Жанр: боевик

Разработчик: Sugar & Rockets

Издатель: SCE

Дата выхода:

27 января 2000 г. (Япония)

Первое, что навевается при беглом взгляде на игру — фильм «В осаде-2» с участием мрачного человека крупного телосложения, известно так же как Стивен Сигал. Сюжет СТЕ почти что содран оттуда — НАТО запустило поезд «Голубой Урожай» (никаких намеков, прошу отметить!), курсирующий между Санкт-Петербургом и Парижем. Вскорости появилась «Армия Выявления», активности которой глотнули «Фанты» и остановили этот самый поезд... Но тут из армейских складов НАТО вылезает доблестный солдат Джек, наделенный мандатом проводника с правом на убийство. И понеслось... При более углубленном взгляде на ум приходит «Syphon Filter», в который, кроме стрельбы и беготни, внесены головоломки. Игра занимает два компакт-диска



(ну, это уже традиция), на которых, кроме всего прочего, разместится более 50 минут качественных CG-заставок. Работа над англоязычной версией начнется в самое ближайшее время.

COUNTDOWN VAMPIRES (PSX)

Разработчик/издатель: Bandai

Жанр: ужасы

Дата выхода: неизвестна

Слава Capcom'овского триллера Resident Evil уже давно не дает покоя разработчикам компьютерных игр. Многие пытались повторить ее, но успеха добилась лишь Konami, выпустившая около года назад безбрызгивный Silent Hill. А вот теперь и фирма Bandai решила вложить свою лепту в дело виртуальных кошмаров. Вообще, создание игр-ужасов дело вдвойне сложное, поскольку игра должна быть не только качественной и интересной, но и вдобавок еще и страшной. Зомби давно уже всем примелькались, демоны тоже, динозавры не такие уж страшные... Что остается? Правильно — вампиры! Главный герой Countdown Vampires телохранитель Кайс Снайдер внезапно обнаруживает себя в обществе этих мерзких кровососов. Концептуально игра действительно сильно напоминает RE, даже фоны рендеренные. Но это вовсе не значит, что CV это всего лишь клон. Разработчики обещают разнообразить игровой процесс оригинальными находками и сделать его более динамичным.



NIGHTMARE CREATURES 2 (PSX)

Жанр: ужасы

Разработчик: Kallisto

Издатель: Activision

Дата выхода: начало 2000 г.

Сиквел относительно популярного «страшительного» боевика начинается через сто лет (то бишь в конце 20-го века) после окончания первой части, однако враг остался прежним — сатанист-вивисектор Адам Кроули. Разбираться с ним и его созданиями на просторах Великобритании и США доведется сразу трем героям — Рэйчел Доннерти (агент английской разведки), Чарльзу Хаммерсмитту (экзорцист-инквизитор) и Герберту Уоллесу (специалист по оккультизму). Разработчики обещают 18 уровней и более 30 монстров и, как обычно, расширенный ассортимент магии и оружия. Остается надеяться, что дизайнеры учтут ошибки прошлых лет и исправят боевую систему...



SYPHON FILTER 2 (PSX)

Жанр: боевик

Разработчик: 989 Studio

Издатель: SCEA

Дата выхода: март 2000 г.

Первая часть игры закончилась тем, что Гейб Логан обнаружил, что смертельный вирус приоткрыло его же начальство... Последнему, конечно же, такие разговоры не понравились, и оно, недолго думая, спихнуло всю вину на самого Гейба. Так что теперь мы немножко вне закона... Вольтно располагаясь на двух компакт-дисках, игра предложит вам более 20 уровней (что самое интересное, большинство из них пройдет на открытом воздухе) и, конечно же — немалое количество врагов и средств их уничтожения. Кроме этого обещаны: Лян Синг в роли второго игравельного персонажа; чек-пойнты (сейвы) на протяжении всех уровней, некий «новый уровень интеллекта» у неигравельных героев, куча злобных боссов и т.д., и т.п. Особенно стоит отметить возможность устроить «deathmatch» при наличии двух джойстиков. Должно быть весело... От графики чего-то нового ожидать не следует — движок используется из первой части, но количество спецэффектов должно возрасти. В общем — считаем дни.





ETERNAL EYE (PSX)

Жанр: тактика
Разработчик / издатель: Sunsoft
Дата выхода: январь 2000 г. (Япония)

Эту игру можно охарактеризовать как «тактику для малышей». Самые близкие аналогии — «FF Tactics» (боевая система) и «Pokemon» (игровой мир). Сценарий пишет Кэндзи Терада (Kenji Terada, автор скрипта к первым трем частям «Final Fantasy»), так что будет не только весело, но и продуманно. Японский релиз назначен на конец января этого года, и сейчас, когда вы читаете журнал, может уже видеть, как все красиво, ярко и, надеюсь, интересно.



STAR WARS: JEDI POWER BATTLES (PSX)

Жанр: боевик
Разработчик / издатель: Lucas Arts
Дата выхода: весна 2000 г.



Впреки слухам, кружившим в воздухе долгое время, следующая игра по мотивам «Первого эпизода» будет являть из себя не файтинг, а нечто вроде печально известного «Fighting Force». Выбор одного из пяти Джедаев (Оби-Ван Кеноби, Квай-Гон Джинн, Мэйс Винду, Пло Кун, Ади Галлия), вы окунетесь в атмосферу звездных войн, оружием и Силой пробивая себе путь через десять уровней, оккупированных войсками Сита и наемниками Торговой Федерации. На данный момент известно только, что три уровня будут расположены в пустынях Татуина, внутренностях автоматизированного корабля Федерации, болотах Набу и улицах Тида. Ну а в конце вас ждет всеми любимый Дарт Мол со всеми вытекающими из этого радостями. Однако, несмотря на радужную картину, что рисуют нам разработчики из «Lucas Arts», сомнений возникает немало. Уж больно неудачными оказались последние SW-игры. Так что пожелаем Силы дизайнерам, чтобы им удалось свершить нечто, что заставит нас опять взять лазерные мечи и окунуться в мир Звездных Войн...



DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES (PSX)

Жанр: стрелялка
Разработчик: N-Space
Издатель: Activision
Дата выхода: скоро, совсем скоро...

Бесстрашный блондин с большой пушкой возвращается на PSX! В этот раз Дюк озадачен помощью группе экзальтированных amazons, спасающих свою планету от нашествия мерзопакостных инопланетян. Игра основана на движке от старого-доброго «Time To Kill», в который, однако, внесены значительные изменения. Так что графически все будет на вполне приемлемом уровне. Даже скромные рекламные ролики смотрятся неплохо, то ли еще будет... Окружающий мир строго футуристичен, но это тоже неплохо — у разработчиков будет больше времени на его шлифование. Длинноногие блондинки (и брюнетки!), куча огнестрельного оружия и горы трупов после его применения — что еще надо для полного счастья простым фанатам дядьки Нюкема?!



KAMURAI (PSX)

Жанр: RPG
Разработчик / издатель: «Natso»

Дата выхода: неизвестна
 Большая компания = большие деньги. Большие деньги = серьезные проекты. На этот раз — традиционная RPG. Проект находится в работе уже немалое время, и в работе над ним задействованы весьма известные лица — Кэндзи Терада (сценарист, смотри «Eternal Eye» выше), Харукико Микамото (дизайн героев, раньше работал над сериалом «Macross») плюс немало звезд японской озвучки. По сценарию в игре два главных героя — человек Кагато и бог Фуси, действие происходит соответственно на земле и на небе. По пути к ним присоединяются другие персонажи, поведение которых будет зависеть от вашего к ним отношения — интересная идея, но посмотрим на реализацию. Графика выглядит пока очень привлекательно — мир реализован в 3D, герои спрайтовые. Похоже на «Breath Of Fire 3» или «Grandia»... Бои, по всей видимости, будут стандартно-походовыми... Огорчает одно — дата выхода игры даже в Японии неизвестна.



TECHNOMAGE (PSX)

Жанр: облегченная RPG
Разработчик: «Sunflowers»
Издатель: не объявлен
Дата выхода: 2000 г.

Очередная попытка европейских разработчиков отнять хоть какой кусок пирога у японских RPG-мастеров. И на этот раз шансы успеха достаточно велики — команда, работающая над игрой, родом из Германии, а там привыкли работать на совесть. В соответствии с названием, главный герой — некий маг-одиночка, озадаченный некоей целью, к которой он движется через почти 50 игровых зон. К чему в названии слово «техно»? Надеюсь, что не к саунд-треку... По выпущенным скорбным картинкам об игре судить не стоит — после того как немцы найдут издателя (а я очень надеюсь, что это случится), графика наверняка улучшится на порядок... Игра относится к облегченным, «приключенческим», RPG, а в этом жанре не-японские разработчики относительно сильны — смотрите последние игры типа «Revenant» для PC.



EAGLE ONE: HARRIER ATTACK (PSX)

Жанр: симулятор
Разработчик: «Glass Ghost»
Издатель: «Infogrames»
Дата выхода: первая четверть 2000 г.

Не так давно компания «Infogrames» купила окончательно обанкротившийся «Accolade», дабы под этим именем продвигать собственные игры на рынок США. Одним из первых таких продуктов будет «Eagle One», разрабатываемый английской командой «Glass Ghost». Вам отведена роль пилота ВМС США, главная цель которого — освободить Гавайские острова от террористов. Основным оружием будет штурмовик вертикального взлета «Harrier». Если углубиться в детали сюжета, то все коммуникации и средства обороны США были уничтожены электромагнитным взрывом (новая фишка в мировой гонке вооружений), а через несколько часов у берегов Гавайев появился украденный террористами Российский авианосец, несущий на борту неведомую угрозу. Правда, я так и не понял, почему из всех ВВС в воздух смог подняться только самолет вашего героя. О большем пока говорить сложно, но мне игра нравится уже сейчас. Давно не летал над Гавайями...



Игры для приставки Nintendo-64 (N64)

PERFECT DARK (N64)

Жанр: 3D-шутер
Разработчик: Rare
Издатель: Nintendo
Дата выхода: апрель 2000 г.

Все геймеры, хоть как-то умудрившиеся поиграть с 64-битной консолью от «Нинтендо», слышали о самой великой стрелялке под эту платформу — «Golden Eye». Даже авторы вашего любимого журнала провели немало время, отстреливая друг друга с большим азартом (ломанием стульев, нецензурной бранью и прочими безумствами). Окрыленная успехом, «Rare» подготовила неофициальный сиквел, на этот раз на своем собственном сюжете — вам отведена роль Джоанны Дарк (колокольчик не звонит?), спецгента некоей секретной службы. Действие происходит в 2023 году, когда Джоанна отправляется на операцию по расследованию темных дел корпорации «dataDyne», замеченной в связях с инопланетной расой Скидар, находящейся в состоянии войны с расой «Серых», которые, в свою очередь, являются союзниками землян. Новый графический движок, куча нереализованных в «Golden Eye» идей (равно, как и абсолютно новые задумки) — иногда становится очень жаль, что «Nintendo 64» не получила развития в нашей заснеженной родине...



RESIDENT EVIL ZERO (N64)

Жанр: ужасы
Разработчик/издатель: Capcom
Дата выхода: первая половина 2000 г.

Слухи об этом проекте ходили почти полгода, но конкретные детали стали известны только недавно. Как следует из названия, действие нового RE происходит ДО первой части игры, что позволит пролить свет на многие загадки: историю создания корпорации «Амбрелла», тайну уничтожения команды «Bravo» и так далее. Главным героем назначена Ребекка Чэмберс, новичок в команде «S.T.A.R.S.», однако уже сейчас известно, что будут и другие игральные персонажи. Кроме этого в прохождении игры вам содействуют герои, управляемые компьютером, что тоже очень интересно. Недостатки? Один, но поистине огромный — по словам Йошики Окамото игра предназначена только для Nintendo 64.



Игры для персонального компьютера (PC)

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN (PC)

Жанр: RPG
Разработчик: BioWare
Издатель: Black Isle Studios / Interplay

После немислимого успеха своего детища «Baldur's Gate» компании Black Isle Studios и Interplay забаррикадировались у себя в офисах под подсчетом зеленых рублей, полученных с продаж этой великолепной игрушки. Примерно в это же время из неофициальных источников просочилась информация о том, что работа над продолжением знаменитой RPG кипит и днем и ночью. Но официальное объявление о разработке сиквела прозвучало не так давно — в четверг 11 ноября, в Сиэтле, Канадском представительстве корпорации Bio Ware было сделано заявление о том, что работа над игрой Baldur's Gate II: Shadows of Amn (далее BGII) идет уже около 11 месяцев. Также игровой прессе было сделано несколько сообщений о самой игре, о ее некоторых особенностях и деталях. Во-первых, было сказано, что карта мира в BGII будет намного больше той, которая была в первой части. Она будет содержать подводный город, полностью лесом город темных эльфов Тэтри, горы Клаудпека (Cloudpeak mountains) и столицу (Amn's capital city of Athkatla). Команда игрока, в которую будет можно набрать до шести участников, должна будет путешествовать по разнообразным сказочным ландшафтам. В BGII обещают включить 15 новых, доселе невиданных сказочных персонажей, которых будет можно брать в состав своей команды. Основываясь на системе отношений между участниками команды первой части, Bio Ware внесла некоторые изменения в эту область игры: теперь во время ваших похождений персонажи будут более разнообразно относиться друг к другу — они могут либо очень сильно нравиться друг другу, либо просто ненавидеть себе подобных, или же быть холодными ко всем без исключения. Наибольшей же лояльности и доброты героев можно будет добиться с окружающим людям. Со-продюсер BGII Рэй Музайка (Dr. Ray Muzyka) сказал, что встречающиеся по дороге люди будут говорить столько, сколько базарили все персонажи Baldur's Gate все вместе взятые. «Мы хотим, чтобы геймеры запомнили своих героев, как будто это персонажи хорошего фильма», — произнес господин Музайка, — «...или герои из серии Final Fantasy!» В игре станут доступны восемь классов воинов и семь классов наездников, каждый из которых обещают добавить в игру новые возможности, такие как бесшумное движение, установка ловушек и превращение в тень. В плане графики BG II будет выглядеть гораздо лучше первой части, содержать множество красивых эффектов: погодные условия — дождь, сытость, туман, тени героев, изменяющиеся от положения солнца на небе; пораженные враги умирают в лужах крови, испуская к праотцам свои гадкие душонки. Противники станут выглядеть реальнее, благодаря качественной анимации. Будет улучшен и графический интерфейс — добавление горячих клавиш, вызывающих различные меню и возможность игрока убирать все



менюшки с экрана, делая тем самым битву полноэкранной. Теперь надо отметить еще одну, очень важную деталь — если вы ранее играли в первую часть или же в дополнение Tales of the Sword Coast, загрузите старые сейвы в BG II и на экране появятся ваши старые, раскоченные и экипированные герои! Ну что, будем ждать весны 2000 года и копить денежки. Ведь Baldur's Gate II: Shadows of Amn появится не на пяти, как это было с BG, а на 6 или 7 дисках. Хотя, кто знает наших пиратов, быть может они сварганят «сжатую» версию, как это называется — «без потери качества!»...

URBAN CHAOS (PC)

Разработчик: Mucky Foot
Издатель: Eidos Interactive

Если вам нравятся игры в духе Tomb Raider, где вашей задачей становится беготня по местности с перестрелками, если игровой процесс от третьего лица привлекает вас, новая игра Urban Chaos именно то, что вы искали. Слово знаменитая Лара Крофт, Дарси Стерн (D'arci Stern) под вашим управлением будет бегать, прыгать и расстреливать всевозможных противников из разнообразного оружия, выполняя различные миссии игры.



Немного предыстории. Закончившую полицейскую академию нашу героиню отправляют на задание, сначала в непролазные джунгли, а затем в древние руины, расположенные где-то в Азии. Попав в Юнион Сити (Union City), город беспредела и убийств, она начинает вершить закон над мерзкими бандитами, то и дело пытающимися ее прикончить. Есть возможность развезать по городу на машинах, припаркованных на улицах. Специально для фанатов Carnageddon-а предусмотрена возможность врезаться в другие автомобили и давать мирных пешеходов. Эта игра сделана в духе консольных экшенов — по мере прохождения у вас будут открываться новые секретные миссии, и геймеру обязательно следует закончить уровень, прежде чем ему предоставит возможность сохраниться. В Urban Chaos любой найдет оружие по своему вкусу — здесь есть пистолеты нескольких типов, ножи, бейсбольные биты, гранаты, ракетницы, все попросту не перечислить. Хотите сражаться на кулаках — пожалуйста, ведь Дарси знает огромное количество приемов и ей, наверное, позавидует всякий персонаж из любого взятого файтинга.

Игра поддерживает 3Dfx и, благодаря этому, главная героиня, противники, предметы и бэкграунд выглядят просто потрясающе.



Рубрику вели G.Funk, Lord Hanta и Mac Fank

47 ДРАКОН

НОВОСТИ / НОВИНКИ

N64 PC

NINTENDO 64 / PC

11



ПОДРОБНОЕ РЕШЕНИЕ. ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.

FINAL FANTASY VIII



ЗАЯВЛЕНИЕ:

1. Перед началом непосредственно прохождения игры хочу напомнить, что достаточно полное описание технологий, критических для освоения игры можно найти в статье «FF8: Курс молодого бойца», напечатанной в прошлом (№46) номере «Великого D». Если что-то из нижеприведенного текста вам покажется непонятным, рекомендую обратиться к этому материалу.

2. Несмотря на то, что я старался охватить все нюансы, которые могут облегчить жизнь игрока в FF8, некоторые моменты могут показаться вам чересчур сложными. В таком случае отвлекитесь на некоторое время от сюжетного прохождения и займитесь «прокачкой» команды. Учтите, что боссы будут увеличивать свой уровень вместе с вами... В решении указаны уровни боссов на тот момент, когда я их убивал.

3. Залогом вашего благополучия и долголетия в игре будет тщательное накопление и соединение магии. Однако, дабы не портить сюжетное прохождение, я выделил все моменты с поиском магии, карточными играми и прочими необязательными вещами в квадратные [] — скобки. Сразу хочу предупредить, что почти все эти фрагменты чрезвычайно трудоемки и предназначены по большей части для серьезных ролевых игроков.

Все, теперь моя совесть чиста, можно приступать. Ну, поехали...



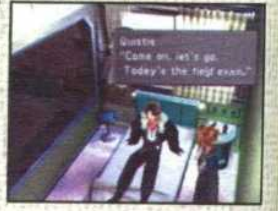
Теперь мы вольны обследовать Гарден самостоятельно. Покиньте класс, и в конце вестибюля в Скволла врежется бегущая на всех парах девушка. Можете либо проявить вежливость (Are you OK?), либо нетактично промолчать (.....). Девушка здесь новенькая, и попросит вас показать ей устройство Гардена. Если играете первый раз — соглашайтесь (Sure), вас ждет тур с разъяснением структуры вашего учебного заведения. Если вы куда-то спешите, можете спешить в одиночку (Don't have time). В любом случае двигайтесь дальше и около лифта поговорите с парнем у перил — он подарит вам семь карт для игры в «Триаду». Естественно, хуже карты, чем эти, найти сложно... Так что пока не стоит никому кидать вызов. Спуститесь на лифте вниз, и если вы приняли предложение девушки, то вас ждет объяснение архитектурных особенностей Баламб-Гардена. Теперь двигайтесь к выходу, где около ворот вас ждет Квистис, которая устроит вам еще один «Tutorial»,



на этот раз о Хранителях и соединении магии. [Экипируйте Скволла двумя Хранителями, поставьте умение «Draw» и начинайте вытягивание магии. «Cure» — перед проходной, «Esuna» — в библиотеке, «Blizzaga» — в тренировочной зоне. Там же вытяните по 100 «Sleep» и «Silence» из Гратов, растениеобразных монстров. Теоретически можете поиграть в карты со студентами, но шансы ваши близки к нулю...] Поделитесь с инструктором одним из Хранителей и покиньте Гарден.



[Советую вытянуть из монстров, обитающих на континенте Баламб, как можно больше магии («Cure», «Thunder», «Fire», «Scan», «Blizzard»), но в целом это не критично]. В двух шагах от альма-матер вы обнаружите лес, а за ним — искомую пещеру. На подходе к ней Квистис устроит вам еще два tutorials, после чего подойдите к двум слугителям Гардена и доложите о прибытии. Вам предложат выбрать время, за которое вы собираетесь покорить скальное образование, от 10 до 40 минут. Чем меньше время, тем выше будет оценка за тест. Смело выбирайте 10. От врагов убегайте — магию из них можно вытянуть на обратном пути. Где-то на середине



ГЛАВА ПЕРВАЯ: «Тропащация»

После всех возможных начальных заставок вы в образе Скволла Леонхарта очнетесь в лазарете Баламб-Гардена во время обхода вашей палаты доктором Кадоваки (Dr. Kadowaki). На ее вопрос о самочувствии можете либо пожаловаться, либо храбро изобразить полное выздоровление — этот выбор ни на что не влияет. После этого доктор позвонит по телефону, и вскоре вас ждет заставка с представлением Квистис Трип (Quistis Trepe), вашего инструктора. Кстати, если открыть оба глаза перед просмотром ролика, можно заметить девушку в бело-зелено-голубом одеянии, украдкой заглядывающую в палату... Проследуйте за инструктором по коридору и вас постигнет еще одна заставка, показывающая бурную жизнь в Баламб-Гардене. Оказавшись в классе, прослушайте объявление Квистис о полевом экзамене и наконец-то получите управление Скволлом. Обследуйте парту, за которой сидел Леонхарт, и в появившемся терминале выберите опцию «Tutorial» — получите двух первых Хранителей (Shiva & Quezacotl). Подойдите к Квистис — она напомнит вам о необходимости пройти тест в Огненной Пещере (Fire Cavern).



не дороги не пропустите источник с «Fire». В конце пещеры вас ждет первый на вашем пути босс!

• **БОСС:** «Ifrit» — уровень 6, 1068 HP. Слаб против магии Воды/Льда. Абсорбирует магию Огня. Ба, старый знакомый!.. Как и вся Огненная Пещера, Ифрит предназначен не для разрывания вашей команды на части, а для тестирования, как хорошо вы поняли игровые принципы. Атакуйте его призыванием Шивы, Квазакотля, и если Ифрит умудрился поранить героя, пользуйтесь лимитами. Особых проблем у вас быть не должно. Трофей — 4 «G-Returner», «Ifrit Card».



После победы вернитесь в Баламб-Гарден, прослушайте еще одну лекцию Квистис и бегите в общежитие (Dormitory). Сменив любимый наряд Скволла на униформу, покиньте общагу, и сцена переключится на главную фойе, где инструктор Трип представит вашему новому напарнику — Зелла Динчта (Zell Dincht). По прошествии заставки и рассказа о лимитах новоявленного брата по оружию последует плохая новость — Сейфер назначен командиром вашего отряда... Придет управделами Баламб-Гардена Сид (headmaster Sid),

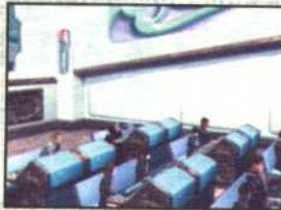


вкратце объяснит вашу миссию и скажет много громких слов. Теперь можно проследовать с командой в гараж, взять там средство передвижения. После сцены в машине вы обретете над ней управление — смело катите телегу к близлежащему городку, давшему название региону — Баламб. По прибытии в порт загрузитесь в транспорт, где Ксу (Xu) объяснит вам ситуацию: заказ на подразделение Сид пришел из парламента графства Доллет (Dollet), на которое напала G-Army, армия Гальбадии (Galbadia). Кстати, обратите внимание на фразу Ксу о том, что для Сейфера это уже не первый экзамен... Посмотрите заставку о десантировании сил Баламба в порт Доллета (лепота!) и опять принимайте управление на себя.

ГЛАВА ВТОРАЯ: «Полевой командир»

[Снимите с Квистис и Скволла по одному Хранителю и поставьте их Сейферу и Зеллу. Проверьте связи магии. ВНИМАНИЕ! От этой миссии зависит ваш Сид-рейтинг, и для его повышения вам надо как можно больше драться и НЕ разговаривать с встречаемыми студентами из других групп. Последнее особенно критично. Также воспользуйтесь случаем и вытяните у гальбадианцев по 100 «Cure», «Fire», «Thunder» и «Blizzard» для каждого героя].

Убивая встречаемых солдат противника, следуйте за Сейфером, пока не достигните фонтана. Там поговорите с ним пару раз, и ваш доблестный командир решит взять инициативу в свои руки — преследовать гальбадианцев, даже в нарушение приказа. Скволл решит, что слово начальника — закон... Опять бегите за Сейфером, и вскоре вы встретите солдата из Доллета, который укажет вам место сбора гальбадианцев, но потом падет жертвой неведомой твари.



• **БОСС:** «Anasandour» — уровень 8, 1248 HP. Слаб против магии Льда. Абсорбирует магию Яда. Продолжая славную традицию Ифрита, почти безобиден. Если бой затянется, начнет использовать всякие злые вещи типа «Dark Mist», отравляя ваших бойцов. Так что не тяните резину зубами.



Если есть желание — можете попробовать превратить Анакондура в карту (используйте Способность «Card» от Квазакотля). Трофей — 4 «M-Stone Piece» или 2 «Venom Fang».

Добравшись до телекоммуникационной башни, вы в очередной раз лишитесь Сейфера. Зато вас достигнет (и КАК достигнет!) Сельфи Тилмитт (Selphie Tilmitt), посыльный из «Группы А» (и та самая девушка, что врезалась в Скволла в Гардене) с приказом командиру. А командир наш убежал... Сельфи последует за ним, но вы НЕ должны прыгать за ней со скалы — за это вам снизят Сид-рейтинг. Лучше мирно спуститесь по дороге справа и примите девушку-альпинистку в команду. [Обратите внимание, что вся магия Сейфера перешла к Сельфи. Значит это только одно — более он вам не товарищ. Назначьте девушке Хранителя и связанную магию].



LONER...



Войдя в вестибюль башни, вытяните из источника «Blind», сохраните игру и на лифте поднимитесь наверх. А там вас ждет встреча с не менее старыми знакомыми — Биггзом (Biggs) и Веджем (Vedge), на этот раз солдатами Гальбадии.

• **БОСС:** «Biggs» — уровень 10, 705 HP, иммунитет к Яду; «Wedge» — уровень 12, 703 HP; «Elvoret» — уровень 8, 2872 HP, слаб против магии Ветра, иммунитет к Яду.

Не радуйтесь тому, что поначалу супротив вас выступит один майор Бигз. Вскоро к нему присоединится верный помощник Ведж, а впоследствии и куда более серьезный противник — Элвoret. Первое, что надо сделать — выкачать из него нового Хранителя — «Siren». Также можно поживиться магией «Double», насколько хватит терпения, после чего уже начинайте крупномасштабную операцию по зачистке. Можете драться врукопашную, можете призывать Хранителей — особой разницы нет, долго демон не выдержит. Трофеи: Бигз — 2 «Elixir», Ведж — 2 «Cottage», Элвoret — «G-Returner» и «Weapon Mon Mar».



Сельфи наконец-то доложит Сейферу приказ — всем отрядам приказано отступить к пристани Доллета к семи часам. Осталось тридцать минут... Спуститесь на лифте вниз, где на выходе из башни вас ждет очередной большой сюрприз.

• **БОСС:** «X-ATM092» — «Black Widow», уровень 8, 5580 HP. Слаб против магии Грома, иммунитет к Яду.

Не тратьте накопленные «Thunder», лучше займитесь призывом Квазакотля и простыми атаками. Через пару раундов активного боя гальбадианский робот-убийца падет ниц — воспользуйтесь этой возможностью, чтобы подло скрыться с поля боя. Трофей — не заслужили... Далее вас ждет настоящее дерби — надо будет пробежать по всему городу до пристани, стараясь не сталкиваться со злобещей консервной банкой. Но как бы вы ни старались, несколько боев с ней вам придется провести. Действуйте по накатанной схеме — доводите «Черную Вдову» до кондиции и делайте ноги. Кстати, собачку у фонтана можно спасти, если, пробегая мимо нее, нажать «X». По прибытии на пляж вас ждет одна из лучших заставок в игре,



повествующая о пользе крупнокалиберного оружия.

[На самом деле механического лаука МОЖНО убить. Для этого доведите Скволла и Зелла до критической кондиции и обрушите на противника град «лимитов», сопровождаемых призывами Квазакотля, естественно, с максимальным «Boost»-ом.



Я же рекомендую другой способ — в любом из столкновений просто снизьте HP босса до опасного уровня, а потом убегайте. Так вы и 50 AP за бой получите, и прекрасную заставку на пляже не пропустите. Минус этого способа — вы не получите прибавки к Сид-рейтингу. Думайте сами, решайте сами, иметь или не иметь...]

Так или иначе, ваша команда прибывает целой и невредимой обратно в Баламб. Скотский Сейфер уедет с Фуджином и Райджином на единственной машине, так что придется добираться до Гардена на своих двоих. Зайдите в местный отель, закажите комнату и, оказавшись в ней, обследуйте журнальный столик — получите первый номер «Timber Maniacs». Зачем он нужен? Потом узнаете... Далее можете арендовать машину, но влетит это в неслабую копейку. Так что перестаньте изображать автолюбителя и по шоссе добредите до Баламб-Гардена.

В главном вестибюле вас уже ждет Квистис, Ксу и Сид, который спросит Скволла о том, что тот чувствовал в бою (ответ ни на что не влияет). Поговорив со всеми, пройдите направо — там стоит невеселый Сейфер. Настало ваше время радоваться — Ксу и Сид по очереди хорошо приложат бывшего «капитана»...

Вернитесь обратно в вестибюль и поднимитесь посредством лифта на второй этаж, где все ждут результатов экзамена. Вскоре придет служитель Гардена и объявит... Из отряда «Б» — Скволл, Леонхарт и Зелл Динч! После церемонии торжественных рукопожатий в офисе Сида поговорите с ним еще раз — получите «Battle Meter». Штука сия позволяет через меню «Tutorial» —> «Information» —> «Battle Meter» смотреть всякие бесполезные вещи типа количества проведенных боев. Сцена переключится на окрестности классной комнаты, где Сейфер, Райджин, Фуджин и прочие устроят вам... овацию. Вернувшись в общежитие, смените форму курсанта на мундир Сид, и в следующий раз вы увидите Скволла, подпирающим стену на балу в честь новобранцев. После разговора с Зеллом и Сельфи (не будьте буйкой, согласитесь помочь ей с фестивалем) вас ждет настоящий подарок — прекрасная незнакомка и безумно красивая заставка... Вновь обретая управление, поменяйте аксельбантовый мундир Сид на более привычную одежду и двигайтесь в тренировочную зону. Там вас ждет Квистис, которая даст полезный совет по борьбе с Т-Рексами и проведет еще один tutorial. Пройдите по любой стороне зоны до ее северного края, а оттуда — на смотровую площадку, где вас ждет очень грустная беседа... Вернитесь в начало полигона, и Скволл кинется защищать таинственную девушку, которую мы видели в самом начале игры...

• **БОСС:** «Granaldo» — уровень 11, 1538 HP, слаб против магии Ветра; трое «Raldo» — уровень 11, 350 HP каждый. Ну, это совсем скучно. Пара призывов Хранителей уберут троицу боссовских прислужников, а несколько раундов простейшего рукопашного боя довершат стрекозовидного монстра. Можете даже потратить время на вытягивание «Protect» из Ральдо и «Blind» и «Shell» из Гранальдо. Трофей — 16 «Wizard Stone». Непонятно откуда возьмутся странные люди в белых комбинезонах и уведут спасенную девушку. Шагайте к общежитию — там вас ждет Зелл, который со-



общит приятную новость — как членом Сид вам теперь полагаются отдельные комнаты... С утраца возьмите со столика «Weapon Mon Arg» и двигайтесь к выходу из Гардена, пока не увидите всю компанию. Сид посвятит вас в детали первой операции (помогать повстанцам из Тимбера

(Timber) и назначит Скволла командиром группы. Поговорите с ним еще раз — получите «Magical Lamp». Загляните в библиотеку и поболтайте с девушкой около стеллажей (Pig-Tailed Girl). Зачем? Потом пригодится... Покиньте Баламб-Гарден и сохраните игру. Самое время тереть нашу только что полученную магическую лампу...

• **БОСС:** «Diablos» — уровень 10, 8000 HP, слаб против Ветра.

На самом деле попробовать победить монстра из проклятой лампы можно в любой момент игры, но чем раньше вы это сделаете, тем лучше. Поначалу бой может показаться очень трудным, но я выиграл его прямо после выхода из Гардена, сейчас расскажу как. Сам Дьяблос будет часто атаковать вас магией «Demi» (и ее производной «Gravija»), снимающей 3/4 ваших HP. А что мешает вам ответить тем же? Проверьте перед боем, у кого самый высокий показатель магии, и выкачайте им из босса пару десятков «Demi», после чего используйте их. Фокус заключается в том, что на вашу атаку Дьяблос будет отвечать «Curaga!»



Когда вражеская магия перестанет отнимать у босса хотя бы тысячу HP, начинайте использовать лимиты (которые наверняка к тому времени накопились), и вскоре противник будет повержен. Трофей — 8 «G-Returner», «Diablos Card».

Получив еще одного Хранителя (за него стоило драться, не правда ли?) и назначив его любому герою, бегите обратно в Баламб. [Теперь, когда у вас есть две весьма неслабых карты — Ифрит и Дьяблос, можно посвятить некоторое время игре в Триаду. По желанию можете поменять правила игрой с Королевой Карт (Queen Of Cards) в Баламбе — я, например, поставил правило «All». Рискованно, зато дивиденды стоят того. Поиграйте с различными противниками, чтобы собрать колоду побольше, а потом начинайте охоту за редкими картами.]





Вот их держатели: карта Зелла — у его мамы в Баламбе; карта Сейфера (лучшая почти до самого конца игры!) — у Сида в Гардене; карта «MiniMod» — у парнишки в голубом свитере, периодически пробегающего слева-направо по главному вестибюлю Гардена; карта Квистис — у любого из трех «Tripiers», членов ее фан-клуба.

Наибольшая вероятность появления — у чернокожего студента в кафетерии того же Гардена]. Закончив все свои дела, проследуйте в железнодорожную станцию Баламба, заплатите 3000 монет за билет (если денег нет — подождите зарплаты) и грузитесь в поезд.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ: «Совы в мертвом лесу»

После разговоров заходите в купе (получите «Pet Pals Vol. 1»), по желанию получите у Зелла консультацию об истории Тимбера, и вскоре герои загадочным образом упадут на пол... Сцена переключится на тропического вида местность, где вы будете управлять тремя гальбadianскими солдатами — Лагуной, Киросом и Вардом. Сущность этого глюка вы поймете еще не скоро, так что просто воспринимайте его как данность. Заметьте, что на стран-



ную троицу передались все характеристики вашей обычной команды, так что не стоит пренебрегать парой лишних уровней и развитием Хранителей... Миновав два источника («Cure» и «Water»), дойдите до армейской машины, которая доставит вас в Делинг (Deling). Побродите по городу, пока не обнаружите отель «Гальбадия», где всего за 100 монет можно прекрасно отдохнуть. Проснувшись, спуститесь в салон отеля и попросите официантку оформить ваш любимый столик. Когда управление вернется к вам, подойдите к девушке за пианино и... ОБЛОМ! После разговора (меня бы так все девушки приглашали...) поднимитесь к портье, спросите его, где номер мисс Джулии, и смотрите очередную сцену.



Японская и американская обложки.

По окончании сего вы вновь увидите Скволла с товарищами, за время созерцания любовных терзаний Лагуны добравшихся до Тимбера. Покинув поезд, скажите связному пароль (проблемы с памятью? «But the Owls still here») и следуйте за ним до другого поезда, где расположен штаб сопротивления. Познакомившись (заметьте, что Зелл в очередной раз не получил рукопожатия... хех...) с Зоном (Zone) и Уоттсом (Watts), сходите в головной вагон, где вас ждет поистине сюрприз — та незнакомка с бала в Гардене на самом деле и есть предводитель Лесных Сов Риноа Хартилли (Rinoa Heartilly)! Вот так встреча... После беседы (во время которой можно переименовать Риноа, ее собаку



Анджело и просмотреть tutorial о способностях этой замечательной твари) вернитесь к остальным — вас отведет в комнату с макетом некоей развилки и объяснят, зачем вы, собственно, понадобились. План прост, как две копейки: пользуясь добытыми кодами для электронной системы сцепки вагонов, Совы решили подменить в идущем на полной скорости поезде вагон с президентом Винцером Делингом (Vincer Deling) на его пустую копию, а потом отправиться в какой-нибудь тупичок и пытать узурпатора утюгом. Определив штурмовую команду (угадайте, кто в нее попал...), сходите в головной вагон — возьмите с дивана (где спала Риноа)



«Pet Pals Vol. 2», сохранитесь (рядом будет сидеть копия президента. Она даже разговаривает!) и начинайте играть с Уоттсом в карты. Когда ваша цель (карта «Angelo») будет достигнута, сообщите ему о вашей полной боеготовности и начинайте претворять план в жизнь...

МИНИ-ИГРА: «Юные Железнодорожники»

Если вы обратили хоть какое-то внимание на то, что вам разжевывала Риноа, проблем быть не должно. Если читать вам было в лом чугуны, делайте так: сначала бегите за предводительницей, потом прыгивайте на канате вниз, вводите два кода (надеюсь, хоть с этим вы справитесь), поднимайтесь вверх, подождите, пока пройдут охранники, опять спускайтесь вниз и вводите последний код. Вторая сцепка разблокируется так же, кроме того, что подниматься надо после третьего кода. Все! Вернувшись в привычный вагон, сохраните игру, поставьте Хранителей Зеллу и Сельфи и подтвердите свою готовность Риноа. Однако президент Винцер сегодня какой-то не такой...



• **БОСС:** «Fake President» — уровень 12, 778 HP, «Gerogero» — уровень 12, 3650 HP, очень слаб против Святой магии, слаб против Огня\Земли, иммунитет к Яду.



Все это и многое другое можно купить в магазинах Америки и Японии.



результат налицо... Трофей — 8 «Zombie Powder» План с пытками президента обломался на корню, и Совы опять засели за страстию... После чего Риноа покажет вам бумагу, в которой ясно написано, что ваш отряд Сид должен оставаться в ее подчинении до самого... освобождения Тимбера! Вот это называется «кинули»... Ладно, приказ есть приказ — поговорите с Уоттсом, и поезд доставит вас обратно в Тимбер. Риноа займет в команде одно место, кто займет второе — решать вам...



Ну, это совсем неприлично. Фальшивый Делинг выносится из избы двумя раундами простого рукопашного боя, а Герогеро тоже не в состоянии занять ваше внимание надолго. Хотите, чтобы было еще легче? Используйте на нем «Fenix Down» или любую другую лечилку. Как говорится,



Спешившись, начинайте обследовать городок. Купите в магазинчике около станции третий и четвертый выпуски «Pet Pals», пройдите два экрана вниз и убейте двух гальбадианцев, которые наезжают на тимберскую охрану. Вернитесь к станции, от нее шагайте направо и посетите

здание с вывеской «Timber Maniacs». Около справочной тетки поройтесь в кипах макулатуры — получите «Girl Next Door» (эротический журнальчик, понадобится позже, жаль что почитать нельзя...). В комнате слева находится невидимый глазу источник с «Blizzaga». В прокуренной комнате редактора возьмите еще один номер «Timber Maniacs» (на полу справа). Покиньте падший оплот свободной журналистики, шагайте направо и спуститесь по лестнице, после чего вас ждет бой с двумя солдатами, которые оставят в качестве трофея «Blue Card». Произведите шопинг в магазине слева (по желанию) и посетите бар. Дверь в нужную вам подворотню блокирует в муку пьяный мужчина — покажите ему недавно обретенную карту, и он так разжалобится, что отдаст вам «Tonberry Card» и позволит оттащить себя с дороги. Поднимитесь по лестнице к большому ТВ-экрану, который неожиданно заработает и покажет ... Сейфера, взявшего в заложники президента Винцера! Последует сцена, знакомящая вас с таинственной Волшебницей...



решать вам... Спешившись, начинайте обследовать городок. Купите в магазинчике около станции третий и четвертый выпуски «Pet Pals», пройдите два экрана вниз и убейте двух гальбадианцев, которые наезжают на тимберскую охрану. Вернитесь к станции, от нее шагайте направо и посетите





Рисунки главного художника-иллюстратора серии FF8 Йоситаки Омано



Вернитесь в бар, где добрая тенька предложит укрыться в ее доме, пока охрана президента ищет заговорщиков по всему городу. Последуйте за Риной до гостеприимного коттеджа, где после бесед с командой попробуйте выйти из здания. Оказавшись на втором этаже, два раза переговорите с Квистис. Сформировав но-

вую команду, покиньте дом (на выходе женщина одарит вас «Fenix Down», «Potion», «Soft», «Antidote» и «Regen») и подойдите к гальбадианскому солдату неподалеку — это переодетый Уоттс! Теперь пройдите направо — маскарад продолжается. На этот раз переоделся (в пенсионера) Зон, который раздаст всем билеты на последний поезд из Тимбера. Двигайтесь опять направо и зайдите в скромный домик слева от моста. Обыщите несколько раз шкаф в центре комнаты — получите 500 монет, хотя красть вообще-то нехорошо... Пересеките мостик, пройдите вниз и погружайтесь в поезд.



Сходите на первой же остановке и начинайте крутить голову — нас интересует ближайший лес, после входа в который половина вашей команды опять сляжет, и на экране возникнет Лагуна, Кирос и Вард... На этот раз бесстрашный командир купил не ту карту, и вся троица неслабо заблудилась. Проследуйте до источника с «Sleep», а от него — вперед по левой дорожке (путь будет длиннее, но веселее). Выкачайте из источника справа «Confuse» и спуститесь по лестнице вниз. Пройдите до трех стальных платформ на полу — крепление средней из них может быть ослаблено, что приведет к падению в ловушку неосторожного иштарского солдата. Ах, совсем забыл сказать — вы находитесь в глубоком тылу армии Иштара... Но с такой командой бояться нечего! Продолжайте



движение на восток, найдите в куче стальных труб «Old Key», который Лагуна тут же потеряет... Шагайте на север, пока не увидите на пути нечто вроде небольшой авиационной бомбы, на самом деле это шахтерский детонатор. Взорвите сначала дальний камушек, а потом ближний — еще пара солдат противника падут жертвой недружелюбной среды. Опять двигайтесь на север, обращая внимание на правую стену — вскорости там будет подозрительный бульжник, который Лагуна пнет и откроет этим источник с «Cure». Дальнейшее продвижение приведет вас к обрыву и пяти (отнимите от этого числа количество активированных вами на пути ловушек) боям с иштарскими солдатами, после чего ваши временные герои предпочтут прыжок со скалы позорному плену. Заметьте, что в последнем бою Вард повредит горло и лишится голоса...



Когда на экране появятся привычные персонажи, выложите Квистис и Сельфи (им передались ранения Кироса и Варда), проверьте связки магии и Хранителей и сохраните игру.

[Теперь самое время заняться улучшением своего кислотно-щелочного баланса. Перво-наперво посетите Доллет. Городок сам по себе красив (на мой взгляд, самый красивый во всей игре), но нас интересует бар, на втором этаже которого можно найти выпуск «Timber Maniacs» и мужчину средних лет. После вашей победы в карточной дуэли он ответит вас в свое потайное жилище, в котором в стопке макулатуры можно найти всякие полезные предметы, и рано или поздно вам достанется «Occult Fan II». Выиграйте у этого же мужика карту «Siren». Для желающих пополнить свой архив еще двумя номерами «Timber Maniacs» — вы можете сделать это, проведя ночь в отелях Тимбера и Доллета. Журналы, как обычно, лежат на столиках].



ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ: «Ворошиловский Стрелок»

По прибытии в Гальбадиа-Гарден вас ждет очередная великолепная заставка. Шагайте до проходной, после чего Квистис оставит на время вашу компанию.

[Хотите получить немного хорошей магии? Легко! «Haste» — в центре главного холла, источник невидим в лучах золотого света, «Life» — в раздевалке хоккейной команды (дверь слева от ледового катка), «Shell» — от главного холла все время вверх. «Double» на втором этаже в конференц-зале. В дальней комнате правого крыла первого этажа обитает девушка, у которой можно выиграть все карты боссов (шестая страница в списке карт)].

Займите отведенную вам на время комнату на втором этаже и смотрите очередную сюжетную сцену, в которой Риной признается в любви к Сейферу... Управляя одним Скволлом, вернитесь в главный холл и переговорите с Райджином и Фуджином, которые полны уверенности в том, что Сейфер не был казнен. На проходной поговорите с Квистис, вернитесь ко входу в Гарден и поболтайте с командой. Вскоре появится Мартин, местный декан, и передаст Скволлу объединенный приказ от двух Гарденов — убить Волшебницу! Тучи неистово сгущаются над вашей головой... Познакомившись с Ирвином Киннеасом (Irvine Kinneas), вашим новым боевым товарищем и, по совместительству, снайпером, покиньте Гальбадиа-Гарден. Вас ждут великие дела...



ден и поболтайте с командой. Вскоре появится Мартин, местный декан, и передаст Скволлу объединенный приказ от двух Гарденов — убить Волшебницу! Тучи неистово сгущаются над вашей головой... Познакомившись с Ирвином Киннеасом (Irvine Kinneas), вашим новым боевым товарищем и, по совместительству, снайпером, покиньте Гальбадиа-Гарден. Вас ждут великие дела...

КОНЕЦ ПЕРВОЙ ЧАСТИ...
Lord Hanta



Признаться, я ждал эту игру. Ждал долго и терпеливо. И как любой истинный фанат серии Fatal Fury я верил, что она рано или поздно покинет отчий дом на Neo-Geo 64 и выйдет у нас на PSX. И вот, наконец, игра появилась. Как там поется: «...открылась дверь, и я в момент растаял». Вышла она, конечно, скорее поздно, чем рано, но с хорошими играми почему-то все время такая беда. А оттого что игра тебе уже даже заочно практически понравилась, каждый лишний день ожидания становится во сто крат мучительней. Но, видимо, хорошая игра должна быть долгожданной.

А в том, что Fatal Fury Wild Ambition будет хорошей игрой, я нисколько не сомневался. Просто потому, что мне безумно нравятся файтинги от SNK, и в этом вопросе я этим парням полностью доверяю. Правда, некоторые, не славящиеся столь сильной верой в мастерающих «будущее уже сегодня», имели смелость сомневаться в качестве готовящейся к выходу игрушки. И, если честно, основания у них для этого были. Как и перед выходом CAPCOM-овского Street Fighter EX, фанатов серии терзали сомнения — получится ли у программистов из SNK то, что когда-то удалось Акире Нишитани со товарищи. Другими словами, смогут ли бесспорные корифеи «рисованных» файтингов воплотить теперь уже в трехмерном Fatal Fury всю ту динамику, увлекательность и глубину игрового процесса, что были присущи играм этой серии в 2D, удастся ли им сохранить преемственность управления и общую стилистику боя — то есть все то, что обеспечивало играм SNK гарантированный успех еще до их выхода, а самой фирме — главенствующее место в мире видеомордобоя. А если даже и смогут, то будет ли их творение отвечать современным требованиям к 3D-файтингам, планку которых поднял до невообразимых высот третий Tekken. Ну, что ж, теперь, когда игра вышла, и диск

FATAL FURY Wild Ambition



лежит перед нами, все эти вопросы получили свои ответы. Но об этом немного позже. Вообще-то, появление представителя серии Fatal Fury в среде трехмерных файтингов было явлением легко предсказуемым. Все патриархи рисованных мордобоев потихоньку начинают осваивать новые для них сегменты видеорынка. Может они это делают в погоне за новыми поклонниками и новыми финансовыми вливаниями, может быть, просто как дань моде и требованиям современности. Скорее и то, и другое, и третье, вместе взятое. Так сказать, комплексный подход. Первым убить всех этих зайцев удалось пресловутой компании CAPCOM с его SF EX. В ответ SNK тогда начала разработку трехмерного Samurai Shodown для своей приставки Neo-Geo 64, но из-за ограниченной популярности этой платформы игра не получила широкого резонанса. (Кстати, сейчас уже готова вторая серия 3D Самураев — SS Warrior Rage 2, которая будет транслироваться и на другие приставки). Признаться, тогда меня удивил выбор самурайской серии для прорыва компании в 3D.

При всей моей страстной любви к этому сериалу надо сказать, что вселенная турнира King of Fighters куда как более популярна и имеет много большее количество поклонников, способных поддержать проект. Однако первыми в бой пошли





именно самураи, и, как мне

сейчас думается, у SNK это была просто своеобразная проба пера, накопление опыта для создания нового для них типа игр. Так что к реализации трехмерного Fatal Fury программисты подошли уже «подкованными», с имеющимися наработками в области создания 3D-файтингов.

Теперь вернемся к тем вопросам, которые до выхода игры не давали спать фанатам, будоража их пытливые геймерские умы. Я не играл в Samurai Shodown 64 и не знаю, был ли первый трехмерный блин SNK комом, но Fatal Fury: Wild Ambition явно удалась. Конечно, игра не без огрехов, и переплунуть самую лучшую часть Fatal Fury — FF: Real Bout ей будет не под силу, но популярность ей обеспечена. Особенно среди фанатов серии. Потому что, несмотря на 3D и принципиально новый движок, это все равно та самая «Роковая ярость», которую мы знаем и любим. Игра с привычным управлением, до боли знакомой системой боя и главное — знаменитыми многоходовыми красавцами-комбо. Так что, можно сказать, что SNK сделал еще один шаг вперед, навстречу покорению рынка трехмерных файтингов. Правда, надо заметить, что этот шаг был недостаточно уверенным в плане графики. Это удивительно, поскольку главный конек SNK — безусловно выверенная до последнего пикселя графика. К сожалению, в FFWA именно графика не самая сильная сторона игры. Она не дотягивает до стандартов Tekken 3 и Street Fighter EX2. В игре мы видим что-то на уровне первого SF EX.

Слишком уж незамысловатые декорации, простенькие текстуры и недостаточное количество полигонов на персонажах, отчего они режут глаз своей излишней угловатостью — все это цена высокой скорости

Однако вернемся к самой игре. Начинается она с интереснейшего ролика, в котором мы видим бесценные, с позиции истинного ценителя серии Fatal Fury, кадры. А именно, легендарного отца Терри и Энди — Джеффа Богарда и его смерть в роковом поединке от рук молодого Гиза Ховарда (!). Это очень интересные факты из истории Южного Города. Дело в том, что ранее считалось, что отца Терри и Энди убил Такума Саказак (более известный как Мистер Карате), вынужденный выполнить приказ Гиза, захватившего дочь Такумы — Ери. Однако убивает его именно Гиз. Собственно, вручную. Немного поразмыслив над всем этим хитросплетением сюжетов, мне пришли в голову три предположения.

Другими словами, графика была сознательно брошена на алтарь быстродействия. Что делаешь, PlayStation стареет, и разработчикам игр уже приходится делать выбор «или-или». В SNK предпочли скорость игры. И по заверениям самих разработчиков добились ошеломляющих результатов — 60 кадров в секунду!

Вообще-то явный виновник и задержки выхода FFWA, и столь очевидного перекося в балансе графика-быстродействия — это кретины из Electronics Arts. Это они вначале собирались издавать японскую Garou Densetsu: Wild Ambition на PSX, но в самый последний момент испугались слишком красивой графики и, на их близорукий взгляд, недостаточного быстродействия. В ультимативной форме эти грамотеи потребовали от разработчиков любыми способами повысить скорость или искать других издателей, иначе EA локализацию проводить откажется. Но после того как к их советам прислушались, и требуемые изменения были внесены, «верные своему слову» умники из EA умыли руки. В итоге SNK пришлось самой локализовать собственную игру. Оперативности выхода вся эта волокита, ясен пень, не добавила. Но самое обидное, что страдая от всего этого именно изнывающий от ожидания геймер.



47 ДРАКОН

FATAL FURY: WILD AMBITION



PLAYSTATION

Первое, человек в заставке, похожий на генерального прокуро... тьфу!.. Джеффа Богарда, может быть вовсе и не отец Терри и Энди, а некий сенсей (у него своя школа боевых искусств), после смерти Джеффа приютивший осиротевших братьев, еще до того как их взял к себе на воспитание учитель Тунг Фу Руй. Второе, это действительно Джефф Богард, только после боя он вовсе не умер. Вот тогда-то Гизу и понадобились услуги Такумы «Карате» Саказки. И третье, специалисты по истории Южного Города, в том числе и те, что входят в состав Shin Nihon Kikkaku, еще не до конца исследовали проблему и противоречат сами себе. Я клятвенно обещаю во всем этом еще раз детально разобраться, навести справки, провести, если потребуются секретное частное расследование, но до правды докопаться. И до вас довести уже проверенную информацию. В общем, как бы там ни было, заставка, бесспорно хороша (особенно хочется отметить именно режиссерскую работу — круто!).

Главное, что уже из заставки понятно, в уличном турнире участвуют Терри и Энди Богард, а противостоят им их заклятый враг Гиз Ховард со своими телохранителями — мастером боевого шеста сан-чиен-кань Билли Кейном и огромным реслером Рэйденом, в последующих сериях известным как Биг Беар (два других молчаливых телохранителя в черных костюмах — Риппер и Хоппер — в турнире не участвуют). А же как братья Богарды обойдутся без своего закадычного друга — Джо Хигаши? Так же как и Энди без Мэй Ширани — никак. Поэтому и тайский боксер, и девушка, спортсменка и комсомолка принимают участие в турнире. Кроме них дебютирует специалист корейского тэквон до — Ким Кэп Хван. Почему дебютирует? Потому что действие FFWA разворачивается, по моим прикидкам, где-то между первой и второй частями FF. Это легко вычисляется по тому, что хозяин турнира еще Гиз Ховард, а не Вольфганг Краузер. И по гранд-мастерам Гиза. Особенно по Рэйдену, который все еще носит карнавальную маску, но уже начал отпускать усы. Дело в том, что в первой части FF реслер был гладко выбрит, а ко второй отпустил бороду, снял маску и назывался в дальнейших турнирах Большим Медведем. В FFWA мы как раз застаем его телохранителем хозяина турнира, он все еще носит имя Рэйден, носит маску, но, как я сказал выше, носит уже и усы. Из чего мы и делаем вывод о времени проведения Wild Ambition. Кроме выше перечисленных бойцов, в турнире участвует известный флегматик Рюдзи Ямазак, деру-



щийся, не вынимая рук из карманов. По всей видимости, на этом турнире ему крепко достаётся, поскольку в следующий раз этот пофигист появляется на горизонте только в Real Bout, но уже натренированным настолько, что его возьмет к себе гранд-мастером сам Гиз Ховард. Так же в FFWA присутствуют три совершенно новых персонажа. Это невысокий мужичок Тодзи Саката, орудующий двумя короткими палками не хуже, чем сам мистер Биг, местная Сакура по имени Цугуми Сендо, по непроверенным данным претендующая на прямое родство с самим Брюсом Ли, и еще одна молоденькая девушка Ли Ксангфей, очень напоминающая Линь Ксяоу из Tekken 3. И, конечно, два скрытых героя. Куда уж сегодня без них. Один из поначалу шифрующихся — пресловутый

Мистер Карате, одетый почему-то в тренировочное кимоно и майку своего сына Рю Саказки, другой — самый главный приколист и весельчак турнира Дак Кинг. Кстати, именно его утенок с синим «ирокезом» будет символизировать FFWA на вашей карте памяти.

Компания подобралась очень хорошая, присоединяйтесь, будет интересно!



Подводя некий итог статьи, можно сказать, что и сама игра, и переход в 3D у SNK, на мой взгляд, удалась. Даже несмотря на то, что графика игры немного проигрывает тем же Tekken 3 и SF EX2. Игра удалась уже просто потому, что это все равно Fatal Fury — захватывающее, интересное действо, да еще и с участием давно полюбившихся героев. Fatal Fury: Wild Ambition будет безразлична, в первую очередь, поклонникам сериала, а во вторую — самым широким кругам любителей 3D-файтингов, поскольку этот просто крепкий добротный продукт еще и живая история о первых шагах знаменитой Fatal Fury в третье измерение.



Mission: Impossible

Почему мне так нравятся шпионские симуляторы, даже и не знаю. Стоит какому-нибудь продавцу на рынке обмолвиться: «Эта игра чем-то похожа на Metal Gear Solid» или: «Эта игра напоминает Syphon Filter», и можно быть уверенным, что я выложу за нее столько, сколько попросят, даже не расспросив поподробнее. И, как правило, сделав это и придя домой, я зарекаюсь больше продавцов не слушать. Когда я покупал Mission: Impossible, проницательный торгаш опять же уверял меня, что это просто копия Syphon Filter. Однако, вставив диск в приставку, я обнаружил, что MI не похожа ни на одну игру, встречавшуюся мне на PlayStation, но ее с полным правом можно отнести жанру шпионского симулятора. Не трудно догадаться, что сде-

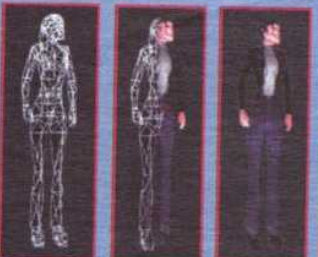
то есть не стоит на глазах у всех вынимать оружие или хулиганить — вас могут не так понять. Всего в игре 20 миссий. И далеко не все миссии шпионские, среди них довольно много боевых. Впрочем, надо сказать, это не самая сильная сторона MI. Баталии протекают довольно вяло, не чувствуется стремительности. Враги, в основном, вооружены лишь пистолетами и, обычно, передвигаются по одиночке. И что самое противное, в некоторых миссиях, если на вас наставят пистолеты сразу несколько человек либо противник подойдет слишком близко, Хант, смиренно поднося лапки к небу,

сдается и приходится все начинать сначала. И в шпионских, и в боевых миссиях вам дается несколько заданий, которые во что бы то ни стало надо выполнить. Иной раз далеко не сразу понимаешь, как выполнить то или иное задание, не провалив при этом всю миссию. Ввиду постоянной угрозы проигрыша разработчики предусмотрели крайне полезную возможность сохра-

нить игру в оперативную память приставки в любой момент времени (Quicksave), и также в любое время ее оттуда загружать (Quickload). Происходит это быстро, и не нужно лишний раз насиловать карточку памяти. Что можно сказать о графике? Она довольно обычна. Иногда, правда, встречаются такие приятные мелочи, как эффекты отражения и блики, но это редко. Разработчики утверждают, что на каждого персонажа ушло от 350 до 450 полигонов. Может это и так (хотя верится с трудом), но выглядят герои все равно кривовато. Правда, движутся они реалистично, поскольку о технологии motion capture программисты из X-ample все же не забыли.

Впечатление от игры складывается очень противоречивое. С одной стороны оригинальный игровой процесс; захватывающая шпионская атмосфера; с другой — посредственная боевая система, местами очень занудные миссии, да и нельзя не отметить недостатки в управлении. В результате игру можно порекомендовать исключительно страстным поклонникам жанра, у остальных же вряд ли возникнет желание проходить ее до конца.

Mac Fank



лана она по мотивам одноименного фильма. Один из опытейших агентов секретной организации IMF, Итен Хант, оказался подставленным. Вы, управляя Хантом, должны проходить миссию за миссией, чтобы в итоге восстановить свое доброе имя, ну и, конечно же, настучать всем обидчикам. Согласен, сюжет тривиален, но суть не в нем, а в игровом процессе, который весьма оригинален. В MI вам не придется лазить по вентиляционным трубам или, крадучись, пробираться мимо часовых. Вы будете непосредственно внедряться во вражескую среду с целью подрыва ее изнутри. Как? Очень просто! В вашем арсенале есть такая специальная примочка Face-Maker (мордодел), позволяющая воспроизвести внешность любого человека (Фантомаса в детстве смотрели?). Но «любого» — это только так говорится, а на самом деле маскироваться можно лишь под строго определенных предусмотренных сюжетом лиц. Эдак аккуратно вырубил какого-нибудь «чайника» (так, чтобы никто не заметил), примешь его обличие и после спокойно разгуливаешь по вражеской территории. При этом можно не только не бояться охранников, но даже разговаривать с ними. К слову, разговаривать можно практически со всеми. Кстати, MI — одна из немногих игр, где можно услышать русскую речь, причем без акцента! Общайся с людьми, все же не забывай о простейших правилах приличия,



471 D-PAKON

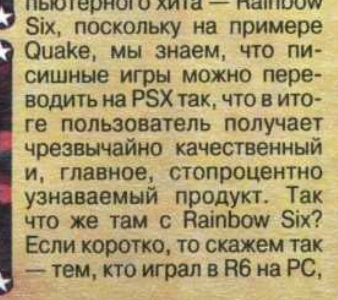
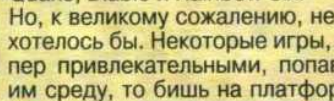
MISSION: IMPOSSIBLE



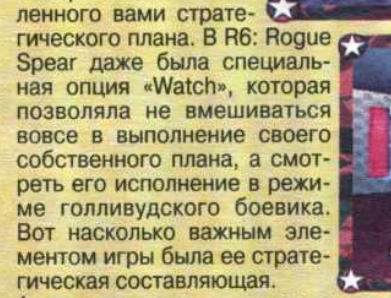
PLAYSTATION



В последнее время в игровом мире все более и более явно наблюдается стремление хитовых игр к мультиплатформенности. Это и понятно. «Окучив» аудиторию одной игровой платформы, издатели и разработчики хита, посмотрев по сторонам, тут же начинают нервно дышать, узрев толпы пользователей другой платформы. А все потому, что рассматривают они этих пользователей как потенциальную подпитку своих банковских счетов. Такая вот банальная мотивация. Поэтому и начинаются активные перерождения и брожения всеми любимых игрушек чуть ли не по всем форматам. Эта тенденция, по понятным причинам, не касается только игр, являющихся визитными карточками и талисманами той или иной платформы, а все остальные блокбастеры транслируются всюду и на «ура». В последнее время особенно активизировалась связь двух популярнейших платформ PC и PlayStation, практически полностью поглотивших весь рынок компьютерных и видеоигр. В результате получился этакий тьяни-толкай хитовых проектов. Они там на персоналке уже играют в наши ставочные Final Fantasy, Turok и Street Fighter, а до нас, в свою очередь, добираются их писишные мега-хиты — Quake, Diablo и Rainbow Six.



узнать его теперь на PSX будет весьма и весьма сложно. Дело в том, что на персоналке Rainbow Six был самой что ни на есть стратегической игрой всего лишь с элементами боевика. Игра состояла из двух неравнозначных частей. Первая и самая трудоемкая часть — сложное стратегическое планирование операции, разработка маршрутов для всех членов команды, отработка взаимосвязи между группами захвата и прикрытия и т.д. Вторая часть, укладывающаяся всего в несколько минут — непосредственно сама операция, проводимая по выстраданному ранее плану, управлять во время проведения которой можно было лишь одним спецназовцем, остальными руководил компьютер согласно поставленным в первой части боевым задачам. Успех всей операции целиком и полностью зависел



но, к великому сожалению, не все так просто, как нам хотелось бы. Некоторые игры, в оригинале бывшие супер привлекательными, попав в незнакомую чуждую им среду, то бишь на платформу под них «незаточенную», теряют свое необъяснимое обаяние, иногда играбельность, а зачастую, и вовсе узнаваемость. Зависят подобные казусы только от стараний самих разработчиков, которые, бывает, выполняют трансляцию, спустя рукава до пяток, и надеются впарить свой продукт пользователям только за счет громкого имени. Что, к сожалению, практически всегда срывается. С этой позиции интересно взглянуть, как обстоят дела с трансляцией на PlayStation известного компьютерного хита — Rainbow Six, поскольку на примере Quake, мы знаем, что писишные игры можно переводить на PSX так, что в итоге пользователь получает чрезвычайно качественный и, главное, стопроцентно узнаваемый продукт. Так что же там с Rainbow Six? Если коротко, то скажем так — тем, кто играл в R6 на PC,

только от точности и выверенности составленного вами стратегического плана. В R6: Rogue Spear даже была специальная опция «Watch», которая позволяла не вмешиваться вовсе в выполнение своего собственного плана, а смотреть его исполнение в режиме голливудского боевика. Вот насколько важным элементом игры была ее стратегическая составляющая. А на приставке — совсем по-другому.



Karl Header



Arnavisca Santiago



Beckenbauer Lars



Bogard Daniel



Burke Andy



Chaves Ding



Dubary Alan



Gennady Filatov



Hanley Timmoty



На PlayStation мы с вами имеем игру совершенно другой жанровой направленности. Вместо стратегии с элементами action, Rainbow Six на PSX — чистой воды 3D-боевик, безо всяких элементов всяких там стратегий. Один голый action. И если на PC можно было обойтись без собственноручных перестрелок, то на приставке хочешь не хочешь придется обходиться без всякой стратегии и планирования операций.

С жанром, короче, разобрались. Теперь, раз уж мы решили, что у нас не какая-нибудь заумная стратегия, а заправский боевик, то будьте добры — оружие в студию! Какой же 3D-action без болтающегося перед носом ствола? Это на персоналке в стратегической игре Rainbow Six без разницы, что бы боец ни держал в руках, видно было только перекрестие прицела. В приставочном же боевике прорисованы, причем

весьма узнаваемо, все двенадцать видов оружия, включая гранаты. Вот это игра — самый настоящий плюс. Также сохранены три группы, на которые делятся участвующие в операции спецназовцы и между которыми можно переключаться во время боя. Только вот состав каждой группы ограничен не четырьмя бойцами, как на псьюке, а одним (!) и, что еще немаловажно, всеми бойцами управлять придется вам одному, компьютер на приставке практически не помощник. И, пока вы «вживляетесь» в одного из спецназовцев, два других будут сидеть без движения, терпеливо ожидая своей очереди. Из автомата террориста. Шутка, потому,

что как раз с замеченным террористом ваши ребята поведут себя на удивление самостоятельно и грамотно... Они не только ввяжутся в бой, но зачастую еще и собственноручно уложат обнаруженных бандитов. Это наводит на мысль о некотором зачатке у компьютера AI, что косвенно может иногда подтверждаться даже поведением террористов. Откровенно радуется, что они не всегда притворяются глухими как пробка. Иногда на них что-то находит, и те бандюки, что до вашего выстрела успели вытащить из ушей косточки от компота, начинают бить тревогу, включать всякие сигнализации и выть как сирены. От страха, разумеется. Те же члены вооруженных бандформирований, что вняли тревожным сиг-



налам товарищей, бросают свои насиженные гнезда и несутся перехватывать проваливших явку спецназовцев, а заодно и мочить заложников, по пути хвастаясь уникальным умением самостоятельно открывать двери. Уникальным потому, что мало кто даже из ваших специально тренированных зубров сможет пройти в открытую дверь, не зацепившись за дверной косяк. Это камушек в огород недоработанного движка. В состав этого камушка также входят неважные из-за своей простоты текстуры и чрезвычайная угловатость объектов, особенно пагубно сказывающаяся на моделях людей.

Что касается управления, то оно вполне функциональное, только к нему надо привыкнуть. Дело в том, что в писишном оригинале на его растерзание была отдана вся столклавишная клавиатура, а PSX под него может выделить

только 14 кнопок и две гашетки, если джойстик аналоговый. Поэтому, практически за каждой кнопкой закреплено по две функции: первая вызывается при обычном нажатии на клавишу, а вторая — при зажатом шифте. Весьма удобно получилось, только по началу сильно путаешься при нажатии одних и тех же кнопок с шифтом и без него. Единственно, что совсем не порадовало в управлении, так это отсутствие возможности вынести подшаг вправо и подшаг влево (в простонародье — стрейфы) на отдельные кнопки каждый. Ни одна из трех предложенных раскладок не содержит такой вариант. А зря, стрейф является более чем фундаментальным движением, тем более для 3D-action.

Теперь пару слов о том, с чем же вам предстоит столкнуться в R6. Конечно же, с разгулом мирового терроризма. Все время до этого он, оказывается, был на коротком поводке Союза Советских Социалистических, а вот теперь, после потери хозяина и вдохновителя, в конец обнаглел и занялся самодетельностью. Всю эту чушь вам поведают в начальной заставке. Причем перенесена заставка с псьюка один в один, совершенно без потери качества. Потому что нельзя потерять то, чего вообще нет.

Сейчас вы увидите, как террористы пытаются захватить здание. Вам предстоит их остановить. В игре вы можете использовать различные тактики, например, использовать гранаты или взорвать двери. В этом скриншоте вы видите, как один из бойцов подходит к двери, чтобы ее взорвать.



John Clark

47 DRAKON

RAINBOW SIX



PLAYSTATION



Вот так на персоналке составлялся стратегический план каждой операции. Не просто? А что было делать! Без детального плана на пистуке — никуда. А вот так этот план выполняли бойцы. Кстати, заметьте, оружия перед бойцом нет, один прицел. А что вы хотели, это же не 3D-action, а стратегия!

После того как вы определились с составом отряда, пора приступать к его экипировке. Каждому бойцу предстоит выбрать тип бронжилета, главный и вспомогательный вид оружия, а также пару полезных устройств, способных существенно облегчить выполнение боевой задачи. Бронжилеты предлагается три вида, они различаются степенью защиты и, от миссии к миссии, вариантами камуфлированной раскраски. На вооружении «Радуги-дуги» находится арсенал из шести основных стволов. Это тактическое помповое ружье Бенелли М1, оно грохочет, как ниагарский водопад, но зато обладает мощностью небольшого землетрясения; штурмовая винтовка М16-А2 и ее облегченный вариант КАР-15, способные обеспечить чрезвычайно точные по-

Далее вы узнаете, что спасти мир от засилья экстремизма может только НАТООН, специалисты которого внимательно изучили статьи в «Великом Драконе», и, подражая Гизу Ховарду, собрали вместе лучших бойцов со всего света в супер-команду «Радуга Шесть». А командование поручили вам. Отдыхайте теперь.



падения на больших расстояниях; компактный автомат Хеклер и Кох МР15 (H&K MP5) и две его модификации — облегченно-укороченная и со встроенным многокамерным глушителем для бесшумной работы на средних и ближних дистанциях. Дополнительным оружием у радужных парней являются пистолеты двух модификаций H&K (.40-го и .45-го калибров) и Беретта 9 мм. Все пистолеты поставляются также в варианте с глушителями, что особенно важно, если основным оружием вы кому-то назначили помповик, поскольку

Пред началом каждой миссии идет постановка боевой задачи или, как это называется у буржуев, брифинг с руководством и консультации со специалистами. Подобные вещи обычно все-ми бездумно проматываются, да еще с ворчанием, что, мол, нельзя это сделать быстрее. А зря. В Rainbow Six есть весьма интересный сюжет, развитие которого в основном как раз и наблюдается при чтении всевозможной документации об организациях, происшествиях и людях, в них замешанных. Так что рекомендуемую отнеситесь к буквам на экране ответственной, не то пол-игры может остаться попросту за бортом.

у каждого парня должен быть в арсенале и бесшумный ствол. В дополнение к оружию и броне я рекомендую вручить каждому в команде по датчику сердцебиения. Вещь чрезвычайно полезная. С ним у вас на карте будут отображаться светящимися точками все заложники, но, главное, террористы, у которых еще бьется их гнусное сердце. Это ваша недоработка. Принимайте к сведению и исправляйте. Закончив снаряжать команду, вы переходите к той смехотворной крохе стратегического планирования операции, что все-таки добралась до приставки. Вам предстоит распределить трех своих бойцов по трем заранее определенным точкам высадки. Затем, после стильного экрана «now loading», где спецназовец снаряжает обойму пистолета, вы начинаете выполнять заданные миссии, которые, увы, не слишком разнообразны. Изредка, правда, попадаетесь нечто оригинальное, типа без единого выстрела пробраться

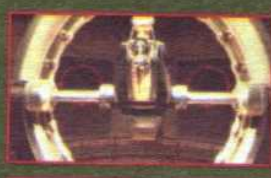


Далее, вникнув в суть созданной террористами проблемы, вы приступаете к формированию трех групп захвата, по одному человеку в каждой. При таком раскладе воевать предстоит точно уж не числом. На выбор предлагается девять специалистов, среди которых есть подрывники, штурмовики, снайперы, электронщики. Причем все ребята широко специализированы, просто что-то у них получается делать лучше. К примеру, штурмовик запросто может обезвредить взрывное устройство, на то он и спецназовец, просто делать он это будет в два-три раза дольше, чем профессиональный подрывник. А поскольку некоторые миссии должны быть пройдены за определенное время, то желательнее комплектовать отряд в зависимости от вводной. Чтобы, когда надо заминировать, у вас под рукой оказался подрывник, а когда потребуется поставить жука или взломать компьютер — электронщик.

на охраняемый объект, где-нибудь там напакостить и так же тихо оттуда слинять. Но в основной своей массе работа у «радужных» спецназовцев более чем рутинная. Обезвреживаешь бомбы пачками, выводил на свежий воздух дебиловатых заложников и мочишь еще более дебиловатых террористов. А как же еще, по мнению создателей, можно спасти современный мир? Только с помощью помпового ружья Бенелли М1! Так что, желающие спасти человечество — в одну шеренгу, на первый-второй, кругом, бегом — 'арш!



EXE



поскольку их AI (искусственный интеллект), как говорится, оставляет желать... Я не раз наблюдал картину, когда навстречу мне выбегала стайка врагов, и один из них, вооруженный автоматом, становился неподалеку и самоотверженно начинал расстреливать своих собственных коллег. Целился-то он, понятное дело, в меня, но те просто на пути стояли. Это был пример особо рьяного выполнения своего долга. Но изредка встречаются пофигисты, которые не зачешутся, даже если подойти в упор и наставить на них пушку. В конце каждого уровня вас ожидает босс. Но боссы эти, как правило, загибаются раньше, чем вы успеваете их разглядеть.

В целом, игровой процесс на редкость скучный и однообразный. По началу еще куда ни шло: можно неплохо оттянуться, кроша мониторы и лениво отмахиваясь от хилых охранников. Но где-то минут через сорок, когда терпение уже на пределе, а уровень почему-то все не кончается, начинают сдавать нервы. В среднем на прохождение одного уровня уходит около часа, а иногда больше. И это при том, что уровни эти, по сути, ничем друг от друга не отличаются, разве что расцветкой врагов. Похоже, все старания разработчиков ушли исключительно на графическое оформление, которое действительно впечатляет. Чего стоят одни только взрывы?! Но никакая даже самая распрекрасная графика не способна заменить собой игровой процесс. Возможно, Fighting Force 2 и лучше первой части (что еще тоже под вопросом), но от этого как-то не легче... Короче, схалтурили программисты из Core, схалтурили в очередной раз. И, что бы там ни говорили поклонники Лары Крофт, не умеют они делать игры и вряд ли когда научатся.

Mac Fank

Те геймеры, чей стаж на PlayStation уже перевалил за пару лет, помнят игру под названием Fighting Force. Выпущенная в 97-ом году FF была попыткой разработчиков создать полноценный трехмерный beat'em up. И хотя попытка эта успехом не увенчалась, Core решила сварганить продолжение. Из четырех героев, присутствовавших в первой части игры, уцелел лишь один — Хок Мэнсон. Да и тот уже не просто нарушитель общественного спокойствия, коим он был раньше. Хока завербовали секретные службы и дали ему задание любыми способами помешать могущественной корпорации Накаичи создать совершенного кибернетического солдата. Осознав, что обычный beat'em up на PlayStation не приживется, разработчики кардинально изменили весь игровой процесс. Уровни теперь разделены на дикое количество небольших комнат и узеньких коридорчиков. Целью вашего пребывания в подобных помещениях является уничтожение всех врагов и нахождение ключа, позволяющего продвинуться дальше. Одна из самых приятных фишек в игре — возможность взаимодействовать с окружающей обстановкой. Крушить можно практически все, что подвернется под руку: мониторы, клавиатуры, настольные лампы, офисные стулья, копировальные аппараты, бочки со взрывчаткой и так далее. В большинстве случаев из разрушенной вами мебели вываливаются полезные предметы. А временами уничтожение какой-нибудь приборной панели — единственный способ преодолеть препятствие.

Основным отличием FF2 от первой является широкий выбор огнестрельного оружия. В вашем распоряжении все: от обычного пистолета до всепокрушающей базы. И как следствие — рукопашные бои даже с применением холодного оружия отошли на второй план. Действительно, зачем напрягаться и вступать в контактный бой, когда можно с легкостью отправить противника на тот свет простым нажатием на курок. И вообще, враги в FF2 берут в основном количеством,



Такое там все... настоящее, что, аж, скучно. Не водила я.
А. Купер

Игра, которую ждали с сильнейшим нетерпением, которая является продолжением великой Gran Turismo (далее GT), при постоянных перетасовках дат выхода появилась довольно неожиданно. И не доставила удовольствия, которое от нее ожидали. Основной и, к счастью, единственной причиной этого, можно считать необычно низкий уровень графики, который явно не вяжется со временем появления игры (конец 99 года) и репутацией фирмы, ответственной за ее выход. GT изначально являлась симулятором вождения, и графика первой части обеспечивала полное и приятное восприятие окружающего мира. Тогда в игру было заложено все самое необходимое и оставалось только улучшать лучшее, не меняя ничего. Но видно руки сильно чесались и, помимо действительно нужного нового, захотелось побаловаться с балансом графики. Ведь в первой части уровень отображения трасс и моделей автомобилей был примерно одинаков, что нисколько не вредило игре. И надо заметить, что до появления Ridge Racer Type 4 не было ничего лучше. Но в GT2 основное внимание уделяется машинам. Из-за этого резко ухудшился вид дорог и всего к ним прилегающего. Иногда пропадают небольшие элементы придорожных конструкций. Хотя эти элементы и маленькие и их пропажа длится всего доли секунды, но уж очень заметно на фоне неба. Да и небосвод какой-то не естественный. Палитра для неба подобрана с явно странноватым подходом. Не похожи эти небеса на настоящие, которые можно наблюдать в реальной жизни, какие-то они темные. А так как они занимают большую часть видимого вами, то все выглядит серо. Если и пошло такое положение дел на пользу, то только новому элементу игры — грунтовым трассам. Дорожное покрытие действительно выглядит как проселочная дорога в сезон дождей. Вот только если судить по великолепной пыли, вылетающей из-под колес, грунто-то сухой. Так что вот так, пожертвовали одним, чтобы улучшить другое.

Внешний вид машин улучшился. Блики от попадающего на них света стали более живыми и играющими. Но главное не в этом, так как блики замечаются в основном только на ночных трассах. Элементы



кузова машины, вот что теперь прекрасно видно. И когда появляются разукрашенные, как рекламные щиты, special-модели, то понимаешь, сколько сил было вложено в их создание. Ведь нанесен десяток надписей (иногда довольно мелких) так, чтобы они

читались как во время заезда, так и при повторях. Количество моделей приближается к 450 шт. Только не надо восхищенно охать, такое большое число получилось с учетом раскрасок. Создателей надо благодарить совсем за другое. Ведь Gran Turismo — это реально существующий чемпионат, проводимый на классическом кольце, на довольно экзотических машинах. Но зачем повторять то, что уже есть? Поэтому к прототипам были добавлены столь разные машины, и все соревнования разделены на виды. Среди модельного ряда встречены своевременно включенные Ford Focus (автомобиль прошлого года в Европе) и Renault Megane. Ведь приятно попробовать машины, о которых сейчас все говорят. Хотя и на экране, но модель поведения должна быть приближена к реальной. Есть еще ретро-модели, соревнования на которых проводятся в своем классе. Помимо всего этого имеется много неординарных моделей — mini-car-ы, седаны, special-models. Конечно, чтобы приобрести навороченную тачку, придется потратиться, зато

получите заметные преимущества над соперниками. Но если хорошо послушавшая вам машина перестала отвечать предъявляемым ей требованиям, а расставаться с ней жалко, то к вашим услугам техцентры. В них можно перебрать большинство характеристик машины с целью их улучшения. Правда за отдельную плату. Хороших результатов на этом поприще достиг Mac Fank. Я же, по причине владения японской версией, так и не смог постигнуть всех тонкостей работы автомеханика. Приходи-



получите заметные преимущества над соперниками. Но если хорошо послушавшая вам машина перестала отвечать предъявляемым ей требованиям, а расставаться с ней жалко, то к вашим услугам техцентры. В них можно перебрать большинство характеристик машины с целью их улучшения. Правда за отдельную плату. Хороших результатов на этом поприще достиг Mac Fank. Я же, по причине владения японской версией, так и не смог постигнуть всех тонкостей работы автомеханика. Приходи-





лось просто накапливать капитал на новинки. Зато в полной мере удалось воспитать в себе водителя. Ведь GT славится не графикой и не количеством машин. Это даже вынесено в подзаголовок игры. Физика поведения машин проработана безукоризненно. И в тоже время не является навязчивой и отвлекающей для новичка, севшего играть. Различаются особенности управления автомобилем с передним и задним приводом. Если я не ошибаюсь, то здесь просчитывается каждое колесо. Благодаря этому, можно совершенно правдоподобно проходить повороты: приходится отпускать вовремя газ и правильно рассчитывать время, чтобы не потерять драгоценные доли секунды при долгом торможении или избежать вылета на травку. Управление различается и

в другом варианте оно просто сверхъестественное. Машина повинуется малейшему прикосновению. И, конечно, вибрация. Она теперь постоянная. То есть едешь, едешь, а джойстик тихонечко дрожит. Но достаточно вмазаться во что-нибудь, и это не замедлит отразиться с присутствующей этому происшествию силой. Правда, многие жалуются на отвлекающий момент этого чудо-джойстика, ну, здесь уже дело вкуса. Да и время привыкнуть имеется. Ведь к соревнованиям вас сразу никто не допустит. Для начала придется сдать на шесть лицензий, где главное уложиться во время, не слетев с дороги. Тесты проводятся на небольшом отрезке трассы и на предоставленной автомашине. Задания, в основном, простые и не должны составить проблем. Получение этих лицензий позволит начать карьеру спортсмена на втором диске или обеспечит доступ ко всем трекам на первом. Количество трасс равняется 21(!) на асфальте и 9(!!) с грунтовым покрытием. Прибавьте к этому их зеркальные варианты. Не слабо? Это, кажется, рекордное число для PSX.



в зависимости от грунта. Если на асфальте вы, потеряв управление, прокрутитесь вокруг оси раз-полтора, то на грунте машина превратится в неуправляемый болид. А как на раллийных машинах интересно проходить повороты! Это нечто. Машина там не едет, а плывет, причем плывет боком. Влетаешь на полной скорости, выворачиваешь руль в нужную сторону, одновременно давя на тормоз. Затем отпускаешь тормоз и переводишь руль в другую сторону, чтобы не закрутило. А затем начинаешь играть газом, ловя сцепление с грунтом и крутя рулем для удержания положения. И это все происходит на приличной скорости, на то это и ралли. Кстати, у меня сильнейшие подозрения, что освобожденные из-под графики ресурсы были убуханы на вторую физическую модель, то бишь, раллийную.



Тяжким преступлением с моей стороны было бы ни словом не обмолвиться о замечательной штуке по имени Dual Shock. Первая часть GT открыла всю прелесть его использования, а вторая полностью это подтвердила. Для начала это управление. В анало-

любите автосимуляторы в смысле полного погружения в игру. А то будет скучно, как и Куперу!!!!

C.J.C.



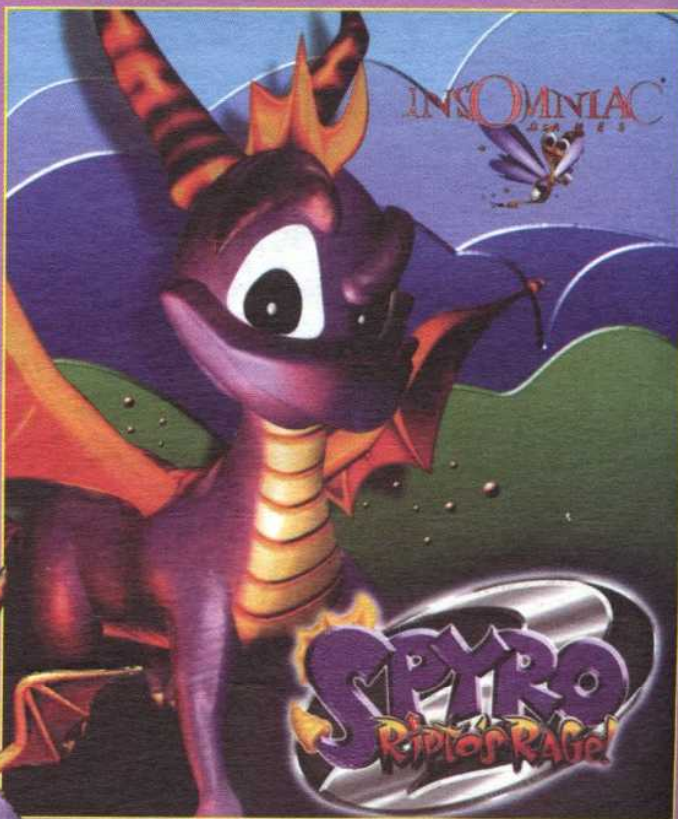
Всеми любимый синий дракончик Спайро вернулся! От Spyro 2: Ripto's Rage ждали многого, но такого великолепия, честное слово, не ожидал никто! Вы помните, что привлекало всех в первой части? Правильно, графика. Красочный трехмерный мир, плавная анимация персонажей, красивые спецэффекты — все это просто поражало воображение. Но вот игровой процесс был на редкость однообразным, да и сюжет продуманностью не отличался. Знай себе, мочи врагов, да слухай повторяющиеся реплики спасенных драконов. «Непорядок», — решили разработчики из Insomniac, и вот во второй части от былых огрехов не осталось и следа. После событий первой части игры, Спайро порядочно утомился и решил слетать к Драконьим Берегам с целью отдохнуть и развлекаться. В это время в королевстве Авалор произошло ЧП: власть захватил злой волшебник по имени Рипто. Группа повстанцев во главе с Элрой отчаянно сопротивляется тирану, но силы неравны: у Рипто много приспешников. В связи с этим Профессор создает портал, с помощью которого надеется призвать на помощь какого-нибудь дракона. И вдруг удача! Индикатор портала оповестил о том, что удалось перехватить крылатого ящера! Каково же было удивление всей компании, когда из портала вывалилось небольшое синее существо и спросило дорогу на пляж? Выяснив, что это действительно дракон, а не помесь собаки с ящерицей, повстанцы быстро ввели Спайро в курс дела и, нацепив на него табличку «Спаситель королевства», бросили одного среди стай свирепых монстров.



Все королевство Авалор поделено на три мира: Летний лес (Summer forest), Осенние равнины (Autumn plains) и Зимняя тундра (Winter tundra). По каждому миру разбросано множество порталов, ведущих на уровни. И вот что замечательно: во всей игре не найдется двух похожих уровней. В каждом свои персонажи, свои враги и свой маленький сюжет (в начале каждого уровня вам показывают коротенькую заставку). Абсолютно на всех уровнях имеется несколько дополнительных квестов, выполнять которые необязательно, но очень приятно. Обычно какой-то персонаж дает вам задание, за выполнение которого вы получаете магическую сферу. Просто поражаешься фантазии разработчиков, которые выдумали такое дикое количество интересных и веселых заданий. К примеру, спасти беззащитных пещерных людей от проголодавшихся динозавров; катаясь по льду, закидать бомбами распоясавшегося быка; по косточкам собрать танцующего скелета и многое другое. Задания эти различаются по сложности: некоторые выполняются с полпинка, а другие будут нелегко выполнить даже опытным геймерам. Чтобы пройти уровень на все сто процентов, необходимо, во-первых, найти из него выход (это самое простое, в награду вы получаете магический талисман), во-вторых, собрать все имеющиеся на нем магические сферы, и, в-третьих, собрать все разбросанные по нему драгоценные камни.



Кроме обычных бродилочных уровней в игре присутствуют и так называемые speedway'и: чисто летательные этапы, где вам необходимо уничтожить всех его обитателей за определенное время. В игре всего четыре speedway'я, и в каждом из них имеется один, но старательно запрятанный квест.



В награду за прохождение мира вы получаете босса, большого и страшного.

Разработчики щедро одарили Спайро новыми способностями. Некоторые из них вы получите в самом начале игры (например, умение плавать с предметами и плавать на поверхности воды). А некоторые вы сможете купить потом на собранные драгоценные камни: способность плавать под водой, лазить по лестницам и долбить головой пол. Но и это еще не все! Частенько встречаются специальные усилители, ненадолго дарующие вам супер-способности, как то неуязвимость, возможность стрелять сгустками огня и снега, супертаран и полет.



Чтобы такие усилители заработали, необходимо уничтожить определенное количество врагов. Графика изменилась несильно, но зато в лучшую сторону. Некоторые персонажи хоть и выглядят угловато, но зато движутся на редкость плавно. И, должен заметить, S:RR — одна из немногих трехмерных игр на PlayStation, в которых не возникает никаких проблем с камерой.

Но довольно болтовни, пора переходить непосредственно к решению этой замечательной игры!

Glimmer

Ваши приключения начинаются на руднике Glimmer, куда Спайро десантировался из построенного Профессором портала. На мирно живущих и работающих в руднике сусликов напали гадкие ящерицы-переростки. Но вряд ли они сумеют остановить решительно настроенного фиолетового дракончика. Скажу сразу, на сто процентов этот и ряд последующих уровней вы сможете пройти лишь тогда, когда овладеете способностью лазить по лестницам (научиться этому можно только во втором мире). Прежде чем зайти в пещеру, соберите все разбросанные на поляне драгоценные камни и перебейте всех врагов (это понадобится для активизации усилителя).





КРАШ

Динозавр Краш — один из телохранителей Рипто. Обладает крайне низким интеллектом. Обожает долбить все и вся своей дубинкой (в том числе собственную голову). Краш испытывает крайне враждебные чувства к Спайро, поскольку тот мешает ему заниматься любимым делом.

Гепард ХАНТЕР

Жутко прикольный тип. Хантер методично снабжает Спайро всевозможными заданиями, за выполнение которых награждает дракончика магическими сферами. Спрашивается: зачем мучиться и добывать столь необходимые сферы, когда у вашего союзника их завались?



РИПТО

Именно этот хилый на вид коротышка и заварил всю кашу.

Обманом заполучив магический скипетр, Рипто с его помощью терроризирует жителей тихого и мирного королевства Авалор. Жутко ненавидит драконов и, в особенности, Спайро.



ЭЛОРА

Темпераментная девчонка с копытами вместо ног. Элора — лидер повстанцев, постоянно указывает всем, что и как делать.

ПРОФЕССОР

Профессор, он и есть профессор. Добродушный старичок, постоянно, что-то записывающий в свой блокнотик. Именно Профессор создал тот портал, через который Спайро попал в королевстве Авалор.



Фея ЗО

Маленькая фея Зо — лучшая подруга Элоры. По просьбе Элоры Зо присматривает за Спайро, а конкретно, служит для него checkpoint'ом.



ГАЛП

Также телохранитель Рипто, являющийся в то же время его любимым средством передвижения. Галп не многим умнее Краша. Основной его интерес — это еда. Заветная мечта Галпа — стать поваром.

Стрекоза СПАРКС

Спаркс — верный друг нашего синего дракончика: сопровождает его повсюду, начиная еще с первой части игры. Основная его функция — принятие на себя вражеских ударов. Долговечность Спаркса зависит от количества съеденных бабочек, коих Спайро вышибает из различных миролюбивых зверьков: овец, ящериц, улиток. Кроме того, стрекозеныш слегка помогает в сборе драгоценных камней.



Сэр ТОЛСТОСУМ

Странствующий коммерсант. В основном занимается тем, что вытягивает из Спайро драгоценные камни в качестве платы за разные услуги. Так что при встрече с ним будьте готовы лишиться части своих сокровищ. Именно этот товарищ обучает дракончика новым способностям. Сэр Толстосум недолюбливает Авалор и поэтому копит деньги на билет в какое-нибудь другое королевство.

В пещере заплатите Толстосуму сотню камней, чтобы тот перекинул мост через овраг. Прикончив десяток врагов, поднимитесь по лестнице к заработавшему усилителю, дарующему способность летать. Пролетите по периметру пещеры и огненным дыханием активизируйте все подвешенные к потолку кристаллы (1). В награду получите магическую сферу.



Выходите из пещеры, но не спешите говорить со стоящим у фляжка сусликом. Идите в проход слева и окажетесь на открытом воздухе. С помощью еще одного летательного усилителя подпалите находящиеся на столбах кристаллы (2). Еще одна сфера. Зайдя в небольшую пещерку, поговорите там с сусликом, и он попросит уничтожить всех кривляющихся ящериц. Первая находится прямо перед вами (3). Возьмите в рот лежащий рядом камень и



плюньте в нее (чтобы прицелиться, нажмите треугольник). Следуйте за сусликом, и он покажет вам мес-



тонахождение оставшихся ящериц, уничтожив которых вы получите последнюю на этом уровне сферу. Поговорите с сусликом около фляжка и, взяв талисман, входите в образовавшийся портал (4).

Первый мир — Summer Forest

Портал приведет вас в Летний Лес (отсюда можно попасть на первые семь уровней). Рипто оккупировал местный замок, и вам необходимо отвоевать его обратно. Подкопите 500 камней, чтобы купить у Толстосума способность плавать под водой. Для этого загляните на уровень Colossus (для его полного прохождения не требуется никаких дополнительных способностей). Заполучив вышеупомянутую способность, возвращайтесь к ручью и ныряйте в находящееся у его истока озеро (5) (под водой можно находиться сколько угодно).



Проплыв по туннелю, вы окажетесь в башне, где сможете взять сферу. Спрыгните вниз и поговорите со стоящим неподалеку Хантером. Он предложит вам небольшое упражнение: нужно совершить несколько прыжков с холмика на холмик (6). Достигнув последнего холмика, вы получите сферу. Ныряйте в обширный водоем и оттуда по туннелю плывите в другую часть мира. Деревянные двери открывайте с помощью красных кнопок. На лужайке, забравшись по лестнице на карниз, возьмите сферу (7). Поднимитесь по лестнице и зайдите в левую дверь. Пройдите немного и прыгните на балкончик (находящуюся рядом дверь не открывайте!).





(8) Спланировав на соседний балкончик, вы найдете сферу (8). Спрыгните с балкончика и заплатите Толстосуму 400 камней, чтобы тот убрал стену, за которой окажется портал к уровню Aquaria Towers. Для того чтобы попасть на уровень Ocean

Speedway, необходимо собрать хотя бы три сферы.

Уровни: Idol Springs

Деревянные идолы ожили и теперь терроризируют своих собственных создателей. Тупые истуканы перекрыли все входы и выходы в храмах и сперли всю еду у ремесленников. Избавляйте ремесленников от напавших на них идолов, и они будут открывать для вас запертые двери. В начале уровня ныряйте в пруд и по туннелю плывите в зал. Там поговорите с одним из мастеров, который попросит вас выполнить три задания. Первое задание — необходимо сделать желтыми восемь лежащих рядом каменных блоков (9). Для этого прыгните на один из блоков в углу, потом на другой блок тоже в углу, но расположенный наискосок от первого, и, наконец, на оставшиеся блоки на углах. Возвращайтесь к озеру, где на берегу мастер даст вам второе задание — накормите каменного идола



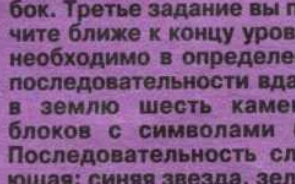
(9)



(10)

десятью рыбками (10). Идол этот крайне привередлив и ест только желтую рыбу. Поэтому дождитесь, пока такая рыбешка вынырнет из воды, и огненным плевком направьте ее в пасть истукана. Если вы ошибетесь и скормите идолу

рыбу другого цвета, он поперхнется и выплюнет часть уже съеденных желтых рыбок. Третье задание вы получите ближе к концу уровня — необходимо в определенной последовательности вдавить в землю шесть каменных блоков с символами (11). Последовательность следующая: синяя звезда, зеленая звезда, ромб, оранжевый месяц, серый месяц, синий круг. В благодарность за выполнение всех трех заданий мастер осчастливит вас очередной сферой. Зайдя в здание, не спешите говорить с мастером у флажка, а идите в проход слева. Попрыгав по возвышенностям, вы окажетесь свидетелем церемонии жертвоприношения (12). Чтобы расправиться со здоровым идиолом, необходимо воспользоваться таранным усилителем (для его активизации расправьтесь с семьей врагами) и протаранить шесть колонн. Стоящие на них шаманы окажутся возле идола и смогут совместными усилиями его прикончить. Добыв последнюю сферу, еще немного попрыгайте по возвышенностям и крышам зданий, пока не доберетесь до ракеты. Подпалите ее, и она расквасит сундук с драгоценными камнями (13). Теперь с чистой совестью толпайте к мастеру и берите талисман.



(11)



(12)

Colossus — это название буддийского монастыря, на который напал снежный человек. От вас же требуется избавить бедных монахов от этого мохнатого чудовища. Враги на уровне все сплошь горные козлы да яки (быки такие). Говорите со всеми встречающимися на пути монахами, и они будут медитацией устранять встающие на вашем пути преграды. Чтобы добраться до сфер,



(13)

Colossus

необходимо прежде привести в действие два усилителя, дарующих сверхвысокий прыжок (уничтожьте 11 врагов). Запрыгнув на одну из пагод, подожгите небольшую ракету, чтобы та подорвала сундук с драгоценными камнями. Чуть выше вы обнаружите Профессора, атакованного злым духом. Испугавшись вашего появления, дух улетит. Профессор попросит вас изгнать таких же злых духов из десяти разбросанных по монастырю статуй (14). Награда — сфера. С крыши другой пагоды можно попасть к хоккейному полю (15). Монах предложит вам сыграть пару матчей. В первом, нужно за две минуты, обыграв вратаря, загнать в ворота шайбу пять раз (для этого надо взять ее в рот и метко плюнуть). А во втором, вам доведется сыграть в почти полноценный хоккей, со своим вратарем и вражеским нападающим. Здесь необходимо просто выиграть. Не стесняйтесь и жгите противника огнем, если тот завладеет шайбой. За обе победы вы получите по магической сфере. Найдя-таки снежного человека (16), вы так и не сможете с ним сразиться: бедолага похоронит сам себя под каменной глыбой. Поговорите с монахом и талисман ваш!

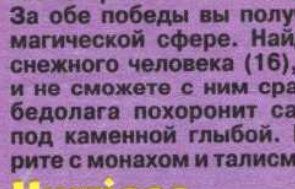
необходимо прежде привести в действие два усилителя, дарующих сверхвысокий прыжок (уничтожьте 11 врагов). Запрыгнув на одну из пагод, подожгите небольшую ракету, чтобы та подорвала сундук с драгоценными камнями. Чуть выше вы обнаружите Профессора, атакованного злым духом. Испугавшись вашего появления, дух улетит. Профессор попросит вас изгнать таких же злых духов из десяти разбросанных по монастырю статуй (14). Награда — сфера. С крыши другой пагоды можно попасть к хоккейному полю (15). Монах предложит вам сыграть пару матчей. В первом, нужно за две минуты, обыграв вратаря, загнать в ворота шайбу пять раз (для этого надо взять ее в рот и метко плюнуть). А во втором, вам доведется сыграть в почти полноценный хоккей, со своим вратарем и вражеским нападающим. Здесь необходимо просто выиграть. Не стесняйтесь и жгите противника огнем, если тот завладеет шайбой. За обе победы вы получите по магической сфере. Найдя-таки снежного человека (16), вы так и не сможете с ним сразиться: бедолага похоронит сам себя под каменной глыбой. Поговорите с монахом и талисман ваш!



(14)



(15)



(16)

Hurricos

Созданные живущими на этом уровне учеными-экспериментаторами монстры взбунтовались, и теперь проходу не дают своим создателям. Заводных роботов можно не бояться, а вот с вооруженными дубинками монстрами могут возникнуть проблемы, поскольку они атакуют сразу же при вашем приближении. Поэтому подбирайтесь к ним аккуратно и с безопасного расстояния плюйте огнем, либо, что предпочтительнее, быстро подбегайте и атакуйте, пока монстр не успел опомниться. Собирайте лампочки, чтобы с их помощью отключать электрические заслоны. Один из ученых попросит вас вставить все грозовые камни в генераторы (17). Но стоит вам установить несколько камней, как, откуда ни возьмись, прибегают монстры и вынимают их. Это будет продолжаться до тех пор, пока вы не перебьете всех монстров. За ваши старания ученый отвалит вам сферу. Активизировав супертаран (требуется уничтожить 18 врагов), разбейте сундук с драгоценными камнями и все большие мельницы (18). Нажимая находящиеся за мельницами кнопки, остановите все здоровые пропеллеры. За одной из мельниц вы найдете лесенку, поднявшись по которой обнаружите ученого (19). Поговорите с ним и прыгайте на крышу соседнего здания, оттуда на лопасть пропеллера и далее по выдвигающимся из стены уступам к следующему ученому. Поговорив с ним и получив сферу, продолжайте скакать по лопастям. В конце придется немного попрыгать по выдвигающимся уступам над пропастью. Дело это простое, но я уверен, у вас все получится! Тем более что в итоге вы получите сферу. Возвращайтесь назад и заходите в здание рядом с первыми уступами. Там вам дадут талисман.



(17)



(18)



(19)

Sunny Beach

Последнее время на черепашем пляже стало небезопасно: слишком уж много развелось браконьеров. Поэтому вас попросили сопроводить маленьких, еще не обросших панцирем, черепах до выхода. Чтобы открывать двери, всеми силами заталкивайте больших и тяжелых черепах на кнопки на полу (20). Подзарядившись огненным усилителем (для его активации необходимо убить



(20)

11 врагов), разломайте сундук с драгоценными камнями и, заодно, семь металлических ящиков с маленькими черепашками внутри (21).

За такую доблесть вам обломится сфера. Ближе к концу уровня, забравшись по лестнице, помешайте молодым черепашкам свариться в котле (22), для чего тараном скидывайте их в водоем. За спасение каждой из двух партий рептилий-камикадзе, вы будете награждены сферой. Теперь, когда все сферы собраны, открывайте последнюю дверь, где, поговорив с престарелой черепахой, получите талисман.



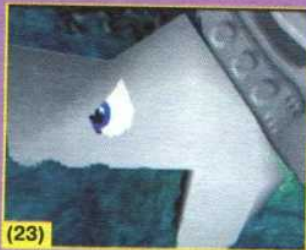
(21)



(22)

Aquaria Towers

Гадкие аквалангисты не перестают пакостить морским жителям. На этот раз они забрали всю воду у ни в чем не повинных морских коньков. Для того чтобы вода вновь вернулась к ним, нажимайте красные кнопки. Кроме водолазов и гигантских крабов, на этом уровне встречаются стальные акулы (23). Ни в коем случае не подплывайте к ним близко: проглотят моментально. Поэтому, чтобы проплыть по одному из кишасих акул туннелей, придется выложить сотню камней за подводную лодку. Заполнив весь уровень водой, активизируйте огненный усилитель (убейте 14 врагов). С помощью усилителя разбейте сундук с драгоценными камнями и перебейте всех акул, чтобы собрать ранее недоступные сокровища. В зале с усилителем в потолке есть дыра. Через эту дыру выплывите в открытое море (24). Там поговорите с Хантером, который предложит вам верхом на электрическом скате дважды проплыть сквозь кольца из пузырьков воздуха, оставленные морским коньком (25). Дважды вписавшись во все кольца, вы получите две сферы. После этого поговорите с находящимся поблизости морским коньком, и тот попросит вас освободить шесть его детей, заточенных в шесть башен (26). Для этого посетите все башни в порядке возрастания их номеров. Выполнив поручение, хватайте сферу и плывите в зал с усилителем, где вам дадут талисман.



(23)



(24)



(25)



(26)

Ocean Speedway

Первый speedway в игре не так уж прост. Напомню, что для прохождения speedway'я нужно за отведенное время уничтожить все, что движется, и пролететь сквозь все кольца и арки, не рухнув при этом в воду. Для начала спалите лодки. Кружите вокруг одного из трамплинов, а не пытайтесь нагнать их — только время потеряете. Затем пролетите сквозь кольца и арки. И, наконец, спалите гоночные автомобили (лететь надо вдоль трассы навстречу движению). Чтобы открыть секретное соревнование, пройдите основное, а затем поговорите с одной из рыб на трибуне болельщиков (27). Она предложит вам посостязаться с местным чемпионом. Если, летя за ним, вы не пропустите ни одного кольца, получите сферу.



(27)

Босс — Crush

Чтобы добраться до первого босса, необходимо собрать все шесть талисманов. На арене имеется множество кругов (28), вставая на которые, Краш применяет магическую атаку. Если круг светлый, то монстр пустит несколько электрических волн по полу, а если красный, то несколько файерболлов. В тот момент, когда он бежит к очередному кругу, в него надо плевать огнем. В ярости Краш начнет колотить по земле дубиной, и от вибрации с потолка на него посыплются тяжеленные камни (29) (иногда вместе с камнями падают овечки). Когда динозавр уже будет стоять одной ногой в могиле, он начнет гоняться за вами. Но убежать от него — пловое дело. Седьмой каменный дождик окажется смертельным.



(28)



(29)

Окончание следует.

Mac Fank

В. Дракоша в детстве.

ЖИВОЙ ДОЛ

От редакции:
Ну чем не Спайро?

рис. Рыжей Косички (г. Москва)

Дорогие мои россияне, я после долгого молчания вновь к вашим услугам. Много времени прошло, я стал старым и прихотливым. Теперь игры удостаиваются моего внимания только по двум причинам: или игра — «ах какой девушка», или по старой памяти. Но я такой непоседливый мужчина... предмет сегодняшней статьи попал под мое внимание по обеим причинам. Признаюсь честно, сиквела Blood Omen я уже и ждать перестал, но тут увидел на каком-то левом диске демку Soul Reaver. Теперь я могу твердо сказать — Каину быть!

Долго нам пудрили мозги и говорили, что Разиель разделит судьбу Лары Крофт (ненавижу эту бабу!), что получим очередную дешевую подделку под TR а ля Spawn. И вот я держу два диска SR, и это заставляет меня улыбаться. Два диска, потому что в июне в Москве появилась полная версия, но — это была версия для бета-тестеров, так что играть в нее было попросту нельзя: количество багов, вискоков, глюков и прочих страшных слов геймерского сленга просто ужасало. Ужасало, видимо, не только меня, но и самих тестеров, так как им было нечего тестировать — в игру СОВСЕМ нельзя было играть. Вот и вернулась игра на доработку, дата релиза отодвинулась, а кто-то из программистов круто получил по шапке. На мой взгляд, основная причина хронического «долгостроя» SR состоит в том, что на этот раз люди, ответственные за саму душу Каина — компания Silicon Knights — не принимала сколь-нибудь активного участия в работе.

«Кремниевые рыцари» потеряли в течение работы свою главную ценность — движок первого Каина, что и превратило Action-RPG небывалой крутизны в 3D-Action, не несущий никаких существенных новшеств. Так что взяли «Найты» свой движок и дружно свалили (не забыв оставить за собой авторские права на идею и мир Blood Omen) на разработку своей кибер-панковой ролевухи Too Human. И началось «...rotten flesh of bitter lies...» (Blind Guardian), т.е. Каин стал гнить, медленно, но стабильно. Шумно распространив по Интернету, что SR почти готов, изготовитель вдруг осознал: игры-то нет! Как тут поступать, знает не только Eidos и Crystal Dynamics, так что с дикими извинениями, распростершись ниц под грозными взглядами фанов Каина, релиз уполз с игровой сцены и бесславно канул в анналы истории грандиозных просчетов.

Про SR все стали благополучно забывать. После выхода демки все забыли окончательно, очень уж

Legacy of Kain 2: SOUL REAVER



«Тамбовско-наездническая» демка получилась, а большей части геймеров на Лару в «Nude Raider» смотреть намного приятнее, чем на полуразъеденного, словно сифилитик, Разиеля. Так вот и впал в кому вечного программирования еще один потенциальный шедевр.

Но! Некий кудесник пробудил-таки ушедших в перманентный запой программистов, и Каина ДОДЕЛАЛИ! Если честно, то сперва даже я в это чудо не поверил. Как не поверил потом и в то, что есть тираж дисков с уже исправленным вариантом игры. Ой, противный я, заболтал вас совсем, пора уже и к делу переходить. Я человек, что придерживается проверенных годами канонов, так что начну опять же с сюжета. Скажу сразу, игра прекрасно вписалась как в мир Носгота, так и в сюжетную линию первого Каина. Итак, ровно 1000 лет назад император Каин перебил весь магический свет Носгота и, восстановив почти все колонны, разнес их к Древним (Ктулху долго смеялся) и возвел на их обломках свой трон. Вы — Разиель (кстати, реально существующий ангел), первый из полководцев Императора. Вы прибыли в тронный зал, чтобы продемонстрировать повелителю и своим братьям новообретенный дар. Дело в том, что вампиры, как и все живые (условно) существа, подвержены детищу Дарвина — эволюции. Помните, во что превратился Ворадор из первой части? А теперь и Каин с остальными последовали по его стопам. Даже легендарный меч зла Soul Reaver мутировал! Чего же странного, что у вас выросли... крылья?! Итак, Разиель расправил два перепончатых крыла, погрузив всех присутствующих в шок. Каин пришел в себя, посмотрел — посмотрел на крылья, да и... вырвал из них кости! (Зачем?) А потом поступил уж совсем бесчестно: за тысячелетие верной службы вас приговорили к участи предателей — вечно гореть в Бездне — громадном водовороте. Пытка тянулась, вода выжигала само существо Разиеля. Наконец боль покинула останки, и наступило благословенное забвение на дне Бездны. Но кто-то прервал вашу смерть.





Теперь посмотрим на себя. Вместо очень красивого мужика, вы теперь похожи на зомби из Resident Evil. Все ваши внутренности выгорели, отвалилась нижняя челюсть, а глаза приобрели холодно-синий цвет. Непонятное существо, что вернуло вас к активному времяпрепровождению, отвечает за стабильное вращение людских душ в Колесе Жизни. Вам предстоит уничтожить империю Каина, который сие колесо практически остановил. Так что есть два повода Каина погонять: хороший — спасти пищу (людей) от вечного ступора в телах вампиров, плохой — отомстить за бесчестье, предательство и некогда прекрасные крылья. Разиеля переродили с изменениями, с овладения которыми и начинается игра. Остальной сюжет я раскрою по ходу решения, так как тут оно необходимо — игра достаточно сложная. Самое время рассказать о технической стороне игры, а потом уж целиком углубиться в пещеры и равнины Носгота.

Пункт первый: графика. Стандартно полигональные декорации и персонажи и силиконовая заставка в начале игры. Что касается последней, то даже Ханта отметил ее небывало высокое, сравнимое с FFB, качество. Вот, в принципе, и все, особых претензий, как, впрочем, и похвал, Каин не заслужил, хотя, в целом, смотрится очень приятно.

Звук. Прославился Blood Omen тем, что высококачественной речи в нем было ну очень много, да и музыкальное сопровождение не подкачало. И что самое приятное, SR держит марку. Речи много, да и стиль, и качество остались прежними. Каин, кстати, и в BO:LOK, и в LOK:SR озвучивает один и тот же голос. Клево.

Пункт третий — нововведения, плюсы и минусы. Особо хочу отметить мое главное опасение и последующий безмерный восторг: система боя. Самое сложное в 3D-Action — реалистично и в то же время просто отобразить бой на мечах, топорах и т.д. То управление на пять рук рассчитано, то во врага полагать нельзя. Здесь бой прост и гениален. Разиель сам ориентируется на противника, «комбит» одной кнопкой и добивает другой. В качестве оружия можно использовать почти все, что есть на экране: от бочонка и бульжника до лужицы воды и шипов на стенах. Еще один момент — ОЧЕНЬ много крови. Складывается впечатление, что авторы поставили перед собой задачу показать все самые кровавые способы умерщвления противника. Нет только изнасилования с летальным исходом и отравления с последующей кровавой рвотой, хотя и я мог что-то пропустить.

Теперь о том, что всегда и везде было — перемещения камеры. Здесь камеру можно двигать само-



му, если что-то не нравится, так что всегда видно, куда прыгать или лезть. Наконец-то у противников появился AI — умные гады

не нападают поодиночке, а бегут за помощью. При ваших атаках они тоже не так пассивны, как иногда хочется. Система магии изменилась в корне и стала какой-то непривычной, чего не хватало, так это блока. У Разиеля есть ряд способностей под общим названием Slyph-переход из мира в мир и куча смертельных спеллов. Остались в силах и специальные способности: плавать, ползать по стенам, проходить через решетки и т.д. Система превращений приказала долго жить, но на замену пришла двойственность миров — физического и астрального. Миры часто во многом отличаются, так что именно этот момент служит для решения множества пазлов. Кстати, ввиду огромного количества последних, я к сожалению, не смогу дать решение всех их. Это обусловлено не только объемом подобно изложения, но и тем, что фактически из решения загадок игра состоит процентов, эдак, на 40. Все они не очень сложные, главное помните: если чего-то не хватает на экране, ищите, внимательно осмотрите все возможные закоулки и ниши, и отгадка придет сама собой. Об остальном по ходу игры, а то вы тут уснете, я смотрю.

Итак, после вашего не особо счастливого пробуждения и долгой, но познавательной заставки вам придется пробраться по астральному плану Бездны, овладев своими новообретенными способностями. Очень приятно, что все необходимые детали управления вам разъяснят прямо по ходу этого этапа. Это тем приятнее, что управление совсем не такое муторное, как могло бы быть при учете всех тех возможностей, что предусмотрены в игре. Враги на этом этапе игры вам встретятся только в роле мальчиков для битья. Внимательно вслушивайтесь в инструкции вашего ментора — именно они будут вести вас в течение всей игры, хотя для тех, кто одолел Blood Omen, в этом нет ничего нового.

Вот синопсис речей о вашем настоящем бытии. Вместо крови вам придется питаться душами погибших врагов. На астральном плане бытия ваша сила будет постоянно возрастать, тогда как на физическом — не менее постоянно падать. К свету вы питаете полное безразличие, но воду не переносите по-прежнему, так что каждое соприкосновение со стихией жизни будет переводить вас на астральный план вне зависимости от вашего желания. Переход из мира в мир осуществляется только в определенных местах. Вместо путешествий в форме летучей мыши есть самые что ни на есть банальные порталы — здоровые ворота с символом локации. Открыл портал — можешь к нему потом вернуться. Умереть по-прежнему невозможно: убили в реальном мире — переход в астральный, убили и там (как у вас это получится, не знаю) — начинаете свой путь из бездны, но все изменения остаются в силе. Гениально! Надеюсь, что вы благополучно пропрыгали, пролетели и все остальное. Самое время открыть замечательный телепортатор и поспешить на свет божий. Это не так сложно, ведь игра сохранила главное достоинство первой части — заблудиться принципиально невозможно, так как идти все время можно только в одном верном направлении.



Это тем приятнее, что в полном 3D заплутать очень легко, особенно с тем количеством загадок и секретов, которые предусмотрели создатели игры. Итак, появились вы на самом проклятом месте всего Нозгота — на поляне Девяти Колонн. За время вашего отсутствия Каин извел богатейшие зеленые насаждения и обнес драгоценный мемориал стеной с кучей дверей, которые он предумышленно закрыл. Так что перемещайтесь к входу в Бездну (это принесет массу болезненных воспоминаний) и прыгайте на левую ближнюю от входа площадку — Разиель заявит о нестерпимой тоске по родным стенам, так что направляйтесь в замок клана Разиеля. Замок разграблен, причем проделали это дети вашего братца Думы. Через этот замок предстоит пробраться в замок другого вашего брата Мельхиора. Любые библейские ассоциации исключены (я проверил!), братец — порядочная сволочь, так что можно вплотную заняться выяснением дел семейных. Замок, в принципе, не очень сложный, зато секретов, которые можно получить уже ближе к концу игры, хватает. Чего только стоит то, что после того, как научитесь плавать, получите... Не, не скажу, а то играть потом не интересно будет. Так вот, замок вы, надеюсь, пройдете без особых проблем, не забывая только о том, что если на физическом плане нет ступенек, так это вовсе не значит, что их нет и на астральном. Не забудьте открыть телепортатор и почаще сейвьтесь. До самого Мельхиора добраться тяжело, тяжелее, чем до кого-либо другого. Вам предстоит повключать разные там лифты, шестеренки и так далее, потом подвигать горящие цветочные клумбы по полозьям и, под конец, добраться до ненавистного братца. Надо сказать, что не очень-то он подвержен чувствам братской любви, и после небольшого диалога он честно попытается вас убить. В брательника надо воткнуть два пучка кольев, а потом порубить гигантской мельницей в кровавый фарш (мда...). Пожрав душу Мельхиора, вы получаете способность проходить сквозь решетки, но только пока вы на астральном плане. Из этого следует, что теперь вам хорошо бы вернуться на Поляну Колонн, а там пробраться в замок Каина. Это сделать не просто, а очень просто — никаких вам занудных загадок и принципиально бессмертных врагов. И вот входите вы в центральную залу, надеясь встретить своего палача. И встречаете его. Недолгая прелюдия, и вот Soul Reaper снова в руках Каина, а это значит, что он будет убивать. Но это он так, пугает. На самом деле его надо просто ударить чем угодно пару раз. После этого ему надоест с вами развлекаться и, поставив вас на колени, он хорошенько замахнется и... сломает о вашу голову меч (?!?! — вот это голова!!) После ужасного удара вас отнесет в мир духов, где перед вами предстанет дух Клинка душ. Теперь он ваш, приросший к вашему телу, да так, что на астральном плане он есть всегда, а на физическом — только если жизнь полная. Потерпев такое фиаско, Каин смеется, зато появится персонаж из первой части, призрак Хранителя Колонн — Ариэль (подгнила она порядком за это время). Теперь и она будет прогружать о необходимости завалить несчастного Императора. М-дааа... плохо у Каина PR-службы работают!

Пора навестить еще одного братца — Зифона. Для этого надо вернуться к месту само-



го первого появления в материальном мире и

там найти решетку (справа, если не ошибаюсь). Проходите через нее и перед вами новая область для исследования. На этот раз у вас есть Soul Reaper, который не только врагов крошит, но и двери неплохо открывает. Пройдите по замку Зифона, направляясь по ходу с его паукообразными сыновьями, и перейдите в заброшенный монастырь. Именно там и окопался этот негодяй, причем окопался весьма неплохо. Загадка с дверью решается очень просто — откройте ее и тут же перейдите на астральный план — тогда она не будет закрываться. Основная задача на этом этапе — подняться на крыльях вверх, используя восходящие воздушные потоки. Включайте все, что можно, и счастье вам улыбнется. Убийство Зифона — дело непростое. Этот Чужой (и правда похож) будет нести яйца. Если их успеть схватить, а потом поджечь, а еще потом кинуть в братца, то после пяти снарядов он загнется, а к вам перейдет его способность лазить по некоторым стенам — но только на физическом плане.

Настало время новых гениальных свершений. Идите обратно в Зал Колонн, а там найдите стену, по которой сможете влезть наверх. Через несколько дверей пробегите до оскверненной могилы Сарафанов — святых воинов, охотников на вампиров. Там вам откроется страшная истина. Оказывается, после победы над Малеком Каин в порыве безумной жажды мести превратил в вампиров всех братьев Малекка. А вы — один из них. Так вот, на этой картинке перейдите в астрал, провалитесь в дыру, а там вас ждут. Победите нового противника, и у вас появится новая способность — стрелять. Никого убить не может, зато неплохо оглушает. Постреляйте в кнопку на стене, и после второго выстрела она упадет, открыв за собой новый проход. Самое время разобраться с очередным братом. На этот раз это Рахаб, который вместе со своими потомками укрылся в полузатопленном монастыре. Дело в том, что этот родственничек научился плавать, что для остальных вампов было весьма проблематично. Это умение вам очень пригодится — ведь столько еще недоступных мест. Особых проблем здесь не будет, если методично всех расстреливать, да и прыгать поосторожнее. Если застряли — переходите в астрал и ищите ответ там. Сам Рахаб очень похож на водоплавающего динозавра, он весьма равнодушно относится ко всем вашим атакам, в воду его не кинешь, так что остается последнее. Перестреляйте все отражи в потолок, и божественное светило возьмется за приготовление еще одной порции вампирского барбекю. Вот вы и плавать научились, теперь самое время добраться до

палача вашего клана и отомстить за погибших сыновей. Идите к Бездне и спокойно перепрыгивайте вперед, к разрушенному мосту. Упав в воду, выпрыгивайте из нее, и путь к душе Думы открыт. Он обосновался в заиндевелой крепости. Обратите внимание, как люди разорили оплот этого воинствующего гордеца. Даже его самого они пришили к





собственному трону. Замок пройти не очень просто главным образом из-за того, что придется очень много бегать и немного думать. Именно от этого процесса вас и будут отвлекать назойливые выродки Думы, так что проблем с тем, что Soul Reaver надо бы сохранить, не будет. Обратите внимание на гигантскую газовую горелку, взрыв которой открыл вам дверь. Найдите тронный зал и хорошенько запомните путь от него к горелке. Посмотрите на покойного брата и приготовьтесь к самой трудной битве за всю игру.

Выдерните из Думы колья, это оживит его, да только он не оценит то, что вы пришли его убрать, и попытается убить вас. Заманите его к горелке, и еще одна порция Думы на ребрышках готова к сервировке. За его душу вы получите самую ненужную способность в игре. Constrict переводится как «душить», хотя я так и не понял, почему способность поворачивать предметы так называется. Чтобы использовать новообретенный дар, пробегите вокруг нужного предмета пару раз, и он повернется. Кстати, больше братьев у вас нет, так что самое время братья за самого Каина. До него бежать ровно минут пять, потому сейчас вперёд. Поверните рычажок, и вы вошли в последний лабиринт игры. Если вы играли в первую часть, то помните такого славного мага Времени Мебиуса, того самого, который всех кинул. Именно в его пещере и обносился бессмертный тиран. Пещера очень не простая, но вся проблема местных загадок не в их сложности, а в их количестве. Враги все как на подбор — пару раз придется очень туго даже на астральном уровне. Очень надеюсь, что вы открыли все двери и дошли до волшебного котла Мебиуса, который тут ви-



вы появились на другом конце туннеля и вас встретит старый дед — Мебиус. Что же будет дальше? А вот это мы узнаем только в третьей части игры, так как ничего больше толкового тут не увидите, даже плохенькой заставочки. Ждите.



Теперь о том, что принято называть многими различными словами, но я воспользуюсь крайне нейтральным — недоделки. Их не так мало, как хотелось бы. К техническому и стиливому исполнению никаких особых претензий нет, хотя ничего особенного тоже я не увидел. Сильно порадовало, что вся игра, от музыки до пейзажей, прекрасно выдержана в стиле благословенной готики. Что же касается самой концепции игры, к ней тоже масса претензий.

Начнем с магии. Ее использование в игре невозможно: вся она бестолковая, а стоит очень дорого, да и искать ее очень долго и нудно. Теперь загадки. Многие сделаны и продуманы очень неплохо, но с некоторыми явно перегнули палку. Умом ты быстро понимаешь, что если есть мозаичная стена и куча кирпичей, как раз подходящих для ее починки, то их надо поставить на место зияющих пустот. Просто, как два пальца, в общем, очень просто. Но пока сделаешь, свихнешься. Да и ошибаться нельзя. Об оружии. В первой версии можно было драться и огнем, и арбалетом, и ножами, а теперь только пиками и камнями во всем множестве их вариаций. Да и по силе все оружие одинаково, зачем такую кучу лишних полигонов рисовать,



если разницы нет, грабли у тебя или лом? И наконец, ГДЕ ЗАСТАВКИ?? Я ничего не понимаю. В официальном анонсе от Crystal Dynamics говорилось, что мы увидим прекрасные силиконовые заставки. ЗаставКИ, а не заставКУ! Даже в первом «Каине» заставок наделали море, и каких заставок! А тут даже на финальную не сподобились, начало и все. Стыдно, господа, просто стыдно!

Но надо сказать и о приятных моментах игры. Лично меня очень порадовала полная свобода перемещения по карте — иди куда хочешь. Учтите, что в этом описании я рассказал о том, как пройти игру за день, не открывая ни одного секрета. А ведь есть еще как минимум три огромных секретных локаций, да и в известных уже вам местах хватает тайных закоулков. А что говорить о магии, хоть и ненужной, но очень красивой? А о том, как перековать Soul Reaver в огненный клинок? Да и о тройной линейке жизней не стоит забывать.

Кстати, а куда еще один брат подевался. Всего семь Сарафанов, Малека убили, вас тоже убили, в общем-то, на заставке стоят пятеро Лордов, а убили только четырех. Интересно, куда заныкался Турель, пятый брат? Кто найдет — дайте знать. Короче, загадок — выше крыши. Всего этого и в целом номере не описать, так что бродите по новому Нозготу, долго и с наслаждением. Ведь, несмотря на все недостатки, игра получилась очень хорошая.

Великий Кырган Башки Polymorph Sauronovich
 (как я по-тувински, а?)

PS. Хочется сказать огромное спасибо всем, кто верил в идею продолжения приключений Blood Omen, а особенно одному простому тувинскому парню, знатоку национального языка грозных шулмусов, знакомому многим под скромным именем Каин, который столько капал мне на мозги, что эту статью я все-таки дописал. Да и всей его республике спасибо. Спасибо и жене его Жене, и матери, в общем, всем, кто к нему имеет отношение. Спасибо Ольге за пиво, Ханте — за сигареты, а В.В. Полякову — за ангельское терпение (три месяца статью ждал, а не ругался). Фу, вроде все!
 PPS. Картинки взяты не только из игры, но и из Интернета, за что авторам сайтов выражается огромная признательность.



Компания «Kopami» никогда не относилась к лидерам в производстве RPG, однако вполне возможно, что в будущем такая ситуация изменится. Следуя традициям фирмы, они не занимаются революционизированием жанра или безумными по стоимости и количеству инноваций проектам, они просто делают качественные игры, ставя во главу угла добротность во всем. Первой ласточкой была «Suikoden», одна из ранних англоязычных ролевых игр для PSX, вскоре после которой в свет вышла «Vandal Hearts», уже относящаяся к суб-жанру тактических RPG. Несмотря на достаточно скромную (но, как всегда, очень вылизанную) графическую часть, она долгое время держалась в лидерах продаж и завоевала многих поклонников. Однако через некоторое время вышла «FF Tactics» от великой «Square» и поставила очередную планку качества во всем. Сиквел VH, который наверняка находился в то время в разработке, был задержан на неопределенное время. И тянулось оно долгих два с половиной года...

VANDAL HEARTS II



великая Война Разъединения, в результате которой появились так называемые четыре силы — Натра, Нирвадия, республика Вернантце (Vernantze) и позднее объединившиеся в Империю Зора (Zora) и Арчео (Archeo). Самые тяжелые времена выпали на долю Натры. У короля Зекраса (Zekrag) было два сына: наследный принц Джулиус (Julius) и младший принц Лагор (Lagore), который после смерти отца поднял восстание в войсках, стремясь захватить трон. Силы были пример-

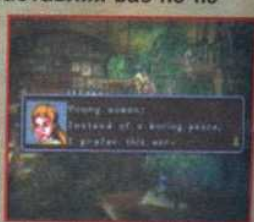


«Vandal Hearts 2: Gates Of Heaven» вышла почти незамеченной в декабре предпоследнего года уходящего тысячелетия. Рекламная кампания была достаточно скромной, кидания чепчиков отмечено не было, однако многие ностальгирующие ветераны сразу же набросились на игру. В том числе и ваш покорный слуга. И что же он увидел? Скажу сразу, игра меня не разочаровала. Даже больше скажу: VH2 меня очень сильно порадовала. Но давайте не будем забегать вперед... Как это ни прискорбно, но предание старины глубокой — Эш Ламберт с его храбрыми товарищами отошли в небытие, уступив место новым героям. В переводе на русский язык — никаких связей с приквелом в VH2 нет. Сценарий написан с нуля, без оглядок на былое. Но не стоит горевать! Могу вас уверить, новый мир «Вандалических Сердец» ни в чем не уступает предшественнику. В двух словах дело обстоит так: В самом начале своего развития люди выкрали семена Древа Жизни из сада самого Бога и с их помощью создали утопический мир, в котором осуществились все их грешные желания. В ярости Бог послал на землю Натры (Natra)



но равны, и война длилась долго, пока внезапно принц Джулиус не отказался от притязаний на власть... Король Лагор оказался на удивление мудрым, и на некоторое время на землю Натры опустился мир. Но через несколько лет после своего взлета Лагор умер от тяжелой болезни, и на трон вззошел малолетний принц Франц (Frantz), который являлся по сути марионеткой в руках вдовствующей королевы-матери Агаты (Agatha) и ее любовника, кардинала Ладорака (Ladorak). Они назначили сами себя регентами и мирно наслаждались притеснением своего народа...

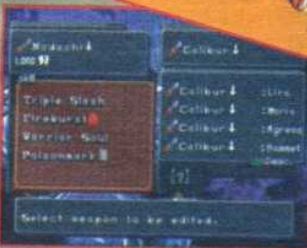
В то же время на просторах Рогнанта скрывался Никола (Nicola), законный сын принца Джулиуса, считавшийся умершим вместе со своим отцом. И все эти годы он жил только планами вернуть трон в законные руки... Какая ваша роль в этом политическом хитросплетении? Для этого в игре существует Пролог, начальная глава, вводящая вас в курс дела. Ну и конечно, не думайте что все так просто — сценарий VH2 не раз будет поворачиваться на 180 градусов, заставляя вас по-но-



смерть и разрушение и вручил смертному Нирвасу (Nirvath) Святой Меч и повелел спасти только самых преданных и чистых... После долгих странствий Нирвас нашел континент Рогнант (Rognant), где соединил силой своего Меча дикие племена и положил начало долгой эре мира и спокойствия. Святой Меч же, лишившись своих сил, разбился на куски... Позднее это место, Нирвадия (Nirvadia), стало оплотом Церкви. Мир длился 300 лет, но потом набеги кочевников и внутренние тяжбы ослабили Церковь... В 425 году началась

прошу вас — такого количества интересного текста я давно не встречал в простой игре... Не понравилось одно — потихоньку входящее в привычку у японских разработчиков опрокидывание христианских догматов. Аналогии между Церковью святого Нирваса и католицизмом просто прут из всех щелей и к концу игры могут обидеть верующих... Интересно, куда глядит знаменитый цензурный отдел SCEA?..





Ладно, перейдем к не менее волнующей теме — технической. Тут все тоже на высоте, как и следовало ожидать от «Копати». Графика добротная и достаточно разнообразная. Интересная реализация магии — оригинально и с выдумкой. Огорчило только полное отсутствие любых «силиконовых» заставок, даже в самом начале. Могли бы и соорудить хоть что-то красивое, типа недавних заставок в «Suikoden II»... Музыка хорошо держит тему, поддерживая игровое настроение, хотя действительно запоминающихся мелодий маловато.

Зато многое изменилось в самой системе боев. Несмотря на то, что они остались походовыми, разработчики придумали одну хитрую штуку, вносящую в бой потрясающий динамизм — отныне герои ходят в зависимости от своей скорости, а не от очередности хода воюющих сторон. По-русски? Вместе с вашим воином одновременно ходит и противник. Поначалу это кажется просто безумной идеей — как

можно нормально драться, когда враги перемещаются одновременно с вашими бойцами, но потом оказывается, что это великая находка, ни больше, ни меньше. Через пару боев вы поймете систему очередности ходов противника и будете спокойно предугадывать его движения, последовательно выводя из игры всю его живую силу и уводя из зон поражения собственную команду. При небольшом умении почти все бои в VH2 можно пройти, не потеряв ни одного бойца... А это увеличение призовых денег в два раза! Так что не отчаивайтесь, если какая-то битва показалась вам излишне сложной. Это означает не

чрезмерную крутость противника, а вашу неподготовленность или кардинально кривой тактический план. От количества этих самых денег, именуемых в игре «гейлами», зависит оснащение вашей команды, а следовательно, и ее боеспособность. В магазинах можно купить различные виды брони и оружия, которые при экипировке меняют класс выбранного бойца на рыцаря, лучника, мага или «летуна» по вашему

выбору. Тут проявляется и второе глобальное нововведение в игре — все оружие имеет спец. возможности (skills), которые после некоторого периода обучения становятся вашими незаменимыми помощниками в бою. Появилось в магазине новое оружие? Отлично, можно воспользоваться менюшкой «Transfer» и перенести «скиллы» с одного оружия на другое... В итоге вы можете варьировать специализацию ваших бойцов почти до бесконечности. В общем, есть, где развернуться научной мысли. Вот такая вот петрушка, уважаемые мои. В данное время рынок RPG находится в некоторой зимней спячке, что обусловлено по большей части подготовкой к жаркому (во всех смыслах этого слова) весенне-летнему сезону 2000-го года. Так что если вам понравились в свое время первая часть «Vandal Hearts» или «FF Tactics», смело бегите до ближайшей точки продажи дисков. Надеюсь, вы получите от игры такое же удовольствие, которое получил я. И повторюсь еще раз — читайте диалоги. Почти что прочтете хорошую книгу...

Lord Hanta

P.S. По последним данным, в игре присутствуют восемь вариантов конечной заставки, и наверняка это количество вскорости увеличится, по моим прогнозам до 12... Зависят они от вашего выбора в диалогах с важными персонажами — Николой, Аделе и Клайвом, а также от того, кто из ваших друзей останется в живых в процессе игры...



Так уж получилось, что «Sega Saturn» не прижилась у нас в России. Причин тому было немало, а следствие только одно — мы пропустили целый пласт прекрасных, замечательных игрушек. Фанатам ролевых игр должно быть обидно вдвойне — несмотря на то, что почти все флагманы RPG-производства перешли в лагерь «Sony» и ее игровой станции, «Sega» своими силами плюс помощью нескольких компаний сумела издать немало безусловных ролевых шедевров.

Это и потрясающая «Panzer Dragoon: Azel», и продолжение культового сериала «Shining Force», и «Magic Knight Rayearth», и еще много чего интересного. Одной из самых дюжных фирм, дольше всех державшихся за тонущий лайнер с надписью «Sega» на борту, была японская компания «Game Arts», известная своим сериалом «Lunar». В



конце 1997-го года они выпустили в Японии игру под амбициозным названием «Grandia», которая стала одновременно и прощальным салютом «Game Arts» своему многолетнему партнеру. Однако оный партнер был занят собственным выживанием на рынке, и посему игра осталась даже не переведенной на английский. Но еще с самого 97 года «Grandia» стала последним аргументом для всех нелюбителей «Final Fantasy». Коллекционеры и прочие ценители лишь таинственно цокали языками и вздыхали что-то типа «вот были игры в наше время...» или «не то, что нынешнее племя!». Подтвердить или опровергнуть их доводы было почти невозможно для рядового геймера, пока «Game Arts» в попытках отхватить свой кусок прибыли с рынка PSX не объявила о переиздании «Грандии» с продажей права на перевод американскому отделению «Sony». В октябре 1999 игра была уже в магазинах. И сразу же со всех сторон посыпались восторженные отклики и рецензии, программой-минимум которых было разделение трона «лучшей RPG 1999» пополам, между «Грандией» и сами угадывайте чем. Но нам спешить некуда, так что давайте разберемся, что это за шедевр на самом деле...



Начнем, пожалуй, с одежды, по которой встречаются. Не стоит забывать, что это не «Lunar», который был почти что заново переделан под «PlayStation». Движок «Грандии» делался на рубеже далеких 96-97-х годов под изначально не самый сильный в плане трехмерного построения «Saturn» и чуть ли не в своем первоизданном виде перенесен на PSX. Поэтому вы-



глядит все как сильно недоделанный «Xenogears» — множество ограничений в движении камеры, скудность текстурного оформления, «топором рубленные» объекты... Многие журналисты отмечали отсутствие уродливых пикселей, но это объясняется просто — камера никогда не подъезжает к героям на близкое расстояние, так что это не плод долгой работы программистов, а обычная маскировка. Сами герои сделаны спрайтовым методом, с достаточно хорошей анимацией. В 1997 году это выглядело вполне круто. Правда, для меня осталось непонятным, зачем было делать такие ужасные фоны для боевых сцен. Созданы они в самом минимальном разрешении, плюс безбожно размыты и в итоге выглядят просто отвратительно, сводя на нет все усилия художников. Даже если это было сделано, чтобы акцентировать внимание на персонажах, столь далеко заходить не стоило...

GRANDIA

Однако все слова про скудность относятся к технической стороне. С художественной все обстоит гораздо лучше! Тот же небольшой запас анимаций героев с лихвой компенсируется количеством их портретов, возникающих во время диалогов. Видов эмоций очень много, и все они сделаны с большим вкусом и разнообразием. Таким способом оформлено большинство сюжетно важных персонажей, хотя конечно же кажется, что их слишком мало... Не менее талантливые люди работали и над архитектурой окружающего мира. Несмотря на все технические ограничения, им удалось создать немало великолепных местностей, оригинальных и запоминающихся. О заставках надо упомянуть отдельно. Даже если учесть силиконовое великолепие FFB, подавляющее все вокруг в радиусе нескольких свето-



Однако все слова про скудность относятся к технической стороне. С художественной все обстоит гораздо лучше! Тот же небольшой запас анимаций героев с лихвой компенсируется количеством их портретов, возникающих во время диалогов. Видов эмоций очень много, и все они сделаны с большим вкусом и разнообразием. Таким способом оформлено большинство сюжетно важных персонажей, хотя конечно же кажется, что их слишком мало... Не менее талантливые люди работали и над архитектурой окружающего мира. Несмотря на все технические ограничения, им удалось создать немало великолепных местностей, оригинальных и запоминающихся. О заставках надо упомянуть отдельно. Даже если учесть силиконовое великолепие FFB, подавляющее все вокруг в радиусе нескольких свето-



Однако все слова про скудность относятся к технической стороне. С художественной все обстоит гораздо лучше! Тот же небольшой запас анимаций героев с лихвой компенсируется количеством их портретов, возникающих во время диалогов. Видов эмоций очень много, и все они сделаны с большим вкусом и разнообразием. Таким способом оформлено большинство сюжетно важных персонажей, хотя конечно же кажется, что их слишком мало... Не менее талантливые люди работали и над архитектурой окружающего мира. Несмотря на все технические ограничения, им удалось создать немало великолепных местностей, оригинальных и запоминающихся. О заставках надо упомянуть отдельно. Даже если учесть силиконовое великолепие FFB, подавляющее все вокруг в радиусе нескольких свето-



Джастин (Justin)

Возраст: 14
Рост: 155 см
Вес: 47 кг
Безалаберного вида паренек, из всех общественно-полезных видов деятельности избравший для себя поиск приключений на все части тела. Патологически попадает во все возможные неприятности, но почти всегда умудряется из них выкручиваться. Ищет ответы на все вопросы, главный из которых — можно ли изменить судьбу...



Сью (Sue)

Возраст: 8
Рост: 120 см
Вес: 28 кг
Подруга Джастина по всем его «приключениям». Является реальным противовесом безалаберности главного героя, привнося во все здоровую долю скептицизма, но никогда не теряя веры в Джастина. При себе всегда имеет странное существо по имени Puffy (Паффи), которое, кроме поглощения еды, изредка выдает нечленораздельные звуки.



Лиэте (Liethe)

Возраст: 18 (предположительно)
Рост: 170 см
Вес: 55 кг
Таинственная девушка, хранящая секреты падшей цивилизации Анджелило. Периодически появляется и настоятельно рекомендует Джастину посетить город Алент, находящийся неизвестно где. Ближе к концу игры сбросит вуаль таинственности и будет играть немалую роль в судьбе вашей команды.



Физка (Feena)

Возраст: 15
Рост: 160 см
Вес: 47 кг
Лучший искатель приключений в Старом Свете, до прихода неугомонного Джастина. Поначалу даже откажется поздороваться с ним, но в последствии тривиально влюбится. Первый герой на вашем пути, владеющий магией. Имеет сестру Линн и довольно темное прошлое.





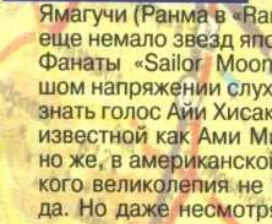
вых лет, ролики из Грандии не кажутся чем-то устаревшим или безвкусным. Сделанные по технологии смешения CG-графики (вполне качественной) и аниме (красивого и стильного), они очень хорошо справляются с поставленной задачей — иллюстрировать сюжет. Да, они не являются са-



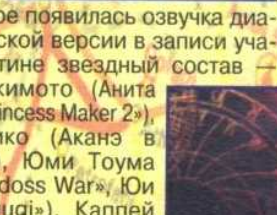
моценными произведениями искусства, но это уже совсем другая весовая (финансовая) категория... Особенно мне понравился ролик о рождении финальной формы Гайи — настолько мрачно, что начинаешь сомневаться в силах своей команды... Или душераз-

дирающая сцена гибели одной из главных героинь (какой — не скажу) в попытке спасти остальных... Вот что называется хорошая режиссура!

Ну а теперь можно обмолвиться и о моей любимой теме, когда разговор заходит о «Грандии»... О звуковом оформлении! Сбылась моя давняя мечта — в ролевой игре появилась озвучка диалогов! В японской версии в записи участвовал поистине звездный состав — Фуджико Такимото (Анита Кассандра в «Princess Maker 2»), Хидака Норико (Аканэ в «Ranma 1/2»), Юми Тоума (Дидлит в «Lodoss War»), Юи в «Fushigi Yuugi»), Канпей в «Gunnm») и



Ямагучи (Ранма в «Ranma 1/2»), Юро в «Gunnm») и еще немало звезд японской озвучки. Фанаты «Sailor Moon» при небольшом напряжении слуха могли распознать голос Аии Хисакавы, в сериале известной как Ами Мицуно... Конечно же, в американской версии от такого великолепия не стало и следа. Но даже несмотря на то, что по



всей видимости кастинг актеров проходил среди традиционных уборщиц и мойщиков машин, почти во всех случаях голосовое сопровождение вполне подходит характеру героев. Прекрасно получились голоса Джастина, Сью и Гэдуина. Особенно Сью — чего стоишь себя

евые реплики... Непонятно одно — в конечных титрах указан почти десяток актеров, но многие голоса (например, у Фини и Мильды) почти идентичны. Чем это обосновано, сказать трудно, но хочется верить, что титры не врут. Еще довольно странно выбор диалогов для озвучки — часто ловишь себя



"I'm staking my pride as a man and my soul as an adventurer on this treasure hunt!"

на мысли, что некоторые действительно важные моменты оставлены без внимания, а другие, наоборот, слишком его удостоены. Тем не менее, какая бы она ни была, озвучка немало украшает игру и заставляет почаще включать звук телевизора.

Другой фактор, который бы мог этому способствовать — музыка, немного подкачал. Трудился над ней, как всегда,

«известнейший японский композитор» Норикюке Ивадара, но подвиг он не совершил. Пожалуй, единственный запоминающийся момент — «Symphony of Grandia», главная музыкальная тема во всей игре, которая в той или иной аранжировке звучит на всем ее протяжении. Но



во всей красе она предстает только во время финальных титров — этот вариант записывался с привлечением хорошего симфонического оркестра (напомню, то был 1997-й год, и миллион долларов поп-звездам из Гонконга платить было немодно). Хотя по сравнению с общим состоянием музыки в играх последнего времени звуковая дорожка «Грандии» звучит очень неплохо.

Еще один важный фактор, который

может улучшить мнение о ролевой игре (или окончательно это мнение опознать) — боевая система. Тут создатели «Грандии» решили не изобретать велосипед и ограничили



Could this pot lid be the shield of light?"

модифицированием стандартной пошаговой системы, адаптировав ее под трехмерные сцены. С вашей стороны в бою могут участвовать до четырех человек, которые в зависимости от показателя «Agility» обмениваются с противниками ударами и пинками.



If it isn't Justice! Take your sweet time, aren't you? First rate adventure, isn't it?!!



Гэдуин (Gadwin)

Возраст: 38
Рост: 195 см
Вес: 135 кг
Здоровенный и не-бритый рыцарь Дайта, посвятивший себя бесконечному совершенствованию искусства фехтования, в целях чего до появления Джастина с друзьями вел уединенную жизнь в горах, убивая драконов. Как и подобает рыцарю, честен до упора. Постоянно рассказывает Джастину, как тот улучшил свое мастерство.



Рэпп (Rapp)

Возраст: 15
Рост: неизвестен
Вес: неизвестен
Внук старейшины деревни Кафу, пытающийся защитить свою малую землю от нападений. По ошибке заловил в яму-ловушку вашу доблестную бригаду, но после того, как они помогли ему защитить Кафу от армии Гарлайла, поменял свои взгляды. Вспыльчив и остр на язык, в пример остальным.



Мильда (Milda)

Возраст: 19
Рост: 185 см
Вес: неизвестен
Огромнейших размеров женщина (на вид гораздо выше заявленного роста!), отправившаяся в дальний путь, чтобы разрушить Башню Рока — тайную базу Гарлайла. Кроме всего прочего, отличается отклонением в любовной сфере — имеет в мужья быка. Большого. С рогами. И копытами.



Гвидо (Guido)

Возраст: неизвестен
Рост: 120 см
Вес: 28 кг
Представитель малой народности Мо-гов, вечных путешественников и торговцев. Знает все обо всех, но почти всегда отделяется навядшими загадками. Отмечается большой любовью к деньгам, итальянским акцентом и, как потом выясняется, статусом хранителя входа в Храм Анджело.



Для большей наглядности в углу экрана присутствует шкала-бегунок, на которой пиктограммами обозначаются все участники сражения. Когда рожца поединщика достигает правого ее края, он может произвести одно из возможных действий. Выбор производится посредством компактной

менюшки, в которой имеются следующие пункты:

- нечто типа магического шара (Moves/Magic) — выбор и применение спец. ударов и магии;
- щит (Defend) — пропуск хода с целью защиты. Причем можно либо попытаться избежать удара (Evade), либо собрать волю в кулак



- и принять урон на грудь (Endure);
- белый флажок (Escape) — тут все ясно, вынос ног с поля боя;
- жиденький меч (Combo) — два удара экипированным оружием;
- толстенный меч (Critical) — один удар, зато мощный;

- карта (Tactics) — назначать стратегию как всему отряду, так и отдельному бойцу;
- увеличительное стекло (Look) — посмотреть кого будет бить выбранный противник в следующем раунде;



- колба химическая, одна штука (Items) — применять предмет.

Сами по себе бои достаточно интересны, проходят в хорошем темпе и до поры не напрягают игрока. Но ближе к концу их становится слишком много, что серьезно раздражает — постоянное повторение боевых ситуаций утомляет. Но об этом чуть позже...

Кстати, о спец. приемах и магии. Тут вас ждет достаточно интересная (хотя и трудоемкая) система их развития. Всего имеется шесть типов оружия (меч, дубина, топор, лук, нож, кнут) и четыре магических стихии (Огонь, Земля, Вода, Ветер). В смешении стихии дают еще четыре типа магии — Лед (вода и ветер), Лава (огонь и земля), Флора (вода и земля), Гром (огонь и ветер). Каждый герой изначально владеет несколькими видами ору-



жия, магию же ему придется ставить, находя спец. предметы, называемые «Mana Egg». Магия и оружие имеют свои уровни, и по достижении определенных из них вы будете получать новые возможности (спец. приемы и заклинания соответственно). Звучит интересно, но на деле не



все так просто. Из-за несбалансированности вам будет стоить немалых усилий получить и развить до максимальной эффективности всю магию. Из-за ограниченности применения некоторых стихий (например, Флоры, Воды или начальной Земли) развитие их до должного уровня будет являть собой практически пытку... К тому же



ближе к концу игры вам станут доступны супер-заклинания у Фини, но как вам понравится требование в 99 уровней? Очень похоже на издевательство.

Сюжет... С ним разобраться труднее. Поначалу он кажется слишком тривиальным, но с продвижением внутрь игры расцветает на глазах.



Конечно Пулитцеровская премия сценаристам не светит, но со своей задачей они справились — сюжет достаточно закрученный и интересный. Завязка такова:

Давным-давно... Когда еще звезды были молодыми... На земле существовала цивилизация Анджело. За тысячи лет развития они достигли зенита своей славы и были близки к раскрытию самых глубоких тайн мироздания. Но внезапно за один единственный день их мир был разрушен. Стерт с лица планеты одним мощным ударом. Исчезло все, что строилось сотнями поколений. Что именно произошло в тот день — так и осталось тайной...



Время шло, и на обломках бывшего величия Анджело возлих ростки другой цивилизации. Она развивалась сквозь войны, адаптируясь к условиям жестокой окружающей среды и борясь за свое существование. С годами они отвоёвывали у природы многое, расселившись по сему миру. Но до достижений Анджело им было так же далеко, как и до звезд... В портовом городке Нью-Парм со своей мамой Лилли и извечной подружкой Сью жил 14-летний оболтус Джастин, который всю свою недолгую сознательную жизнь посвятил тому, чтобы стать настоящим Искателем Приключений, как его покойный отец. От него Джастину остался медальон, который отец называл «Spirit Stone» — Камень Ду-



хов. По преданиям Анджело использовали такие камни, чтобы общаться с Духами, олицетворяющими эту планету. Однако доказательств того, что это действительно Камень Духов не было, да и в самих Духов уже мало кто верил. Со времен Анджело они не давали о себе знать...

Лук (Leen)

Возраст: 15
Рост: 160 см
Вес: 47 кг



Сестра Фини, в отличие от которой выбравшая более серьезный путь в жизни — армейскую стезю. Является правой рукой полковника Мьюллина. Несмотря на напускной лед в глазах, сопереживает всем жертвам планов армии Гарлайла, но не сходит с выбранного пути. Почему — это станет ясно в самом конце игры...

Лилли (Lilly)

Возраст: 32
Рост: 159 см
Вес: 46 кг



Родная мать Джастина, владельца ресторана в Нью-Парме. После гибели родителей Сью разделила заботу о ней с ее (Сью) родными дядей и тетей. В прошлом — беспощадная пиратка «Лилли-Череп», после встречи с отцом Джастина пустившая корни на суше. С веселых пиратских времен в совершенстве владеет сковородкой...

Джава (Java)

Возраст: 78
Рост: 165 см
Вес: 38 кг



Единственный в окрестностях Нью-Парма искатель приключений с дипломом. В свое время был лучшим искателем, открыв множество новых земель и спасший батальон принцесс. В данное время сидит по ночам в баре и травит байки. Яркий пример неточности пословицы «дедушка старый — ему все равно...»

Мьюллик (Mullen)

Возраст: 23
Рост: 180 см
Вес: 70 кг



Сын Баала и женщины-полукровки, которая привлекла генерала своими способностями, восходящими к Анджело. Однако, Мьюллик не получил в наследство магической силы, зато приобрел от родителей красоту и острый интеллект. Пользуется в армии Гарлайла огромным авторитетом, иногда даже превышающим авторитет отца.



Пока Джастин учился фехтовать деревянным мечом и мечтал о приключениях, армия Гарлайла под железным командованием генерала Баала положила всю свою силу для того, чтобы найти легендарных Икарийских Близнецов, являющихся ключом к загадке



взлета и падения мира Анджело. И Джастин не подозревал, что скоро его пути пересекнутся с военной мощью Баала...



Ну а теперь огромная цистерна дегтя. Ролевая часть игры слаба. Мало того, что все сводится к самому простейшему обходу локаций (зашли в деревню — получили задание — прошли местность с монстрами), так еще разница между сюжетными кусками и боевыми просто безумна. Порой



вы будете часами ходить, убивая противников и мечтая о хоть каком-то развитии сценария... Вся середина игры лишена хоть сколько значительных сюжетных сцен, что заставляет проходить бесконечные подземелья и прочие засе-



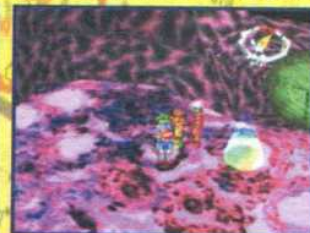
ленные монстрами площади разве что по инерции... Вероятность того, что не страдающий особой любовью к боевой части RPG игрок просто не дожидается подарка в виде интересной сценарной развилки, очень велика. Такие тенденции начинаются почти с самого начала и



отпадают разве что к концу, когда просто интересно, чем это все закончится... Причем назвать себя особым привередой я не могу — за спиной прохождение даже таких шедевров тягостности, как «Beyond The Beyond» и «Legend Of Legaia». Может быть я и утрирую насчет желания бросить игру после многих часов прохождения, но нескончаемые битвы и беготня по однообразным локациям сильно раздражают... Каково же резюме? FF8-киллера не получилось. Это было ясно с самых первых кадров игры. Но получилась хорошая игра старых традиций. Практически апофеоз старой школы. Прекрасная архитектура, удобоваримая графика и душевная музыка. Удачный сюжет и сильная боевая система (если бы только не эта ужасная несоизмеримость боевой и сюжетной части...).



«Grandia» не проходится на одном дыхании, но без сомнений займет ваше внимание на 50-60 часов. А что еще надо нормальному ролевому игроку? Не вина самой игры, что привередливые журналисты избрали ее как флаг борьбы с всеобщим (и справедливим, что уже понятно) поклонением FF8. Она Грандиозна по-своему...



Генерал Баал (Baal)
 Возраст: 48
 Рост: 190 см
 Вес: 110 кг
 Командующий армии Гарлайла, мрачный и суровый военный с имперскими замашками. Изначально его целью был мир во всем мире (но чтобы «наш бронепоезд стоит» и все такое...), однако с течением времени в нем начали происходить непонятные изменения, заметные только ближайшему окружению...

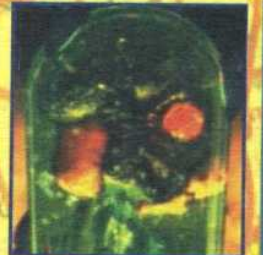


Жака (Jaka)
 Возраст: 16
 Рост: 165 см
 Вес: секретно



Мио (Mio)
 Возраст: 16
 Рост: 162 см
 Вес: секретно

Троица девушек-лейтенантов, находящихся в прямом подчинении Мьюллина. Кроме субординации, связаны с полковником еще и гораздо более крепкими узами — все трое в него влюблены без ума. К остальным — жестоки и безжалостны. Ненавидят Джастина за его постоянные подставы на их пути завоевания сердца Мьюллина.



Саку (Saki)
 Возраст: 16
 Рост: 160 см
 Вес: секретно



Lord Hanta

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

Сразу хочу заявить, что не согласен с позицией ряда авторов, с завидным упорством прибывающих к WZ доску с надписью «клон Command & Conquer». Понимаю, что жизнь заставляет. Ведь серия от Westwood Studio знаменита, и сравнивая с ней любой новый RTS, можно без всяких проблем объяснить читателю что к чему. Но WZ стоит немного в стороне, привнеся с собой много нового.

Потрясающая графика плюс 3D рождают чудо. Создали прекрасную систему апгрейда техники путем собрания артефактов, которые пропускать не советуем. К то-



му же, где это в C&C, были увидены скважины с нефтью (или прочей гадостью) для получения кредитов? Там были целинные поля тибериума, пополнявшие ваш карман посредством харвестеров, а тут все больше скважины да скважины, так сказать точечный способ обогащения. Поставил несколько буровых и живи в достатке. Еще появилась офигенная, до полного сознаньятерянания, возмож-



ность обустройства своей базы. Весь смысл заключается в том, что постройки уже отгроханной базы никуда не пропадают с переходом на другую миссию. И так вплоть до завершения части сценария. Ну, а пока этого не произойдет, можно творить, что хотите. Очень помогает, если захочется исправить ошибки в планировке базы. Между прочим, карта местности от миссии к миссии будет расширяться. Это приносит и новые хлопоты, и новые возможности возведения блокпостов, непроходимых оборонительных сооружений и т.д. А строить можно на любом удалении от базы, при помощи мобильных заводов. Потому много времени вы будете проводить в экспедициях на совершенно других локациях. Эти вылазки предназначены для поиска столь нужных артефактов и знакомства с врагами. Во время их проведения, вы сможете управлять не только своим прыгунным отрядиком, но также вызывать подкрепле-



WARZONE 2100



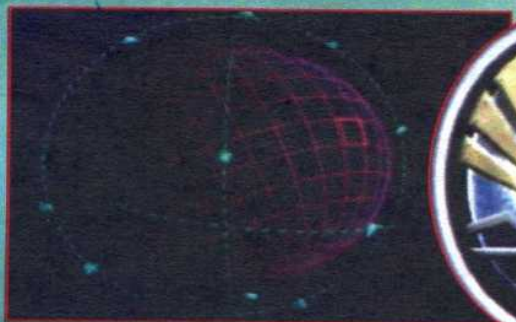
ния и закрепляться на местности путем постройки чего либо. Только начавшего играть могут напугать иконки управления. Но это ведь не RPG, здесь все просто. Из одного окна будете попадать в новое, потом обратно или еще в какое-нибудь. И когда привыкните, поймете, что зря пугались. Ну и где же это клон C&C? И ведь перечислены не все отличия. По моему мнению, WZ вобрала в себя все самое лучшее, что имеется на сегодняшний день в RTS-ах.

ЭТОТ БЕЗУМНЫЙ БЕЗУМНЫЙ 3D

Здесь я решил рассказать о трехмерности и том, что смогли с ней сотворить. Не многие стратегии могут нас порадовать «тридешностью». На память приходит только любимый Wader-om Warhammer.



Так что многие, наверное, и не представляют себе, что это такое в RTS. Это когда можно издеваться над местностью как хочешь. Приблизиться к выбранному объекту или удалиться от него под любым углом. Первые минуты игры я пребывал в небольшой растерянности, не зная, как смотреть на подвластный кусок земли. Между прочим, благодаря 3D, отпали всякие дискуссии о неправильно выбранном разработчиками взгляде на местность. Потому что теперь только от вас зависит этот взгляд. Я здесь сделал небольшую раскадровочку, чтобы показать, как это выглядит с четырех особо отличительных положений камеры. Да и графика вышла хорошей. Мягкое освещение местности как бы позволяет сильнее проникнуть в игру. Всякие мелкие детали прекрасно просматриваются и различаются. Очень оригинально выполнены вспышки от взрывов. Вот только я не пришел к определенному мнению в вопросе оформления местности. Она состоит, в основном, из каньонов с крутыми обрывами, подъемами на плато и небольшими равнинками. Только мрачность и однородность... А ведь ядерная война с зимой, так что хочется побольше развалин, разрухи и мусора. Есть нечто подобное во втором сценарии, где остались развалины города. Но этого явно не хватает для столь замечательной игры. А в остальном, то, что вы видите на экране, прекрасно вписывается в атмосферу игры.



AI! AI? AI

Я не слышал каких-либо клятвенных обещаний авторов о создании какого-то сверх умно-разумного интеллекта у врагов. Я их даже в глаза не видел. Поэтому не могу сказать, получилось у разработчиков воплотить мечту в реальность или нет, а поделюсь своими впечатлениями. Противник перестал накатываться штормовыми волнами. Это обнадеживает. Пытается лавировать между вашей техникой и пытается прорваться к вам с наименьшими потерями. Это удивляет. А иногда, боясь склеить лапы, бежит с поля боя. Это радует. Короче, враги как враги. Ничего особо примечательного в их поведении замечено не было. Они сильно досаждают вам не будут (впрочем, это



зависит от выбранной сложности). В основном все проблемы станут возникать при нападении на базу недруга. Просто, по негласному закону, враг всегда немного сильнее вас. Из-за этого победы, в основном, приходится добывать числом (техники), беря вражескую базу измором.



вокруг технологии синоптической связи. Услышите незнакомые слова типа: NEXUS, Reed и др. Повоюете с Новой Парадигмой и войнами Союза. Будет возможность эвакуировать базу из-под ракетного удара, выводить из окружения отряды. И именно вам удастся завладеть технологией синоптиче-



ской связи и раскрыть тайну уничтожения цивилизации. Самая-самая развязка настанет только под конец игры. И поверьте, сюжетик для RTS довольно продуманный.

ТЕХНИКУ ЛЮДЯМ

Сейчас будет рассмотрено очередное отличие от прочих RTS-ов. Заключается оно в технике. Обычно новые модели даются при переходе на следующий уровень или после апгрейда вашей «машинодельной» фабрики. К тому же ее характеристики оставались неизменными. При появлении WZ старые принципы рухнули. «Добыча» новой техники стала проходить по следующему плану. Сначала требуется разыскать остатки технологий. После следует томительное изучение в лаборатории. И только теперь у вас есть новая запчасть. Ну вот и можно создавать новую игрушку. Для начала вам предложат выбрать новый корпус, затем ходовую часть и увенчать это вооружением. Как ни прискорбно, здесь имеется небольшой подводный камень. Некоторые узлы могут не состыковываться с другими. Но, несмотря на такое, модельный ряд до того широк, что ему нет равных. При появлении новых технологий становятся доступными и новые постройки. Юнитам можно задать несколько установок, руководствуясь которыми они и будут воевать. Еще каждой единице техники присваивается звание. Если не ошибаюсь, то можно дослужиться до капитана. Что это дает? Да так, повышается живучесть, время перезарядки становится меньше, что существенно помогает играть. К примеру, небольшим отрядом пехоты с хорошей прокачкой будете кромсать врага направо и налево.



зависит от выбранной сложности). В основном все проблемы станут возникать при нападении на базу недруга. Просто, по негласному закону, враг всегда немного сильнее вас. Из-за этого победы, в основном, приходится добывать числом (техники), беря вражескую базу измором.

СЮЖЕТ

Многие спросят: «А сюжет здесь есть?». А как же. Сейчас для всякого левого фантинга пишут многотомные труды на тему «Предьстория». А здесь такое, и без сюжета? Никогда! Сильно приоткрывать хитросплетения не буду, но кое-что расскажу. Система NASDA, включающая в себя орбитальные спутники с ядерными ракетами, нанесла удары по всем крупным городам нашей необъятной планеты. Этот кошмар слу-



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Может, в скором будущем мы увидим игры, которые создавали с оглядкой на War Zone 2100. Ведь в ней, на мой взгляд, есть те элементы, которые могут направить RTS-ы по новому пути развития.

C.J.C.



Начало решения в предыдущем номере

ПОХОД К КРАСНОМУ ДРАКОНУ И ВСТУПЛЕНИЕ В ГИЛЬДИЮ ВОРОВ

Отправляйтесь в Нанзу. Там наплетесь на Ксенобию и ее подручных монстров. Монстры напали на беззащитную, казалось бы, девушку. Но та с легкостью отталкивает от себя наглецов и, сбросив прикид, оказывается Кайлом. Управляя им, быстренько перебейте монстров. Ксенобия исчезнет, а вы вместе с присоединившимся к вам Кайлом выходите из деревни через южные ворота и по ущелью двигайтесь на юг.



Встречающиеся в сундуках предметы: "Angel's Tear" (1)

На карте мира идите в находящийся рядом город Реза. Это место просто кишит ворами. Один из них сорвет у вас "Dragon Wings". Идите в бар на севере. Там у стойки сидит Лейк, но разговаривать с ним не обязательно. Поговорите с барменом, и, чтобы вернуть "Dragon Wings", он посоветует вам вступить в Гильдию Воров. В этом случае вор будет обязан вернуть вам вашу собственность. Отправляйтесь в городок под названием Мериод, чтобы встретиться там с воровским авторитетом. Мериод находится на юго-востоке от Резы. Но чтобы попасть туда, необходимо преодолеть лес.



Встречающиеся в сундуках предметы: 1000 монет (2) Fortune Ring (1)

Враги здесь водятся крайне опасные, но и очков опыта дают ОЧЕНЬ много. Поэтому если есть желание, можно подкопить здесь уровень.

Выйдя из леса, идите в находящийся рядом Мериод. Этот город стоит на воде и, следовательно, целиком состоит из мостов. Пройдите по мосту на восток. Мост обвалится, и ваши герои упадут в воду. Течение раскидает их по го-

роду. Выбравшись из воды, отыщите находящегося рядом Джессику, Нэша и Мию. Идите в бар и найдете там Кайла. Он даст вам "Old Notebook", полученный от одного из воров. Возвращайтесь в лес вблизи Мериода. Вы обнаружите там непонятно откуда взявшегося Мела (причем все еще окаменелого). Мел превратит всех героев, кроме Джессики, в камень.



Но Кайл разбивает свою каменную оболочку, чтобы защитить Джессику от самозванца.

БОСС "Plaster Mell". Побить его совсем не сложно. Не забудьте воспользоваться магией Кайла "Power Up", чтобы увеличить силу удара, и атакуйте его же магией "Power Slash".

Появившаяся Роис скажет, что вы своими действиями крушите все ее планы, после чего исчезнет. Выходите из леса и идите на юг к Башне Дэймона.

Встречающиеся в сундуках предметы: "Star Light" (4) "Sage's Clothes" (1) "Spirit Bandana" (1) "Ice Pendant" (1) Пустых (4)

Обитающие здесь враги не покажутся сложными, если знать их сильные и слабые стороны.

Когда вам зададут первый вопрос, позвольте Мие на него ответить. После этого вас пропустят на следующий этаж. Там вам зададут еще один вопрос. Пусть Нэш ответит на него. На следующем этаже вам придется пройти довольно необычный тест. Вы увидите человека, держащегося за живот. Вначале он скажет, что с ним все в порядке. Но потом он попросит себя вылечить. Сделайте это и идите на следующий



этаж. Вам придется пройти еще один тест. Вас попросят расстаться с каким-нибудь персонажем. Откажитесь сделать это, и вас пропустят дальше. На следующем этаже вы встретите человека, который предложит вам сделать что-нибудь из глины. Если то, что вы сделаете, ему понравится, он пропустит вас. Лучше всего это получится у Алекса. Он сделает глиняный портрет Луны. Теперь вы можете пройти на вершину башни. Поговорите там с Дэймоном. Он попросит вас прочитать все книги в комнате.



Сделайте это и возвращайтесь в Резу. Через бар вы попадете в Гильдию Воров, где получите "Thieves Crest" (с его помощью вы сможете открыть все ранее закрытые красные сундуки в игре). Поговорите там с человеком на северо-востоке, и он вернет вам "Dragon Wings", а также подарит вам мыло. Возвращайтесь в центральную часть Резы и увидите, как Роис похищает местную певицу Лайли. Дед певицы попытается спасти ее, но будет уже слишком поздно. Роис обмолвилась о Пещере Красного Дракона. Что ж, нам и так туда. Но чтобы попасть в Пещеру, необходим летательный аппарат. Чертежи вам дадут, остается заглянуть в городок под названием Илак, чтобы поболтать с живу-



щим там изобретателем. На карте мира идите на юг и у берега найдете искомым город. В городе зайдите в самый северный дом и поговорите там с изобретателем. Он согласится построить летательный аппарат по имеющимся чертежам.

Но попросит вас отыскать потерянный им в поле "Fluffy Bug". Выходите из дома и идите на север в поле.

Встречающиеся в сундуках предметы:
 "Crystal Bracelet" (1)
 "Healing Ring" (1)
 "Spook Hairpin" (1)
 1500 монет (1)

На обитающих здесь врагах очень удобно копить уровень.



Идите на северо-запад и увидите там неподвижного жука. Попробуйте поговорить с ним, и вам придется сразиться с группой обычных монстров. Победив, вы получите "Fluffy Bug". Вернитесь в город и отдайте этот предмет изобретателю. Тот сообщит, что закончил сборку воздушного шара. Но

уже слишком поздно, и он предложит переночевать у него. Утром шар сначала не будет надуваться. Но, после того как Нэлл на него наскочит, он все же надуется, и можно будет отправляться в Пещеру Красного Дракона, находящуюся на северо-западе.



Встречающиеся в сундуках предметы:
 "Star Light" (8)
 "Barrier Ring" (1)
 "Rainbow Tiara" (1)
 "Angel Ring" (1)
 "Flame Sword" (1)
 1000 монет (1)
 5000 монет (1)

Враги здесь довольно-таки хилые, в особенности, если вы своевременно отоварились в Илаке ледяной амуницией. Старайтесь не использовать на них огненных заклятий — это бесполезно.

В Пещере есть небольшой секрет. Найдите небольшой красный предмет, лежащий на земле рядом с сундуком, и встаньте на него. Вас перебросит через лаву на островок.

Неподалеку вы найдете "Flame Sword". Дойдя до места, охваченного огнем, идите на север и встретите Роис, которая найдет на вас двух собак.



БОСС "Bronze Dog" (2). Босс этот не очень сложный. Используйте стандартную тактику, то сначала усильте характеристики ваших героев соответствующей магией. А потом постарайтесь сконцентрировать атаки на какой-нибудь одной собаке.

После смерти своих питомцев Роис исчезнет, а вы идите к Красному Дракону и, получив "Dragon Shield", возвращайтесь обратно к воздушному шару.



ПОХОД К СИНЕМУ ДРАКОНУ

Попробуйте на воздушном шаре долететь до Мериода. По пути шар начнет выпускать воздух, и вы рухнете вблизи Резы. В Резе вас встретит Лэйк. Пог-



ворив с ним, идите в Мериод. Вы обнаружите, что мост починили. Пройдите по мосту и выходите на карту мира.



Вдоль берега идите на север, а потом на запад. Около водопада расположен город под названием Лейтон. Как только вы войдете в него, услышите ужасный шум. Зайдите в дом на севере и поговорите там со старейшиной города. Он объяснит, что причиной этого шума являются духи ветра. Раньше они наигрывали приятную музыку, но внезапно сменили пластинку, и теперь отовсюду доносится лишь мерзкий шум. Старикан попросит вас разобраться с духами, живущими в местном храме. Храм — это небольшое здание в восточной части города. Выходите из дома и идите в вышеупомянутую святыню.



Встречающиеся в сундуках предметы:
 "Wisdom Robe" (1)
 "Star Light" (1)
 2500 монет (1)

Враги здесь бродят сильные, поэтому вам как воздух нужны доспехи, продающиеся в городском магазине. Если у вас не хватает денег, то подкопите их в храме. Опасайтесь ловушек, раскиданных повсюду. Их можно отличить по характерным трещинам на полу.

Вскоре вы увидите два камня и четыре дыры в стене. Из дыр как раз и доносится та самая "музыка". Чтобы изменить ее, левым камнем задвиньте самую левую дыру, а правым — самую правую. Теперь музыка вновь стала нормальной. Возвращайтесь в город и вновь поговорите со старейшиной. Он поблагодарит вас и скажет, что теперь Пещера Синего Дракона на севере стала доступна. Отправляйтесь в Пещеру.



Встречающиеся в сундуках предметы:
 "Angel's Tear" (1)
 "5000 Silver" (1)
 "Ruby Tiara" (1)
 "Angel Ring" (1)
 "Jewel Bracelet" (1)
 "Chira's Tail" (1)
 "Dragon Armlet" (1)

Враги в этой Пещере не доставят вам особых проблем. И в отличие от тех, что обитали в Пещере Красного Дракона, бояться огня.

Пещера представляет собой простенький лабиринт. В конце вы найдете Синего Дракона. Он откроет вам дверь, ведущую к "Dragon Helm". Идите на восток и возьмите шлем. Вы услышите какой-то шум. Вернитесь к Дракону и обнаружите, что Фасия его убила. Фасия убежит, а вы возвращайтесь в Лайтон.



ПОХОД К ЧЕРНОМУ ДРАКОНУ И ВСТРЕЧА С ЧЛЕНАМИ СТЕПНОГО КЛАНА

Теперь осталось посетить последнего, Черного Дракона. Выходите из города и идите к Проходу Тамура на востоке.

Встречающиеся в сундуках предметы:
 "Star Light" (1)
 "Chira's Tail" (1)
 "Wind Cane" (1)

Враги здесь не сложнее тех, что обитают в Пещере Синего Дракона.



Идите на юго-восток и наткнетесь на Ксенобию. Вам предстоит дважды сразиться с монстрами, которых она на вас натравит. Боссами их не назовешь, поэтому особых хлопот они вам не доставят. После того как вы одержите победу в обеих битвах, Ксенобия накастет еще монстров. Но внезапно обрушившиеся с неба стрелы переубьют их всех, а Ксенобия убежит. Узнав о том, что ваших спасителей зовут Темпест и Фреска, отправляйтесь непосредственно в город Тамур. Пройдясь там по магазинам, идите на север к выходу из города.



Там вас встретит Лэйк. Он предложит поговорить с человеком по имени Майт, живущим в башне неподалеку, поскольку тот может помочь в ваших поисках. Лэйк согласится сопроводить вас туда, но только наедине с Алексом. Остальным же членам команды придется остаться. Соглашайтесь. Выходите из города и заходите в башню.

Встречающиеся в сундуках предметы:

- "Silver Light" (1)
- "Barrier Ring" (1)
- 500 монет (1)

Враги не особенно сложные лишь потому, что с вами Лэйк.



Как только вы войдете в башню, вам придется решить головоломку. Ответ следующий: Планета, Звезда, Солнце, Луна. Идите дальше и на лифте поднимитесь на вершину башни.

Поговорите там с Майтом, и он согласится смастерить для вас новый летательный аппарат, но на это потребуются время. Лэйк покинет вас, а вы возвращайтесь в Тамур. В баре вы встре-



тите свою команду. Окажется, что Нэш куда-то подевался. Внезапно он появится и сообщит, что в городе что-то случилось. Выйдя на улицу, вы увидите, что двое членов Степного Клана, уже знакомые вам Темпест и Фреска, зачем-то подвесили человека. Помогите бедняге, и Темпест захочет испытать Алекса на прочность.

БОСС "Tempest". В бою участвует только Алекс, но, несмотря на это, особых трудностей у вас возникнуть не должно. В начале битвы воспользуйтесь магией "Vigor" и бейте его магией "Sword Dance".



Победив, вы получите от Темпеста "Dragon Necklace", после чего он уйдет. Решено будет отправиться в город Степного Клана, Пао, с целью разузнать что-нибудь о местонахождении Черного Дракона. Выйдите из деревни и идите в лес на юге.

Встречающиеся в сундуках предметы:

- "Chira's Tail" (1)
- "Holy Hairpin" (1)
- "Healing Nut" (2)
- "Silver Light" (1)
- "Dark Shield" (1)
- "Star Bracelet" (1)

Враги не доставят вам проблем, если вы вовремя прикупили себе вооружение.



Начнет смеркаться, и вам будет предложено переночевать в лесу, а утром продолжить свои странствия. Соглашайтесь. Утром вы обнаружите рядом людей из Степного Клана. Они согласятся провести вас в Пао. В городе



эпидемия какой-то непонятной болезни. В одной из палаток вы найдете Темпеста. Болезнь сразит Джессику, Мио и Фреску. Отправляйтесь в Пещеру Черного Дракона, что на востоке. Темпест пойдет с вами.

Встречающиеся в сундуках предметы:

- "Dragon Bandana" (1)
- "Dream Bow" (1)
- "Angel Ring" (1)
- "Silver Light" (2)

Сундук вытягивающий MP (2)

Враги в Пещере очень сильные. Вы должны быть как минимум на 32-м уровне, чтобы пройти ее.



В конечном итоге, вы достигнете Черного Дракона, который даст вам последний предмет, необходимый, чтобы стать Повелителем Драконов — "Dragon Armor". Поднимитесь на следующий этаж и обнаружите, что Галеон контролирует Дракона. Тогда Алекс превращается в Повелителя Драконов для того, чтобы сразиться с ним.



БОСС "Black Dragon".

Очень сильный противник. Это усугубляется тем, что вас теперь некому лечить.

Очень желательно, чтобы ваши герои были экипированы "Healing Ring". Не помешает также иметь при себе какие-нибудь лечащие предметы типа "Healing Nut". Вначале битвы воспользуйтесь магией, улучшающей характеристики ваших героев, и бейте Дракона самой сильной магией.

ВОЗВРАЩЕНИЕ НЭША И КОНЕЦ МАГИЧЕСКОГО ИМПЕРАТОРА

Возвращайтесь в Пао. Поговорите с остальными членами вашей команды. Поскольку Черный Дракон повержен, болезнь отступила.

Придет Лэйк и сообщит, что Майт почти закончил летательный аппарат. Поговорите с Темпестом, и он даст вам "Master Sword". Возвращайтесь в Башню Майта и поговорите с хозяином. Майт скажет, что почти закончил летательный аппарат, и утром он будет готов. Он уйдет работать, а вы переговорите с членами



своей команды, и будет решено ложиться спать. Утром, выйдя на улицу, вы обнаружите, что аппарат готов. Неожиданно Нэш откажется лететь с вами. Во время взлета он вызовет молнию, которая ломает мотор только что построенного агрегата, и покинет вас вместе с Рюис. Возвращайтесь в Резу, в Гильдию Воров. Там на базаре поговорите с людьми, и один из них даст вам чертежи нового двигателя.



Отнесите их к Майту, и он сделает новый двигатель. Теперь вы, наконец-то, можете воспользоваться летательным аппаратом.



КОНЕЦ ПЕРВОГО ДИСКА!

ДИСК ВТОРОЙ

Летите к Границе. Там вы наткнетесь на преграду, и придется приземляться с западной стороны. Идите в находящийся рядом город под названием Талон. Осмотрев город, следуйте на север в шахту.

Встречающиеся в сундуках предметы:

- "Healing Nut" (3)
- "Silver Light" (2)
- "Hell Armlet" (1)
- "Holy Robe" (1)
- "Devil Pendant" (1)
- "Refresher Ring" (1)
- "Angel's Tear" (1)
- "Fire Tiara" (1)

Враги здесь не покажутся вам сложными, если у ваших героев хорошая экипировка.

Вскоре случится небольшое землетрясение. Пройдя немного назад, вы увидите, что какого-то шахтера "накрыло" камнем. Помогите ему выбраться из-под него. Прибегут несколько монст-



ров, и придется с ними подраться (ничего сложного). Поговорите со спасенным шахтером и можете двигаться дальше. Внезапно вы натолкнетесь на статую Алтены. Идите на север. Появится Ксенобия и похитит Джессеку и Мио. Она обещает отпустить девушек в том случае, если Алекс и Кайл будут драться друг с другом. Что ж, придется выполнять. Неважно, как вы будете драться, ущерба вы друг другу не причините. Ксенобия скажет, что вы не стараетесь, и найдет на вас босса.

БОСС "Shadow Spectre". Никакой особо сложной стратегии по его убийству нет. К счастью Ксенобия отпустит Джессеку и Мио, так что никаких затруднений у вас возникнуть не должно.

Побив босса, идите на северо-запад к местечку под названием Руид. Дверь, ведущая внутрь, заперта. Идите на юго-восток, и там вас встретит Фасия. По непонятной причине она захочет вам помочь и сообщит пароль (Green Earth), с помощью которого вы сможете попасть в Руид. Теперь идите к западным воротам и, предъявив пароль, заходите внутрь.

Встречающиеся в сундуках предметы:

- "Silver Light" (2)
- "Star Light" (1)
- "Fortune Ring" (1)
- "Dark Mace" (1)
- "Healing Nut" (1)
- "Fire Armlet" (1)
- "Tri-Ring" (1)

Враги здесь очень сильные, поэтому может возникнуть необходимость вернуться к статуе богини, чтобы подлечиться. Не поленитесь подкопить уровень, он вам пригодится.

Рано или поздно вы доберетесь до злодея по имени Тейбен. Он призывает на помощь свое новое изобретение, и на арену выкатится Нэш в специальных доспехах. Нэш скажет, что не хочет, чтобы вы сражались с Галеоном, поскольку это бесполезно. Но, получив пощечину от Мио, незадачливый волшебник одумается и вновь захочет примкнуть к вам. Однако поздно: доспехи возьмут инициативу на себя, и завяжется драка.

БОСС "Magic Masher". Изобретение Тейбена не отличается прочностью, поэтому разломать его будет не трудно. Регулярно лечитесь и пользуйтесь, по возможности, огненной магией.

Лишившись своего детища, Тейбен убежит, а Нэш снова присоединится к вам. Идите на север к выходу. Там вас уже ждут Галеон и Тейбен. Они начнут рассуждать о какой-то гигантской Дробилке (еще одно изобретение), с помощью которой Галеон планирует уничтожить все живое. Внезапно эта

самая Дробилка прокатится мимо вас, проделав дыру в пограничной стене. Идите на запад и поднимайтесь на борт воздушного корабля. Окажется, что



Дробилка движется прямо на Вейн. Отправляйтесь туда. В здании Гильдии Магов идите в Серебряную Башню. Мия сконцентрирует всю магическую энергию Вейна и выстрелит ей. Но будет слишком поздно, Дробилка врежется в Вейн, и летающий город рухнет на землю. Выход из Серебряной Башни будет заблокирован, и выбраться из Вейна вы можете только при помощи "Dragon Wings". Прежде чем идти внутрь Дро-



билки, следует подготовиться, потому что как только вы попадете туда, выйти вы уже не сможете. Вот список того, что вам следует сделать:

- 1) ваши герои должны быть как минимум 43-го уровня, иначе враги, живущие внутри дробилки, будут для вас слишком сильны;
- 2) вы должны иметь как минимум десять "Silver Light";
- 3) вы должны иметь как минимум десять "Healing Nuts", поскольку одна Джессека с лечением может не справиться;
- 4) и последнее, как минимум семь "Angel Tears".

Все вышеперечисленные предметы распределите равномерно среди членов вашей команды. Теперь входите внутрь Дробилки, расположенной рядом с Храмом Алтены.



Встречающиеся в сундуках предметы:

- "Healing Nut" (2)
- "Saint Clothes" (1)
- "Silver Light" (2)
- "Angel Ring" (1)
- "Stone Bracelet" (1)
- "Insane Shield" (1)
- "Healing Ring" (1)
- "Holy Bandana" (1)
- "Insane Helmet" (1)
- "Phantom Ribbon" (1)
- "Star Light" (1)

Изнутри Дробилка очень велика, и враги здесь водятся крайне сильные.

Вскоре вы наткнетесь на небольшое поселение эльфов. Рядом имеется статуя Алтены, поэтому здесь очень удобно копить уровень. Двигаясь дальше, вы увидите Фасию. Появятся Ксенобия и Роис. Фасия задержит их, чтобы вы могли пройти. Идите на север и встретите Магического Императора.

БОСС "Magic Emperor". Открою вам секрет — это еще не последний босс. Не слабый, но и не особенно сильный противник. Используйте стандартную тактику и не забывайте лечиться.

Побив босса, пройдите немного вперед и встретите Галеона, который скажет, что вы дрались с хилым клоном, в то время как он во много раз мощней. Окажется, что Луна на самом деле и есть богиня Алтена. Алекс настаивает на повторном сражении, и Галеон не в силах ему отказать.



БОСС "Ghaleon" Вы не можете причинить ему никакого вреда, и вскоре он перебьет всю вашу команду.

Сделав свое черное дело, Галеон отправляется в Крепость Алтены. Дробилка взрывается, но "Dragon Wings" автоматически переносят вас в Марибию.



Алекс просыпается в особняке Мела, и Нэлл сообщает ему, что он проспал несколько дней. Идите в офис Мела и поговорите там с Джессикой и Мией. Они попросят вас поговорить с Кайлом и Нэшем. Выходите из особняка и идите в таверну на юго-востоке города. Поговорите там с Кайлом и Нэшем, и те скажут, что больше не желают сражаться.



Возвращайтесь в особняк и снова поговорите с Джессикой и Мией. Они присоединятся к вам. Опять поговорите с ребятами в таверне. На этот раз вы сможете их убедить, и они согласятся продолжить борьбу. Придет Лэйк и скажет, что поможет вам свергнуть Галеона. Он предложит вам прогуляться по городу, прежде чем отправляться.



Загляните в магазин Рамуса, тот согласится дать некоторые предметы даром. Возьмите их и возвращайтесь к Лэйку в таверне. Он перенесет вас в Барг к мемориалу Дайна, где выяснится, что он и есть Дайн. Он утратил свою настоящую силу из-за любви, поэтому не может сражаться с Галеоном. Дайн попросит вас вытащить его меч, воткнутый в мемориал. Сделайте это. Нэлл превратится в огромного Дракона и отнесет вас к Крепости Алтены.



Встречающиеся в сундуках предметы:

- "Silver Light" (3)
- "Holy Mace" (1)
- "Dragon Cane" (1)
- "Starlight Bow" (1)
- "Insane Armor" (1)
- "Aegis Robe" (1)
- "Holy Clothes" (1)
- "Insane Sword" (1)
- "Detonator Armlet" (1)
- "Sage's Robe" (1)
- "Spook Armlet" (1)
- "Spirit Talisman" (1)

Крепость Алтены по размерам еще больше, чем Дробилка, да и враги здесь сильнее.

В конечном счете вы доберетесь до Луны, которая скажет, что сбежала от Галеона. Но вскоре Луна превратится в Роис, заколдует вашу команду и убедит. Заклятье заключается в том, что

каждый раз во время битвы какие-то двое членов группы засыпают. Это сильно осложняет дело, но, в конце концов, вы все же доберетесь до Роис.

БОСС "Roise". Роис не очень сильна по сравнению с теми боссами, которых вам еще предстоит побить. К тому же заклятье уже не действует. Советую экономить предметы, они вам еще пригодятся.

После победы над Роис, дверь на севере откроется. Идите туда. Придется решить головоломку. Нажмите кнопки на полу в следующем порядке: белая, красная, синяя, черная. Встаньте на телепортатор и окажетесь в следующей комнате. Решение находящейся там головоломки точно такое же, как и в предыдущей комнате. Снова вставайте на телепортатор и перенесетесь в



очередную комнату.

Здесь кнопки находятся в разных комнатах, и, чтобы добраться до них, нужно воспользоваться телепортаторами. Ответ следующий: синяя кнопка, черная,



красная, белая. Встав на телепортатор, вы попадете к последней кнопочной головоломке. Порядок следующий: красная кнопка, черная, белая, синяя. Выходите из комнаты и идите на север. Дюковьяла до статуи Алтены, обязательно вылезитесь. Это последнее место в игре, где можно подкопить уровень, и я очень советую это сделать (хотя бы до 46-го). Продолжайте идти на юг, и вскоре вы столкнетесь с Ксенобией. Она попытается заморозить вам голову, но, не добившись результата, ринется в бой.

БОСС "Хелобия". Довольно-таки сильный противник, но это еще цветочки. Пользуйтесь стандартной тактикой. Пусть сильные персонажи, такие как Алекс и Кайл, атакуют, в то время как остальные восстанавливают им HP/MP.



Используйте "Star Light" в любом количестве, но не трогайте "Silver Light", они понадобятся вам для финального босса!



В следующей комнате вы найдете Галеона и Алтену. Алтена многократно увеличит силу Галеона, и придет время для решающей битвы!

БОСС "Magic Emperor". Приготовьтесь к очень долгой и тяжелой битве, поскольку ничего сравнимого с

этим гадом вам еще не встречалось. Магический Император обладает ОЧЕНЬ мощными заклятьями, да к тому же

имеет привычку выкачивать из ваших героев HP и ставить себе непробиваемый щит. Вам понадобится очень много "Silver Lights", "Healing Nuts" и "Angel Tears". Джессике, скорее всего, одной с лечением не справиться, поэтому бу-



дет полезна магия Алекса "Dragon Healing". В остальном все по-прежнему. Победить Галеона с первого раза вам вряд ли удастся, но не теряйте надежды, и все получится.

Вот и пройдена эта замечательная игра. Теперь съядте поудобнее, чтобы насладиться красивой концовкой. Напоследок хочется поблагодарить тружеников из Working Designs за столь блестящий перевод Lunar: Silver Star Story Complete в формат PlayStation: Го-куро-сама дэсита (как говорят японцы)! Сайонара!



Mac Fank



Продаю Dendy в хорошем состоянии и 30 картриджей. Тел. (095) 964-49-55. Морозов Коля.

Привет всем читателям ДРАКОНА, хочу переписываться с владельцами PSX. Присылайте свои письма на kuchumov_an@arstel.ru, жду писем! Tony Cortes.

Продаю Sega с двумя джойстиком, картриджи для Сеги и картриджи для Гейм Боя. Все очень дешево. Есть редкие игры. Звонить Максусу. Тел. (095) 944-67-79.

Эй, вы, любители и фанаты японской анимации! Проснитесь от летаргического сна, возьмите в руки ручки (или карандаши, неважно) и напишите нам по адресам: 129347 Москва ул.Лосевская, д.6, кв.68. Shenzi. 129347 Москва ул.Лосевская, д.7, корп.1, кв.87. Li-Cat.

117454 *О, Великий Дракон! Ты самый драконистый из всех драконов!*
а/я 21 *Endimion, г.Красноярск*

Хочу переписываться с геймерами и любителями The X-files, Resident Evil 1,2,3 и других игр. Мне 14 лет. Адрес: 344048 г.Ростов-на-Дону, ул.Детская, д.180. SnesScully. Есть E-Mail: snesscully@chat.ru.

Фанаты Mortal Kombat, пишите мне. Обменяюсь биографиями. Пришлю рисунки. Отвечу всем 100%. Liu Kang. Адрес: 412010 Саратовская обл., г.Ртищево, ул.Красный Луч, д.20, кв.1.

Хочу переписываться с любителями аниме и комиксов. Отвечу всем. 141350 Московская обл., г.Хотьково, ул.Жуковского, д.2, кв.20. Чистяков Сергей

Привет всем геймерам и геймершам, а также всем читателям «Великого Дракона»! Хочу найти друзей по переписке. Мне 16 лет. Люблю RPG, стратегии, гонки. Пишите, отвечу всем, только вкладывайте конверт для ответа, это важно. Мой адрес 117321 Москва, ул.Профсоюзная, д.140, корп.3, кв.124. Звягин Леонид.

Геймеры и геймерши! Пишите! Постараюсь ответить на все письма. Меня зовут Антон. 188410 г.Волосово, ул.Пионерская, д.4, кв.4.

Хотел бы переписываться с любителями Mortal Kombat (PlayStation). 625022 г.Тюмень, ул.Щербатова д.124, кв.32. Криницкий М.

Ищу друзей по переписке — любителей японской анимации, фанатов Sailormoon, владельцев Playstation. Отвечу всем. 143116 Московская обл., Рузский р-н, п/о Белая Гора. Карабцова Елена.

Привет всем поклонникам аниме и манги! Пишите мне! Отвечу всем! 660042 г.Красноярск, а/я13288. Terry.

Диман Медведев! Плохо забывать своих товарищей по SF Alpha! Напиши Андрюхе!
Привет Полярным Зорям!

117454 *Я от рождения не люблю читать!!! Но когда читаю ваш журнал, то отдыхаю и при этом предки не наезжают, говорят: «Молодец! Наконец-то ты сел читать!»*
а/я 21 *Slem, г.Назарово, Красноярский край*

Хочу переписываться с геймерами и геймершами, читающими «Великий Дракон». Мне 15 лет. Адрес: 665722 Иркутская обл., г.Братск-22, ул.Профсоюзная, д.9, кв.25. Марков Юрий.

Хочу переписываться с читателями «Великого Дракона» и любителями игр на Sega. Мне 11 лет. Адрес: 607190 Нижегородская обл., г.Саров, ул.Радищева, д.7, кв.38. Иващенко Коля.

Хочу переписываться со всеми, кто любит японскую анимацию, рубрику «Мир аниме» и фантастику. Мне 14 лет. Адрес: Омская обл., Муромцевский р-н, с.Кам-Курское, ул.Магистральная, д.2, кв.2. Ангел тьмы.

Меняю Sega + 17 картриджей + книга секретов + доплата 200-300 руб. на Sony PlayStation. Хочу переписываться с обладателями PlayStation. Мне 13 лет. Адрес: 396410 Воронежская обл., г.Лиски, ул.Тулесбердиева, д.8, кв.47. Дубровский Александр.

Хочу переписываться со всеми маньяками Tekken 3 и RPG на PlayStation. Мне 15 лет, кличка Sid. Мечтаю встретиться в поединке с жителями Питера. Мой адрес 197350 Санкт-Петербург, ул.Вербная, д.18, к.1, кв.464. Рома.

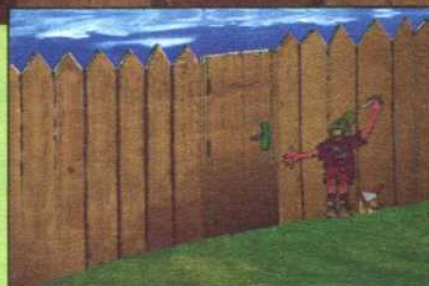
Я протестую!

В 35 номере на заборе было вывешено объявление о продаже карманных машин времени неким Mister'ом Man'ом. Обратишься по указанному адресу, я приобрел 10 (десять) приборов. Как оказалось, с браком. В первый же день я обнаружил в почтовом ящике 5 газет за 1886 год и одну за 2006-й. Половина стульев в моей квартире и турбоджойстик рассыпались от старости. При этом все 10 (десять) машин времени не выключаются и продолжают создавать временные парадоксы. Я всерьез опасаясь за состояние пространственно-временного континуума в районе планеты Земля. В связи с вышеизложенным, я требую лишить Mister'a Man'a лицензии на продажу машин времени и выплатить мне компенсацию в размере 22 и 30 номеров «Великого Дракона».
Требунских Сергей, г.Чита

Привет всем геймерам нашей великой страны! Все, кто фанатеет от Sailormoon, игр на Мегадрайве, увлекается Quake 2 на PSX! Напишите мне! Мне 14 лет. Геймерши, почему молчите?! Пишите мне! Адрес: 141000 Московская обл., г.Мытищи, ул.Семашко, д.6, к.2, кв.19. Рошин Вадим.

Ищу друзей по переписке. Увлекаюсь играми на Playstation типа Cool Boarders, Quake, Resident Evil, GTA, Driver. Мне 14 лет. Адрес: 113628 Москва ул.Старокачаловская, д.3, к.1, кв.50. Кирилл.

Кому нужен какой-нибудь секрет на Megadrive, пишите! Отвечу 100%. Адрес: Московская обл., Сергиево-Посадский р-н, г.Хотьково, ул.Жуковского, д.2, кв.20. Чистяков Сергей.



Продаю или меняю на Sony PlayStation Super Nintendo с одним джойстиком, семью картриджами, адаптером и антенным кабелем. 400087 г.Волгоград, ул.Пархоменко, д.19, кв.4. Тел. (8442) 37-00-15. Валя.

Меняю царскую монету 1834 года на Sony PlayStation. Если Вы согласны, отправьте мне письмо, а там поговорим. Мой адрес: 678704 Республика Саха (Якутия), Чурапчинский Улус, село Улус-Кюель, ул.Бэринская, д.6. Никитин Г.И.

Хотел бы познакомиться с мальчишками и девчонками, играющими на PSX. Я увлекаюсь аниме и мангой. На PSX увлекаюсь всеми жанрами, но любимый — RPG. Напишите, обязательно отвечу. 623530 Свердловская обл., г.Камышлов, ул.Жукова, д.51а, кв.15. Ниязов Артем (16 лет).

Люди! Продайте, поменяйте, подарите мне мультик «Ghost in the Shell»!!! Куплю английскую версию «Breath of Fire 3» или могу предложить взамен джапскую ее же версию (готов на все). Хочу, прямо-таки желаю переписываться с любителями Final Fantasy, Breath of Fire, SaGa Frontier, да и вообще любителями RPG-игр. Пишите по адресу: 660049, г.Красноярск, ул.Ленина, д.24, кв.63. Роман.

117454 *Пацаны, ваш журнал — это ВЕЩЬ!*
а/я 21 *В натуре!*
Mr. Excellent,
г.Кимры, Тверская обл.

Продается Sega Mega Drive II с одним джойстиком и 18 играми плюс 3 каталога. Тел. (095) 191-82-48. Игорь.

Привет всем! Зовут меня Юлия, мне 16 лет, я хочу переписываться со всеми, кто любит аниме и обожает «Великий Дракон» или просто хочет иметь подругу, такую как Я! Пишите, отвечу всем. Адрес: 400019 г.Волгоград, ул.Кирова, д.130а, кв.22.

Меняю Mega Drive II с 7-ю картриджами + Game Boy с 2-я картриджами + Dendy с 15-ю картриджами + подарок на PlayStation. Тел. (095) 425-14-54. Алексей.

Hi, любители японского искусства! Мне очень нравятся японские мультики. Хотела бы переписываться с настоящими «отаку». Состою в движении Ai.R (Anime Russia). Мой адрес: 121352 Москва, ул.Кремленчугская, д.7, к.2, кв.105. Акари.

Уважаемые анимешники! Внимание! Движение Ai.R (Anime Russia) объявляет конкурс на самый лучший Косплей. Он делится на две категории: а) самый прикольный костюм; б) самый похожий костюм. Самые лучшие работы будут оценены. Просим отправлять фотографии по адресу: 117418 Москва, Нахимовский пр-т, д.37, к.2, кв.15 или 105425 Москва, ул. 5-я Парковая, д.56, к.2, кв.35.

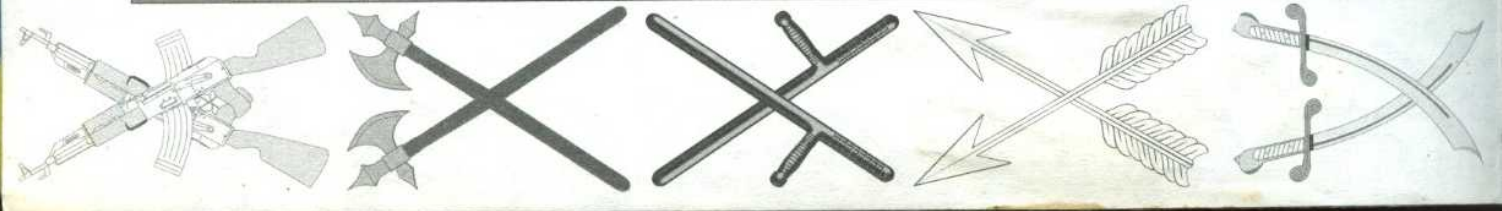
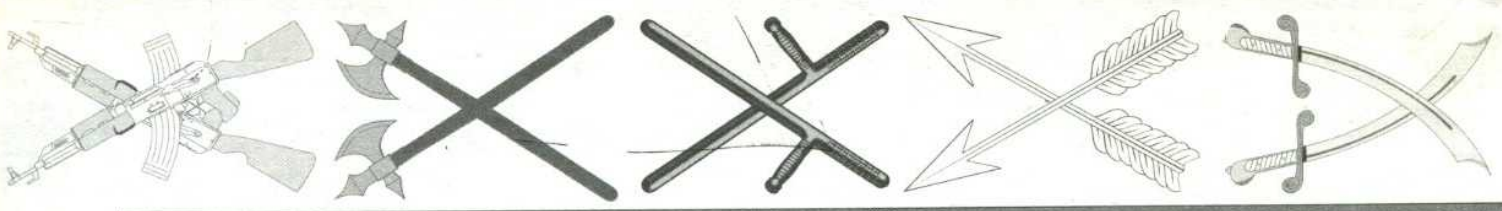
Супер-Кроссворд «Герои фантасмаста»

Автор: Dr.X
г. Шилово,
Рязанская обл.

Все ответы на
английском
языке

18 23 24 12 25 26 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182

1 L
2 R
3 O
4 N
5 A
6 R
7 O
8 C
9 K
10 d
11 I
12 S
13 O
14 N
15 B
16 I
17 S
18 O
19 N
20 I
21 R
22 O
23 N
24 Q
25 *
26 W
27 I
28 L
29 L
30 I
31 A
32 M
33 S
34 E
35 V
36 E
37 G
38 A
39 C
40 K
41 J
42 A
43 D
44 E
45 I
46 R
47 M
48 A
49 Q
50 *
51 H
52 U
53 L
54 K
55 E
56 R
57 M
58 A
59 K
60 *
61 V
62 O
63 L
64 D
65 *
66 T
67 A
68 N
69 Y
70 A
71 *
72 B
73 L
74 A
75 D
76 E
77 *
78 R
79 E
80 P
81 T
82 I
83 L
84 E
85 *
86 D
87 U
88 R
89 A
90 L
91 *
92 B
93 L
94 A
95 D
96 *
97 T
98 A
99 N
100 Y
101 A
102 *
103 N
104 I
105 G
106 H
107 T
108 W
109 O
110 L
111 F
112 *
113 K
114 I
115 L
116 *
117 R
118 E
119 P
120 T
121 A
122 R
123 O
124 *
125 N
126 I
127 G
128 H
129 T
130 W
131 O
132 L
133 F
134 *
135 B
136 L
137 A
138 D
139 E
140 *
141 T
142 A
143 N
144 Y
145 A
146 *
147 V
148 O
149 L
150 D
151 *
152 H
153 U
154 L
155 K
156 *
157 R
158 E
159 P
160 T
161 I
162 L
163 *
164 N
165 I
166 G
167 H
168 T
169 W
170 O
171 L
172 F
173 *
174 K
175 O
176 B
177 A
178 L
179 *
180 H
181 E
182 I
183 H
184 C
185 H



Лавка Дракона

Наш телефон: (095) 209-93-47. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО.

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

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

Уважаемые покупатели! Обращаем Ваше внимание на то, что ТОЛЬКО указанные в этом объявлении телефоны и адрес для заказа товаров, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО являются телефонами и адресом «Лавки Дракона» журнала «Великий Дракон». За проблемы, возникшие у Вас при заказе товаров по каким-либо другим телефонам и адресам, наша фирма ответственности не несет.

Игровые приставки 8-bit

Dendy Classic	20
Dendy Junior (Пистолет+Картр.)	18
Game Boy Pocket	65
Game Boy Color (с цветным экраном)	85
Магистр (Клавиатурная приставка) НОВИНКА	38

Игровые приставки 32-bit

Sega Saturn (в комплекте 10 CD)	170
Sony PlayStation 9002 (Dual Shock)	180

Игровые приставки 16-bit

Sega Nomad (Портативная приставка, полностью совместимая с кассетами SEGA)	110
Sega Game-VCD (НОВИНКА)	150
Sega Mega Drive (Mega Key) 2дж.	32
Sega Mega Drive 3 (НОВИНКА)	35

Аксессуары к видео-играм

Adapter Game Boy	5
Adaptor Dendy	4
Cable PSX Audio Video (AV)	6
Cable PSX Link (для соединения приставок)	6
Gun Dendy	5
Joystick PSX	5
Joystick PSX Dual Shock	30
Joystick Sega	4
Joystick Sega 3	5
Mega Key Nintendo	9
Memory Card PSX 15 блоков	6
Memory Card PSX 30 блоков	8
Memory Card PSX 120 блоков	13
RF Converter PSX (для подключения PSX к антенному гнезду телевизора)	9
RF Converter Sega (для подключения Sega к антенному гнезду телевизора)	6

ОБЪЯВЛЕНИЕ. Уважаемые читатели. Обратите внимание на изменение цен за журналы, высылаемые по почте (последняя страница обложки). Это произошло в связи с резким повышением почтовых тарифов с 1 февраля 2000 года.

Вниманию владельцев SUPER NINTENDO

В продажу поступил сборник игр для SUPER NINTENDO «Крутой Мир» №3. Формат сборника такой же, как у «Крутого Геймера».

«Крутой Мир» включает в себя 35 игр:

Air Cavalry	Flintstones II	Pitfall
Aladdin	Foreman For Real	Porky Pig's
Batman and Robin	Judge Dredd	Primal Rage
Batman Forever	Jungle Book	Stargate
Biker Mice from Mars	Jungle Strike	The Mask
Bugs Bunny	Kawasaki Super Bikes	Tournament Fighters
Cutthroat Island	Killer Instinct	Toy Story
Demolition Man	Lion King	True Lies
Donkey Kong Country	Mechwarrior	Urban Strike
Donkey Kong Country 2	Michael Jordan	Waterworld
Earth Worm Jim 2	Mortal Kombat III	Weaponlord
FIFA Int. Soccer 1996	Network Rally	

Чтобы получить по почте сборник «Крутой Мир», пришлите заказ по адресу 117454 Москва, а/я 21 или позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. Цена, включая стоимость пересылки, 25 рублей за один сборник. Оплата при получении на почте.



Лавна Дракона

Картриджи Мегадрайв

Abrams Tank (NTSC) (КГ №7)	5	Chase HOLL	5	Genghis Khan 2 НОВИНКА	6	Mr. Nutz	5	Sonic the Hedgehog 2	5
Addams Family 2	5	Chessmaster НОВИНКА	10	Ghost Busters	5	NBA 97	7	Sonic the Hedgehog 3 (КГ №7)	6
Aero Blaster	5	Chester Cheetah НОВИНКА	7	Golden Axe I	5	NBA 98	8	Sonic V-3D Blast (КГ №6)	8
Aerobiz	6	Comix Zone (BD №23)	6	Golden Axe II	5	NBA Basketball	5	Speed Ball 2 (BD №34)	5
After Burner II	5	Contra Hard Corps (BD №27)	6	Golden Axe III	5	NHL 95	6	Spider-Man 4 (НОВИНКА)	9
Air Battle (G-Log)	5	Cool Spot	5	Goofys Hysterical Tour (BD №21)	5	NHL 97	7	Spider-Man Vs KingPin	5
Aladdin	6	Corporation	6	Green Dog	5	No Escape (КГ №7)	6	Splaterhouse 3	6
Alien Storm	5	Cutthroat Island	6	Gretzky	6	Operation Europe (КГ №7)	6	Spot Goes to Hollywood (BD №28)	8
Andretti Racing (КГ №7)	6	Dangerous Seed	5	Gun Ship (BD №29)	5	Panic on Funkotron	6	Stargate (BD №24)	6
Animaniacs (BD №40)	5	Desert Demolition (BD №23)	5	Hercules (BD №39)	7	Pink Goes to Hollywood (КГ №7)	5	Street Fighter II	6
Ariel Mermaid	5	Desert Strike	5	Home Alone 2	5	Prince of Persia	5	Street Racer	5
Attack Sub 688 (BD №42)	6	Dick Tracy	5	Hook (BD №36)	6	Pocahontas (BD №36)	8	Sub Terrania (КГ №6)	5
Awesome Possum (BD №35)	5	DJ Boy	5	Indiana Jones	5	Primal Rage (BD №28-29)	7	Sunset Riders	5
Barbie	5	Donkey Kong	9	Indy Car Nigel Mansel	6	Quack Shot (BD №29)	5	Super Battleship (BD №45)	5
Bare Knuckle	5	Dune II (КГ №6)	6	Int. Super Star Soccer Deluxe	6	Radical Rex	5	Super Hang-on	5
Bare Knuckle II	6	Dynamite Duke	5	James Bond 007	5	Rampart (BD №39)	6	Super-man	6
Bare Knuckle III	7	Earth Worm Jim (КГ №6)	8	Jurassic Park	6	Red Zone (BD №35)	6	Super Monaco GP	5
Batman Forever (BD №24)	6	Earth Worm Jim 2 (КГ №7)	8	Jurassic Park Rampage Edit.	6	Ristar (BD №37-38)	6	Super Monaco GP II (КГ №7)	5
Batman Returns	5	Ecco Jr.	5	Kawasaki (BD №46)	5	Road Blasters	5	Syndicate (КГ №6)	6
Batman Revenge Of The Joker	5	Ecco the Dolphin I	5	LHX Attack Chopper	5	Road Rash II	5	Tale Spin	5
Battletech (КГ №6)	6	Evander Holyfields Boxing	5	(BD №21 и 40)	5	Road Rash III (КГ №7)	6	Taz-Mmania	5
Battletoads	5	F-117 Night Storm	6	Lion King (КГ №7)	6	Robocop 3	5	Terminator 2	6
Battletoads Double Dragon	5	F-15 Strike Eagle	5	Lion King II	6	Rock'n'Roll Racing (КГ №6)	5	Thunder Force III (BD №40)	5
Beavis and Butt-head (BD №41)	7	F-22 Interceptor (BD №43)	5	Lost Vikings (КГ №6)	5	Rolling Thunder 3	6	Tiny Toon (Acme All-Stars)	5
Beauty and the Beast	5	F1 Hero	5	Mega Lo Mania (КГ №6)	7	S.S. Lucifer	5	Tiny Toon (Busters Hidden)	5
Beauty and the Beast II	5	F1 Rage	6	Micromachines 2	5	Samurai Shodown	7	Tom and Jerry	5
Bio Hazard Battle	5	F1 World Champions	6	Mig-29 (BD №42)	5	Second Samurai (BD №37)	5	Top Gear II	5
Blades Vengeance 4	5	FIFA-98	7	Monopoly (на русск. яз.)	5	Separation Anxiety	8	Toy Story (BD №27)	8
Blockout (BD №34)	4	FIFA-99	7	(BD №39)	6	Shadow Blaster	5	True Lies (BD №21)	8
Bloodshot (BD №34-35)	4	Final Zone	5	Moonwalker	5	Shaq-Fu	8	TMNT Tournament Fighters	6
Bonanza Bros (BD №38)	5	Flashback (КГ №7)	6	Mortal Kombat	6	Shinobi I	5	Urban Strike (КГ №7)	6
Bonkers (КГ №7)	5	Flintstones	5	Mortal Kombat 2 (КГ №7)	8	Shinobi III	5	Virtua Fighter 2 (BD №34)	8
Boogerman (BD №23)	7	Gargoyles (BD №38)	7	Mortal Kombat 3 (BD №27)	8	Side Pocket (BD №33)	5	Wimbledon Tennis	5
Bubba N Stix	5	Gauntlet IV (BD №35)	6	Mortal Kombat 5 (MK Sub-Zero)	12	Snake Rat'n' Roll (BD №36)	5	Worms (КГ №6)	8
Caesar's Palace	5	General Chaos (КГ №6)	5	(BD №45) НОВИНКА	12	Sonic the Hedgehog	5	Wrestlemania (КГ №7)	8
Cannon Fodder (КГ №6)	6	Generation Lost	5			Zoop (BD №33)	4	X-Men	5
Captain America & Avengers	5							Zero Tolerance (КГ №6)	6
Castle of Illusion	5								
Castlevania Bloodlines (BD №35)	6								

Картриджи Супер Нинтендо

Addams Family Values PAL (BD №35)	12	Mortal Kombat 3 PAL	20
Atlantia 1996 PAL	14	Mortal Kombat 3 Ultimate PAL	24
Batman Returns PAL	14	NBA Hang Time NTSC	8
Bob PAL	14	Porky Pig's PAL (BD №40)	10
Cutthroat Island PAL	9	Power League 2	8
Demon Blazon PAL	9	Power Pigs	16
Donkey Kong Country NTSC (BD №21)	20	Power Rangers	10
Donkey Kong Country 2 PAL (BD №27)	20	Robocop and Terminator	20
Donkey Kong Country 3 PAL и NTSC	24	Samurai Spirits (BD №28)	24
Doom NTSC (BD №34)	24	Separation Anxiety	15
Down the World PAL	10	Shaq Fu	15
Earth Worm Jim 2 PAL	20	Spawn	16
Forman for Real PAL	12	Star Wars	20
Gundamwing PAL	8	Super Probotector	18
Killer Instinct PAL (BD №33)	18	Vegas Stakers	20
Lawnmower Man PAL	18	Waterworld	20
Lethal Enforcers NTSC	9	Weapon Lord	18
Mortal Kombat 2 PAL и NTSC (BD №35)	18		

НОВИНКА – Картриджи Game Boy Color

12 у.е. любой картридж

A Bug's Life	Mortal Kombat 4
Chase HQ	NBA JAM 99
Gallery 2	Pitfall
Gex	Quest for Camelot
Lucky Luke	Rats
Mario	Turok 2
MIB Men in Black	V-Rally
Montezuma's Return	Zelda

Картриджи Game Boy

6 у.е. любой картридж

Aladdin	Judge Dredd
Contra	Jungle Book
Cool Spot	Killer Instinct
Darkwing Duck	Lucky Luke
Donkey Kong	Mortal Kombat III
Donkey Kong 3	Nigel Mansel
F-15	Sonic 5
Ferrari	Sonic 6
James Bond 007	Super Mario Land
Jim Worm	Turtles III

О «РЕТРО-номере».

В «Великом Драконе» №46 на стр.68 мы обратились к читателям с просьбой высказаться по вопросу целесообразности выпуска «РЕТРО-номера» нашего журнала. На данный момент в редакцию поступило довольно много заявок, но явно недостаточно для его окупаемости.

Редакция решила продлить срок сбора заявок **до 15 апреля 2000 года** и напоминает читателям, что если «РЕТРО-номер» выйдет, то он будет напечатан только в количестве экземпляров, равном числу поданных заявок.



Все заявки принимаются в письменном виде, регистрируются, поэтому точно и разборчиво пишите свой адрес, фамилию, имя и телефон.

Рынок «Новогиреево» (м. «Новогиреево»)

Отличный выбор игр для 16-битных приставок SEGA, SUPER NINTENDO, а также игры для GAME BOY.

Разные аксессуары для приставок. Ремонт игровых приставок разных моделей.



Серёга Коломиец,
г.Тольятти



Rei McCoy, г.Москва



Гриднева Кристина,
г.Москва



Алёнка, г.Краснодар



Марс, г.Москва



АМАНОВА, г.Москва



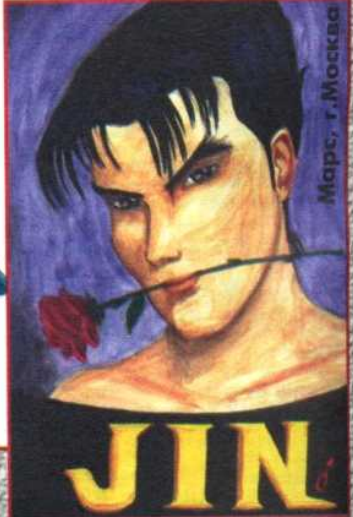
Злыднев Володя,
г.Москва



Macoto Kino,
г.Москва



Марс, г.Москва



Марс, г.Москва

Никонов Дима,
г.Москва



Asuka

Кузнецов Николай,
г.Владимир

TIME GAL



Rei



Усаш Цукино,
г.Москва



Rei McCoy,
г.Москва



Рыжая Косичка,
г.Москва



A.M. preparing for you



Масото Кино, г.Москва



Таблетка чистого сердца



Рыжая Косичка, г.Москва



Пескарёва Катя, г.Москва



Мина,
г.Подольск



Рыжая Косичка,
г.Москва

The last kiss...

КАРТИННАЯ аниме-ГАЛЕРЕЯ

Мир Anime

выпуск 7

Рубрику ведет Агент Купер

японская анимация как стиль жизни

Konnichiwa, Minna-san! Сегодняшняя подборка аниме - разные жанры, разная техника, разные целевые аудитории. Посмотрите, как сильно "мультики" могут отличаться друг от друга! Все фильмы в России достать можно — москвичи найдут их на **Горбушке**, а жители других городов могут обратиться в местные филиалы клуба R.An.Ma (<http://ranma.anime.ru>).



Редакционный коллектив понимает, что аниме в России пока считается андеграундным искусством, плохо знакомым основным зрительским массам. Понимая мы и то, что некоторые из упоминаемых здесь фильмов порой достать очень трудно. Рубрика «Мир Anime» призвана не только знакомить читателей журнала с выдающимися anime-фильмами, заслуживающими рассказа, но и служить постоянным напоминанием российским фирмам-видеопрокатчикам о том, что в мире существует ПОПУЛЯРНОЕ направление анимации, практически полностью ими игнорируемое.

Мы твердо уверены: аниме в нашей стране может и должно иметь своего зрителя!

Ao no Rokugo

Режиссер: Махино Маэда, студия-производитель/издатель: Gonzo/Bandai Entertainment, 1998-2000



Фантастический сериал «Вавилон-5» навсегда изменил наше представление о том, как должны выглядеть спецэффекты в телефильмах. Примерно то же самое относится и к «Синей подлодке номер 6» (так переводится с японского название этого фильма), только она меняет представление о том, как можно использовать компьютеры при создании аниме.

Ao no Rokugo — первый анимационный фильм (вернее, четыре получасовых фильма, причем последний еще находится в стадии производства), где компьютерная графика активно используется везде, где только можно. Практически в каждом кадре видны характерные спецэффекты, вся техника — не рисованные, а трехмерные модели, монтаж, естественно, тоже цифровой. Руками, по старинке, отрисованы только персонажи, на удивление хорошо вписывающиеся в объемные фоны. Подобные эксперименты уже имели место на игровой сцене, достаточно вспомнить заставки **Ghost in the Shell** и **Xenogears** для PSX, но для аниме-индустрии такой масштабный проект в новинку.

Взрывной коктейль, коим является сюжет «Подлодки» (и одноименной манги **Сатору Одзавы**, напечатанной еще в шестидесятых годах), объединяет, на первый взгляд, плохо совместимые вещи. В 21-м веке перемещение полюсов Земли вызывает затопление континентов, и сильно поредевшее человечество вынуждено бороться за выживание на нескольких клочках суши, подвергаясь постоянным атакам армии обитающих на дне океана существ, которых вырастил доктор **Зорндайк**. Сошедший с ума великий ученый считает, что век людей закончился, и им пора освободить планету для более прогрессивных форм жизни. ООН создает «Синий флот», призванный защищать человечество от посягательств Зорндайка, и нам предлагают поближе познакомиться с командой лодки АО6 и с основными героями: юной **Маюми Кино** (пилотом Грандлуса, боевого спускаемого аппарата АО6) и вольным наемником, сорвиголовой **Тецу Хаями**. Третьим протагонистом выступает таинственная русалка, с которой нам не раз придется столкнуться во время повествования. Как ни странно, мешанина из «20.000 лье под водой», «Острова доктора Моро», «Апокалипсиса сегодня», «Водного мира» и даже «Русалочки» оказывается легкоусвояемой, а бесподобные дизайны героев **Ранге Мураты**, техника от вездесущего **Сэджи Кавамори** и потрясающий джазово-фанковый саундтрек в исполнении **The Thrill** только заставляют утвердиться во мнении, что перед нами на редкость удачный фильм.

Благодаря активному применению компьютерной графики «Подлодка» долго еще останется непревзойденным достижением в области новых визуальных технологий, многочисленные напряженные сцены действия здесь не уступают аналогичным моментам из голливудских фильмов. Недостатки? Уже слышно ворчание, что прогресс CG на корню убивает традиционную анимацию... Но это не так, и АО6 как раз пример того, что, как сильно не развивалась бы техника, без труда настоящих художников, вкладывающих в рисование душу, она бесполезна. Компьютер — всего лишь инструмент. Хотя и позволяющий создавать такие вот шедевры.

X.

Режиссер: Ринтаро, студия-производитель/издатель: CLAMP/X Production Committee/Bandai Visual/Kadokawashoten, 1996

Эпическая схватка за будущее Земли, в которой трагически переплетаются, сталкиваются и пересекаются судьбы самых разных персонажей, истоки которой почти целиком остаются за кадром.

1999 год, Токио. То самое время, то самое место. Миллениум, развязка истории человечества. Последняя битва за судьбу мира. Шестеро избранных защитников — Драконы Неба, шестеро разрушителей — Драконы Земли. Обе стороны ждут, когда к ним присоединится седьмой — и тогда Земля будет спасена или разрушена. **Камуи Широ** — тот избранный, чей выбор определит все, а решающее воздействие на этот выбор окажут друзья его детства **Фума** и **Котори**.

Это фильм, пересказывать содержание которого не стоит; весь сюжет авторы (CLAMP, группа из четырех художниц) вложили в многотомную мангу. Аниме-инкарнация X являет собой кульминацию, трагическую развязку запутанной истории. Персонажи действуют в соответствии с давно предопре-





деленными ролями, каждым своим шагом приближая грядущий Апокалипсис. Не знакомым с мангой зрителям может показаться, что Драконы сражаются друг с другом, не имея никаких мотивов, а несчастные Камуи, Фума и Котори — жертвы коварства судьбы, случайно занесенные в самый эпицентр этой пляски Смерти, которая, усиливаясь, захлестывает все и вся. Но даже на «не подготовленного» студировании манги зритель фильм оказывает сильнейшее впечатление своей депрессивностью. Мрачная атмосфера ожидания неизбежной трагедии воцарилась в каждой сцене, каждый кадр строго подчинен ей. Слово затишье перед сильнейшим землетрясением, когда не только животные, но уже и люди способны почти физически ощутить грядущую неотвратимую беду. Похожая атмосфера встречается в «Осенних визитах» и «Ночном дозоре» — романах **Сергея Лукьяненко**. Фильм — идеально выстроенная тягучая черная воронка, засасывающая в Никуда. Страх нет — есть только обреченность и чувство падения в бесконечную пропасть...

Картина безумно красива, режиссер-ветеран **Ринтаро** отдает дань изящной эстетике оригинальной манги: хрупкие персонажи с женственными лицами, магия, мистика — все это здесь есть... и тонкое любовное разрушение окружающего мира тоже каким-то неувлимым образом перемернулось со страниц на экран. Рекомендовать к просмотру X язык не поворачивается. Каждый сам решает для себя, как относиться к таким картинам.



Dragon Half

Режиссер: Сатико Кобаяси, студия-производитель/издатель: INA Co, Ltd./Kadokawashoten/Victor Entertainment, 1993

Как известно, рыцари и драконы — смертельные враги, и когда они встречаются, ничего хорошего обычно не происходит. Да только из любых правил рано или поздно появляются исключения! Таким исключением стала Минк, родившаяся у мамы-дракона и папы-рыцаря, посланного королем этого дракона побеждать, но внезапно вспыхнувшей любовью!

Милейшее детское аниме (две двадцатиминутных OVA), наглядно демонстрирующее, что комедийные находки и приемы, используемые художниками при рисовании юмористической манги, можно с тем же успехом применять и в анимации. Торжество стиля super-deformed, обилие коротких сценок, под завязку набитых искрометными гэггами — вот что такое «Полудракон». Вряд ли сыщется более «отрывной» стиб над избитыми фэнтезийными штампами (самое близкое — **Slayers**, но даже там все чуточку серьезнее, см. «Великий Дракон» номер 44). Вместо привычного повествования — разудало перескакивающий с одного на другое капустник, карнавал красок и звуков. А персонажи! Тут и **Дик Сосер** — экзальтированная местная поп-звезда, и **Дамараму** — бесстрашный воин «с компактным мозгом», и принцесса-слизняк со своим папашей, хитройгой-королем, и конечно сама **Минк**, совмещающая в себе наивность Незнайки и революционность Чиполлино, щедро сдобренные чисто женским очарованием! Отличный пример анимационного фильма, нравящегося абсолютному большинству зрителей, не будучи при этом высокобюджетным творением Миядзаки или Диснея.



СОБЫТИЯ



* Группа «Мумий Троль» продолжает нас удивлять. Следующим после «анимешного» клипа «Утекай-2», о котором рассказано в 45 номере журнала, стало видео на песню «Невеста?» (завоевавшее звание лучшего клипа года на MTV). **Илья Лагутенко** появляется в нем, одетый в майку с изображением... героини хентайной игрушки **Words Worth** для PC! Нет, определенно, «тролли» что-то вынесли из гастролей по Стране Восходящего Солнца!



* К сожалению, на осеннем фестивале японского кино в Москве аниме-фильмы не фигурировали (впервые за много лет!), однако существуют круги, заинтересованные в проведении в столице аниме-фестиваля. Это, в первую очередь, культурный отдел Посольства Японии и некоторые детские журналы. Очень надеемся, что идея проведения такого праздника воплотится в жизнь.

* Международный фонд развития кинематографии выпустил книгу Бориса Иванова «Введение в японскую анимацию». Это первая российская научно-исследовательская работа по данной теме. К сожалению, тираж издания невелик, но желающие приобрести такую интересную книжку могут попробовать это сделать через самого автора (kensuke@anime.ru). Борис Иванов — большой друг нашего журнала, его статьи не раз появлялись на страницах «Великого Дракона».

* Генеральный продюсер телеканала **OPT** Константин Эрнст (как выяснилось, большой ценитель аниме) на встрече с представителем клуба R.An.Ma подтвердил информацию о том, что руководство первого канала сейчас «зондирует почву» насчет закупки одного или нескольких японских анимационных сериалов для последующего показа. Таким образом, могут вернуться «золотые времена», о которых так любят вспоминать многие фэны, когда по телевизору можно было свободно посмотреть **Robotech** или **Macron-1**.

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



Заходящее солнце обагрило усталую белыми плитами площадь Каминита, и проходящие в спешке мимо городских ворот жители больше не обращали никакого внимания на тело юноши, лежащего у бордюра. Может, кто и заподозрил, что пропитавшая его униформу и стекающая на тротуар жидкость выдает в бедолаге отнюдь не пристрастие к прилюдной выпивке. Но у ворот спокойно стояли стражи порядка, и не похоже было, будто прославленных роботокопов Лассика позазила массовая слепота. Желаящих проверить это пока не нашлось.

Но вот от толпы отделилась небольшая фигурка и без колебаний бросилась на колени рядом с юношей. Его открытые глаза внезапно обрели осмысленное выражение, и запекшиеся губы с трудом произнесли: «Алиса... ЛаШик ведет наш мир к разрушению! Похоже, мне не удалось раскрыть его планы. Но я слышал о воине великой силы, найди его. Вдвоем с Тайроном вы сможете остановить ЛаШика. Будь сильной!..» Тут силы покинули его, и вряд ли обретший вечный покой боец за справедливость услышал полный тихой ярости ответ девушки: «Твоя смерть не останется безнаказанной, Hero! Брат...» Отцепив меч с пояса умершего, Алиса быстро исчезла из поля зрения стражей, так и не удостоившись их внимания. Мародерство — дело для них привычное. Останки подберет утром мусорщик...

Так началась одна из самых известных историй из легших в основу ролевых игр для Мегадрайва. В Японии картридж с Phantasy Star для 8-битной приставки Sega Master System поступил в продажу на Рождество 1987-го, англоязычная версия появилась в США в 1988-м. Далее последовали три части игры для 16-битной Сеги, и большинство нынешних поклонников серии начали свое знакомство с миром Звезды Алгол с PS IV: At the End of the Millennium, эффект от воздействия которой на геймерские массы можно сравнить лишь с оным для снесовской Final Fantasy VI. Но вот в пред-

дверии выхода PS Online на Дримкасте, Сега наконец-то выпустила (хоть и ограниченном тиражом) мегадрайвовскую версию PS. И если пираты не оплошают, к выходу этого номера журнала все мы сможем, наконец, увидеть с чего же начался этот знаменитый сериал.

Итак, чем же привлекательна первая PS для рядового геймера? Прежде всего, разумеется, исполнением. Сочетание красочного вида сверху на прогулках по местности и в городах и плавного вида «из глаз» в подземельях и строениях, разнообразие врагов и анимация их атак, простота интерфейса и вместе с тем значительное число игровых возможностей и приемов. Знаком качества самого процесса может послужить то, что в большинстве игр-продолжений его костяк, за исключением смены системы обзора в строениях на более привычную и простую изометрию, практически не менялся, лишь обрстая раз за разом все большим числом дополнений, новых методов и задач.

Помимо крестика, служащего для перемещения героев и курсора в меню, используются лишь две кнопки — для выбора пункта меню, зачастую открывающего экран подменю, и для возврата к предыдущему экрану.



Главное меню, вызываемое любой кнопкой, содержит следующие пункты: STATUS (последовательно вызываются экраны с информацией о выбранном герое — характеристики, инвентарь, боевые заклятия), MAGIC (наложение выбранным героем небоевого заклятия), ITEM (применение (USE), экипировка (EQUIP) или сброс (DROP) неэкипированного предмета из общего инвентаря, одновременно



отображается лишь 8, максимальная емкость — 24), SEARCH (поиск на месте нахождения, используется пару раз за всю игру) и SAVE (запись игры, используйте почаще!). При путешествии по большинству территорий, кроме городов, ваши герои случайным образом будут встречать группы обитающих там существ. При этом автоматически вызывается боевое меню. Пункты его — ATTACK, MAGIC, ITEM (в следующем раунде герой атакует экипированным оружием, наложит выбранное заклятие или использует неэкипированный предмет), TALK (несколько видов монстров способны внять слову разума) и RUN (если повезет, герои также избежат драки). После того как вы выберете линию поведения для

каждого героя либо обломитесь с разговором или бегством, состоится раунд битвы. В случайном порядке монстры атакуют, а герои вершат предначертанное. После чего начнется следующий цикл — и так, пока одна из сторон не будет сметена. Такой метод ведения боя называется пошаговым и используется в большинстве ролевых игр. Особенности битв в PS — вне зависимости от числа монстров (от 1 до 8) на соответствующем месте фоне отображается лишь один (ибо разные виды вместе не нападают), а повреждения наносятся произвольному противнику, причем всегда виден показатель HP (Hit Points, единицы здоровья) врагов. Кроме того, в конце выигранного сражения каждому герою начисляется фиксированное число EXPов (единиц опыта) за каждого уничтоженного группой врага, после чего сообщается о найденном сундуке. Если вы согласитесь его открыть, то получите столь же не-



изменную сумму в месетах (MST, местная валюта) и, от некоторых монстров, некий предмет. Но при этом один из героев или все сразу могут пострадать от ловушки. Набор уровней также сильно упрощен — количество необходимых «экспов» и прирост характеристик постоянны.

К сожалению, штатовская локализация игры существенно изменила некоторые игровые моменты. В частности, названия предметов, имена героев и даже их пол! Перевод сиквелов лишь усугубил порожденную неразбериху. Поэтому, учитывая, что большинство из вас, наверное, на SMS или ее компьютерном эмуляторе играть не будут, а как пираты переведут мегадрайвовский релиз одному богу известно, я



ГЕРОИ ИГРЫ И ИХ СПОСОБНОСТИ



Помимо имен в японской (транскрипция) и американской версии, даны даты рождения и характеристики на последнем, 30-м уровне — максимальные HP/MP и Attack/Defense, а также изучаемые героями заклинания (уровень обретения и стоимость в MP).

Alisa Landeel (Alis Landale) под. 271AW; HP/MP=218/32; Attack/Defense=116/230

Заклинания:

Heal (14,2). Вне боя восстанавливает 20 HP.
Bye (5,2). Надежный способ уйти непобежденным.
Chat (6,2). Некоторые монстры любят поболтать, но языка не знают.
Fire (12,4). В противника летят два огненных шара, каждый отнимет от 7 до 11 вражеских HP.
Rope (14,4). Один из противников (но не босс!) будет временно связан.

Fly (16,8). Мгновенное перемещение из любого места под солнцем к последней посещенной церкви.



Myau 214/55; 116/188.

Заклинания:

Wall (12,10). Эта стена спасет вас от атак монстров, но не от их заклятий.

Cure (6,6). Восстанавливает 80 HP во время боя.

буду придерживаться оригинальной версии, чтобы не противоречить себе же, если все-таки опубликую описание последующих частей Phantasy Star.

Благодаря причудам терраформирования, на всех трех планетах системы звезды Алгол развилась разумная гуманоидная жизнь. Более того, близкий к земному климат Пармы привел к удивительной внешней схожести обитателей планеты и их истории с привычными нам. Вот только сближенность континентов



позволила завершить эпоху феодализма столь желанным, но недостижимым для земных правителей образом — нашелся гений стратегии, за тринадцать лет объединивший всю территорию планеты под своей властью. Начало новой эры породило современный календарь, названный в честь первого пармианского короля **After Walzz (AW)** — После Уэйца. Мудрость правления королевской династии Ландилов и отсутствие внешних врагов позволило цивилизации быстро достичь вершин технологического прогресса. Уже в 126 году AW (стоит отметить, однако, что год на Палме чуть длиннее земного) первый межпланетный корабль достиг Мотабии, а 31 год спустя — и третьей планеты системы, покрытого вечным льдом Дезолиса. Ближайшая к солнцу Мотабия светом и теплом наделена в избытке, поверхность ее по большей части пустыня, а тамошняя цивилизация ведет кочевой образ жизни. По торговому соглашению в 183-м пармиане начали строительство экспериментального города на берегу самого большого водоема Мотабии, а в 264-м вся планета



Terrify (4,9). Некоторые враги пугаются и атакуют слабее.

Trap (15,2). Замки полны ловушек. Исправимо!

Exit (17,4). Телепортация назад к выходу из лабиринта.

Help (20,10). Выбранный напарник на протяжении боя наносит больше повреждений врагу.

Tyron (Odin) 258AW; 192; 127/194.

Магию не использует.



Lutz (Noah) 259AW; 195/83; 85/193.

Заклинания:

Cure (1), **Fire** (1) и **Exit** (6) — аналоги, но Cure небоевой.

Telepathy (8,4). Позволяет общаться еще с большим числом монстров, чем Chat.

Protect (14,10). Улучшенная версия Wall защищает и от магических атак обычных противников.

Open (17,4). Открывает магические двери на пути к Baia Malay, где лежит Miracle Key той же функции.

Thunder (18,16). Гром и молния! От 30 до 40 HP теряет каждый из монстров!

Rise (20,12). Убитые спутники теперь не нуждаются в чудесах церкви.

Wind (12,12). Три порыва ветра, каждый уносит от 9 до 12 HP.

получила статус провинции перенаселенной Пармы, и начался массовый приток эмигрантов.

История набирает обороты в 327-м, когда внезапно умирает король Аурес Ландил, и на трон восходит глава церкви и премьер-министр Рейпард ЛаШик.

Поначалу с приходом ЛаШика к власти привычные условия жизни подданных королевства не изменились. Рейпард правил мудро, а все свободное время и немалую долю ресурсов трех планет отдавал научным изысканиям, пытаясь понять устройство вселенной. Но вот, 14 лет спустя, все внезапно изменилось к худшему. Порядки неслыханно ужесточились, внутренние войска и полицию заменили лишенные сострадания роботы, из чащ и недр земных вышли монстры, и не было им числа. Лишенные возможности свободно перемещаться за стенами городов-крепостей люди теряли волю к сопротивлению, а жестоким подавлением мятежей ЛаШик окончательно утвердил себя злым тираном.

Алиса, главная героиня игры, родилась за год до этого и росла семье работника космопорта, проживающего в Каминете, столице Пармы. Сводный брат Неро стал заботиться о девочке с тех пор, когда в 338-м году родители ее погибли в аварии. Теперь погиб и он...

Каминет полон друзей Неро, и сочувствие — тот минимум, что Алиса получает в ответ на свою печальную весть. В доме тайной соратницы брата Суэло ваши подопечные всегда найдут приют — госпиталь есть в каждом селении, но его услуги недешевы (по «рублю» за каждую восстановленную единицу здоровья или магии), и возможность халявного самолечения вас не раз выручит. Что радует в платной медицине, так это возможность

врачевать героев по отдельности — любой пользователь лечебной магии может добиться скидки более 90%!



Погибшего героя можно воскресить в церкви (религия на Парме, видимо, также развилась близко к привычной нам христианской), но за чудеса надо платить пропорционально уровню развития усопшего. Священник также может поведать (бесплатно), сколько вам требуется EXPов для перехода на новый уровень. Помимо обитателей и их жилищ в селениях встречаются магазины трех видов — продуктовый (обычный ассортимент — руогинин, в английской версии Cola, стоит 10 MST и восстанавливает 10 HP, и пероли-мэйт-Burger, равный четырем порциям содовой), «секонд-хэнд» (скупка ненужностей за полцены и продажа мелочевки) и оружейный. Список инвентаря двух последних смотрите в приложении. Добавлю лишь, что ружья (Guns) позволяют Тайрону атаковать всех врагов одновременно и всегда наносят фиксированные повреждения (величина дается в скобках) даже боссам! Прочее же оружие и броня во многом подвержены случайностям — атака проваливается тем чаще, чем больше разница между ее силой и мощностью защиты, также определяется и величина повреждений. Очень неудобная, на мой взгляд, черта игры — невозможность продажи/передачи экипированной вещи. Решившись на это, видимо, из соображений увеличения емкости инвентаря и предотвращения разоружения героя, планировщики не учли, что зачастую важно продать арсенал до закупки нового оружия или передать, к примеру, лучший щит ослабшему члену команды. Можно посоветовать носить на такой случай комплект самых дешевых шмоток для высвобождения экипировки при нужде. Еще пара хитростей напоследок. Раз уж сохраняться можно повсеместно и весьма быстро, пользуйтесь этим! Если вам удастся «сейвиться» чаще, чем на героев будут нападать, накопление уровней и денег пройдет быстро и безболезненно. В замках порекомендую делать запись перед каждым поворотом — времени все равно потеряете меньше, чем ежели бы убежали от нападавших (советую освоить передвижение задом) и отбивались от особо навязчивых. В бой следует вступать, только если это выгодно.

Решение игры вы найдете в следующем номере. Здесь же помимо справочной информации изложен вкратце сопутствующий сюжет для счастливых обладателей японоязычной версии. Отмечу, однако, что, хотя многие загадки прохождения сложные, весьма возможно вам будет интереснее сперва самим их расколоть.

Один из выходов из Каминита, города-близнеца Пэролита и мотабианской столицы Пасео, ведет в космопорт планеты. Посетив близлежащий портовый город Сион, Алиса узнает, что Тайрон не так давно отправился на битву с Медузой и сгинул. Нашли только его кошкообразную спутницу и уже успели продать торговцу из Пасео. А в пещере к югу от мегаполиса стоит весьма странная скала, очень очертаньями своими напоминающая человека в доспехах... Отправиться же по следам покупателя на Мотабию мешает служба безопасности космопорта. К счастью, Алисе удается получить не только фальшивый пропуск в порт, но и загранпаспорт, и беспрепятственно покинуть планету. В торгах с владельцем Мяу, любимицы Тайрона, очень кстати пришелся дарованный другом Неро горшок из лаконии, самого прочного из известных металлов. Мяу оказалась мус-кошкой — милым говоря-



ALISE LISTENS LASSIC IS LEAVING OUR WORLD TO DESTRUCTION. I



SCREE! DO NOT SHIEE ABOUT IN LASSIC'S AFFAIRES! LEARN THIS LESSON VELL!



I WILL MAKE SURE THAT MY BROTHER DIED NOT IN VAIN! VAIVE OVER AND

щим млекопитающим с желтой шерстью, вдобавок невероятно способным бойцом и неплохим магом. Она подтвердила, что статуя в пещере — окаменевший от заклятия Медузы германец, и снимающее чары снадобье висит в пузрычке у нее на шее, вот только лапами пробку она не смогла вытащить. Вскоре Тайрон вернулся в нормальное состояние и, узнав о постигшем девушку горе, согласился помочь отомстить за смерть Неро. Навестив друга в укрытой лесной чаще деревушке, они получили универсальную отмычку. Однако врата в ограде, которую ЛаШик воздвиг вокруг холма Байа Мэлэй, запечатаны магией. Зато смогли посетить потайную кондитерскую. Губернатор Мотабии — известный лакомка и на ЛаШика зуб давно точит не только за жестокие ограничения на экспорт продуктов... В свое время Рейnard помешал его планам опекуна дочери Ауреса, а теперь бывший вице-король всерьез ощущает нависшую над ним угрозу смерти. Приятив команду героев на ночь, он отправляет их с рекомендательным письмом к лучшему из нового поколения магов-эсперов Луцу. С готовностью прекратив тренировки, отшельник покинул свою пещеру и с

проводил новых друзей в деревню Готик, чтобы проживающий там доктор Лювено построил им корабль для полета на Дезолис. Ведь небесный замок тирана невидим, и никакие заклинания здесь не помогут — нужен особый артефакт. Однако хижина доктора оказалась пустой. Селяне сообщили, что свихнувшегося конструктора изолировали за глухой стеной Триады, но визит в тюрьму опроверг эти слухи — Лювено находился там добровольно и после долгих уговоров согласился вернуться к работе. Строительство космо-



Phantasy Star Gaiden (Game Gear)



В 1994 году серия пережила последний (пока!) подъем — помимо четвертой мегадрайвовой части вышли в свет две побочных (не влияющих на основную сюжетную линию) игры для карманной Game Gear. Одна из них помимо великого своего объема (2 МБита) и встроенной в картридж батарейки для записи выделяется тем, что приоткрывает занавес над произошедшими после победы Алисы событиями. По версии авторов, после недолгого царствования на Парме славная воительница занялась изысканиями новой планеты для основания колонии. И вот, в году 813-м от воцарения Уэйца паренек Алек и его подруга Минина отправляются на поиски захваченного разбойниками отца мальчика. Вскоре они узнают, что согласно пророчеству именно им предначертано избавить родную землю от заполонивших ее монстров. Выведя из леса заблудившегося там гнома и победив с его помощью и посредством найденного в пещерах снаряжения из лаконии главаря банды, они выводят того из-под контроля зловещего повелителя темных сил Каблона. К сожалению, из-за намерений авторов упихнуть запутанный сюжет в столь малый объем памяти, дальнейшие события кажутся весьма противоречивыми — бандит оказывается андроидом, оставленным ушедшей в гиперсон Алисой защищать ее дочь Минину! Отыскав камеру криосона в пещере, герои узнают, что пророчество также было составлено вездесущей и нестареющей экс-королевой. Поучаствовав в уничтожении Каблона и вернув жизнь колонии в мирное русло, Алиса вновь покидает свою дочь и подданных и возвращается на родину, которой опять угрожает великое Зло... Игровой процесс напоминает больше вторую PS — неизменный вид сверху-сбоку, одновременные атаки разных врагов, запись игры в городах. Из новостей отмечу поразительное разнообразие инвентаря и магии (большую часть предметов и заклятий, однако, вам использовать не придется) и доступность их любому герою лишь при достижении тем требуемого уровня развития. При этом разработчики не забыли, что игра предназначена для карманной приставки, а потому она получилась небольшой и сравнительно легкой. Англицизированная версия, к сожалению, доступна лишь пользователям «персоналок» — если заинтересовались, посетите суперсайты суперфанатов серии по адресам www.phantasystar.net и www.phantasy-star.net!



Разумеется, их визита давно ждали, и на полпути к тронному залу им пришлось сразиться с сотворенным черной магией двойником злодея. Но ни таинственного происхождения брони, укрывавшая тело тирана, ни его извергающий молнии жезл уже не могли остановить закаленную в жарких схватках команду восставших.

К сожалению, победа оказалась не полной.

Со смертью ЛаШика ничего не изменилось, из темных расщелин по-прежнему толпой валили монстры. Явившись к губернатору Мотабии за советом, Алиса с друзьями провалилась в ловушку и оказалась в заполненном отборными вражескими войсками подземелье. Шаг за шагом, оставляя сзади растущие груды тел,

шли друзья по нескончаемому коридору, пока не оказались вновь перед запечатанной магией дверью. За разлетевшимися от удара Луца створками царила Тьма!.. Бесчисленные клыки и бугры мышц служили ее воплощению лишь украшением. Громовым раскатом исходящие из раскрытой пасти звуки заставляли само пространство корчиться в ужасе, порождая хаос и невообразимые разрушения. Но неведомые силы покрыли тела бойцов под искореженной броней барьером посильнее лакониевого. Воссиял клинок Алисы. Синеву брони кошмарного творения вспороли серебряные когти Мяу. Раскаленная нить лазера Тайрона дополнила узор разрушения, рукава Луца извергли череду огненных шаров и ураганной силы вихри. Впервые за два миллиона лет вновь состоялась битва сил Света и Тьмы. И Тьма опять отступила!

Обессилевшие победители очутились на поверхности перед вернувшим свой разум и тело губернатором, едва не павшим жертвой лашиковского посмертия. Тут и открылась тайна происхождения героини — после гибели короля губернатор спрятал его дочь в своем дворце, повинувшись странному зову, а затем передал на воспитание в семью своего друга на Палме. Примет ли Алиса власть над тремя мирами или оставит бразды правления более опытному регенту, неважно — зло повержено, монстры исчезли без следа, и свежий ветер разогнал тучи над Байа Малэй. Надолго ли?..

Eler Cant



плана влетело друзьям в копеечку, пришлось также пересечь озеро лавы и посетить северный континент в поисках робота Хапсби, построенного доктором раньше для навигации в полете. И вот, наконец, герои обрели свободу перемещения в системе Алгола. Тайрон осуществил свой план и, отыскав с помощью старшей сестры окутанной облаком ядовитого газа Сопии, зеркальный щит, добыл с тела повергнутой Медузы топор из лаконии. Луц навел своего наставника, прошел испытание и заслужил право носить его накидку из прочнейшего фрэда (лакония и другие материалы заглушают магические эманации эспера). В боях и из оружейных лавок добыли себе снаряжение и остальные герои. Мяу с удивлением узнала, что под воздействием произрастающих на плато Альтиплано ягод может летать! Чтобы ускорить их созревание, один из трофеев был отдан взамен священного факела из числа хранимых дезелианами для спасения во время происходящего раз в сто лет мотабианского затмения. А для консервации нежных плодов Алиса вернула себе горшок, купленный за большие деньги сумасшедшим ученым. Но наиболее значительным результатом поисков явился отвоеванная у титанов Призма — сложный прибор, позволяющий видеть скрытые в межпространстве объекты! С боем расчистив проход к вершине стоящей на великом холме башни, герои узрели темные стены летающей крепости. Мяу подверглась трансформации и смогла перенести соратников к логову ЛаШика, охраняемому летающим драконом.



1987
PHANTASY STAR



471 ДРАКОН

PHANTASY STAR

MEGA DRIVE

Существует бесчисленное количество игр с участием героев Marvel Comics. Об одной из них, а именно, о приключениях Капитана Америка и его сподвижников я и намереваюсь вам поведать.

На этот раз общественное спокойствие нарушил некий Ред Скалл. Он собрал команду Супер Злодеев, ведомый одной лишь целью — захватить власть над миром. Единственный способ остановить армию алчных головорезов, это взять в руки джойстик и всыпать им всем по первое число. Но не спешите нажимать Start. Прежде ознакомьтесь с опциями в начальном меню, ведь там можно поменять уровень сложности и количество продолжений (от 3 до 7). Если вы играете вместе с приятелем, стоит заглянуть в режим тренировки (Training Mode), где можно поупражняться в сражении друг против друга на небольших аренах. Прежде чем перейти непосредственно к игре, выберите Супер Героя, руками которого вы и будете вершить справедливость. Всего их четверо:



CAPTAIN AMERICA

Настоящее имя:

Стив Роджерс.

Профессия: иллюстратор.

Свою силу он получил в результате эксперимента, проведенного во время Второй Мировой войны, цель которого заключалась в создании супер бойца. Основной навык Капитана — способность использовать свой щит как смертоносное оружие.



HAWKEYE

Настоящее имя: Клинт Бартон.

Профессия: охранник.

Этого товарища тренировал сам Капитан Америка. Умело управляется с луком и стрелами.



IRON MAN

Настоящее имя: Тони Старк.

Профессия: изобретатель.

Президент Stark Industries. Свою силу получает от изобретенного им же стального костюма. С его помощью он может спокойно пребывать под водой и даже в космосе.



VISION

Настоящее имя:

неизвестно.

Профессия: путешественник.

Сила Призрака исходит из кристалла у него на лбу. В нем он концентрирует солнечный свет, чтобы стрелять лазерными лучами.

Уровень 1. The Avengers

Злодеи атаковали город. Толпа испуганных горожан, несущихся куда-то сломя голову, живое тому подтверждение. На слабеньких врагах первого уровня проще всего «отточить» спец. атаку (бросок щита у Капитана и выстрел у остальных, выполняется одновременным нажатием кнопок удара и прыжка), да и просто разобраться с управлением.

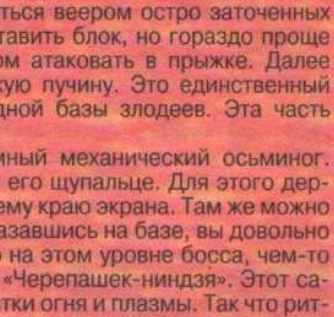
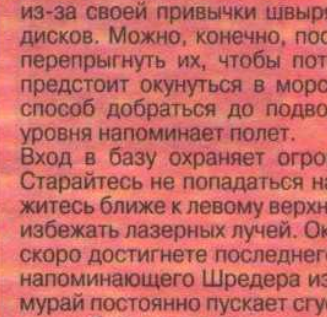
Джойстик два раза вперед — таран с разбега, зажать кнопку удара — блок (защищает только от выстрелов). Опасайтесь ребят с пушками и гарпунами. Старайтесь не стоять с ними на одной прямой и бейте их в прыжке. Вскоре вы увидите, как из проломившейся стены появится зеленый андроид — это босс. Но побить его сейчас не получится. Он убежит, натравив на вас своих полусонных помощников. Ребята любят

пострелять, поэтому бить их следует в прыжке. Двигайтесь дальше. Раскидайте еще десяток врагов и не пропустите парня с диском в руках (диск пополняет здоровье). Босс натравит на вас еще нескольких киборгов, после чего, загнанный в угол, будет вынужден дать генеральное сражение. Противник он на удивление хилый. От вертикального смерча прячьтесь в верхней части экрана, а горизонтальный просто перепрыгивайте.

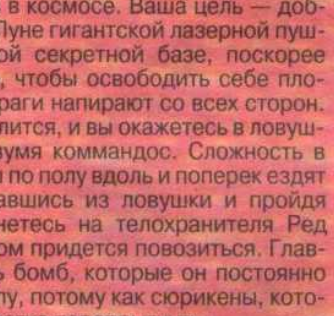
Уровень 2. Target Town

И снова город. Первая половина уровня представляет собой полет над крышами небоскребов. При этом все кнопки джойстика выполняют функцию супер атаки. Не переставайте стрелять и перемещаться по экрану так, чтобы





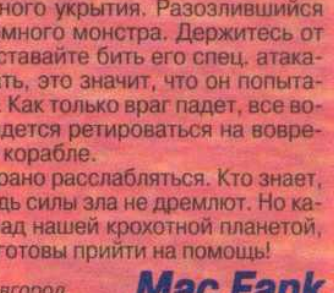
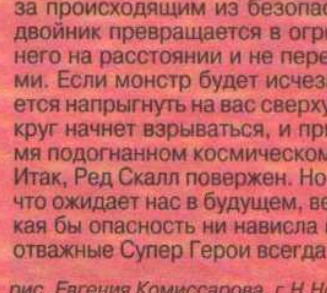
попадать по вражеским летательным аппаратам, не давая им выстрелить или приблизиться к вам слишком близко. Опасайтесь самолетов, временами появляющихся у вас с тыла. Взяв значок в виде четырехугольника, перечеркнутого белой линией, вы получите временный щит спереди. Долетев до гигантского робота, возвышающегося над городским пейзажем, не пугайтесь. Несмотря на свои устрашающие размеры, серьезной опасности он



не представляет. Всех его атак, кроме самонаводящегося кулака, можно избежать, притаившись в левом верхнем углу экрана. Остальная часть уровня протекает на земле. Снова не упустите парня с лечебным диском. Босс — мужик с пропеллером, который он использует не только как средство передвижения, но и в качестве циркулярной пилы. Его атак можно избежать только прыжком. Бить же нужно только в промежутках между ними.

Уровень 3. Challenge From The Bottom Of Sea

Уровень начинается на пристани. Прикончите нескольких врагов, и вам тут же придется сразиться с полубоссом. Он хоть и не очень силен, но может доставить неприятности



из-за своей привычки швыряться веером остро заточенных дисков. Можно, конечно, поставить блок, но гораздо проще перепрыгнуть их, чтобы потом атаковать в прыжке. Далее предстоит окунуться в морскую пучину. Это единственный способ добраться до подводной базы злодеев. Эта часть уровня напоминает полет.

Вход в базу охраняет огромный механический осьминог. Старайтесь не попадаться на его щупальце. Для этого держитесь ближе к левому верхнему краю экрана. Там же можно избежать лазерных лучей. Оказавшись на базе, вы довольно скоро достигнете последнего на этом уровне босса, чем-то напоминающего Шредера из «Черепашек-ниндзя». Этот самурай постоянно пускает ступки огня и плазмы. Так что ритмично бейте его в прыжке, не давая очухаться.

Уровень 4. The Giant Lazer Cannon

Вы десантируетесь на секретную базу Ред Скалла на Луне. Враги стали заметно сильнее. Очень скоро вы встретите полубосса — красного андроида. Он постоянно бегает и кувырится по полу, поэтому победить его не так просто. Пройдя еще немного, вы попадете к боссу — киборгу. Бейте его в прыжке и тут же отпрыгивайте на безопасное расстояние. От пускаемого им лазерного дождя легко увернуться, следя за тенями на полу.

Уровень 5. The End Of Red Skull

И снова полет, но на этот раз в космосе. Ваша цель — добраться до расположенной на Луне гигантской лазерной пушки. Оказавшись на очередной секретной базе, поскорее уничтожьте основание пушки, чтобы освободить себе площадь для маневров, так как враги нападают со всех сторон. Внезапно пол под вами провалится, и вы окажетесь в ловушке, где сразитесь с двумя командос. Сложность в том, что во время битвы по полу вдоль и поперек ездят дисковые пилы. Выбравшись из ловушки и пройдя чуть дальше, вы наткнетесь на телохранителя Ред Скалла. Вот с этим типом придется повозиться. Главное научиться избегать бомб, которые он постоянно разбрасывает по полу, потому как сюрисены, которые он кидает, легко перепрыгнуть.



стреляет и не кидается, полагаясь только на силу своих кулаков. Вскоре выяснится, что вы сражались с двойником, а настоящий Ред Скалл и не думает вступать в бой, а наблюдает за происходящим из безопасного укрытия. Разозлившийся двойник превращается в огромного монстра. Держитесь от него на расстоянии и не переставайте бить его спец. атаками. Если монстр будет исчезать, это значит, что он попытается напрыгнуть на вас сверху. Как только враг падет, все вокруг начнет взрываться, и придется ретироваться на время подогнанном космическом корабле.

Итак, Ред Скалл повержен. Но рано расслабляться. Кто знает, что ожидает нас в будущем, ведь силы зла не дремлют. Но какая бы опасность ни нависла над нашей крохотной планетой, отважные Супер Герои всегда готовы прийти на помощь!

рис. Евгения Комиссарова, г.Н.Новгород

Mac Fank

**Дракон был страшный усыплен,
За дверью крепкой дремлет он,
Но к каждой двери ключик есть,
И соискателей не счесть.**



Chapter 1: Runefaust Invasion

Давайте перенесемся в далекие времена, когда существование кентавров никто не отрицал, а имена некоторых магов вызывали дрожь в коленках у самых могущественных монархов. Именно в эти времена разворачиваются действия первой части Shining Force.

Итак, по легенде, неподалеку от города Guardian, столицы империи, расположены некие Врата Древних, за которыми сокрыто нечто такое, что никогда не должно быть выпущено на белый свет. Так вот, у этих самых ворот была замечена подозрительная активность армии Runefaust'a, представляющей в этой игре силы зла.

Волею судьбы (но мы-то догадываемся, что судьба тут не при чем) вам выпала честь первому быть убитым в неравной схватке. Вашего героя (пусть имя этому славному воину будет Алекс) назначили предводителем небольшого отряда, в который вошли: лучник Hans, маг Tao, воин Luke, рыцарь Ken и лекарь Lowe. Экипировавшись, вам надо отправиться на разведку к Вратам Древних. Там тусуются гоблины и гномы, желающие во что бы то ни стало взорвать эту чертову дверь. Что ж, они дорого заплатят за это.

Пока вы там сражались, воины Runefaust'a осадили Гуардиану, и теперь придется прорываться обратно с боем. Однако не торопитесь ввязываться в битву, а, избежав ее, вначале загляните в домик, что рядом с Вратами. Там к вам присоединится монах Gong, заодно поговорите с Jogurt'ом (Йогурт, хорошее имечко).

Придя в город, обнаружите, что тут уже поорудовали воины Runefaust'a. Загляните в таверну «Зеленый Дракон» и заберите с собой воина Gort'a (команда-то все пополняется). Выясните, что принцесса Anri находится в городе Manarina. В королевских покоях вы узнаете, что злой лорд Kane убил короля и лорда Varios'a (его дочь Mae после этого вступит в команду). Ну что ж, придется догонять армию Runefaust'a. Они не должны получить ключ от Врат Древних.

Пробивайтесь к городку Alterone, что на севере, именно туда направились враги. Странный, очень странный город. Население спокойно, как будто у них под стенами не войско Runefaust'a, а стадо овец пасется. Обшарив все сундуки, поговорите с местным монархом. Он ответит в комнату к... Kane, а тот велит заточить героя в темницу. Ну да



мир не без добрых людей. Обследуйте решетку, после чего прибежит Khris. Она поможет сбежать и присоединится к команде. Самое время записаться у священника-заклученного, так как дворец занят вражескими войсками, и без боя вырваться на свободу не удастся. Когда отвоюете Alterone, снова поговорите с королем. Узнайте о тайном проходе и о том, что дальнейший путь лежит в Manarina через городок Rindo.

SHINING FORCE



Chapter 2: Spirit of the Holy Spring

Ну вот вы и в Rindo. Прогуляйтесь по городу, посетите местные достопримечательности: театр и место для цирка. Kane скупил все лодки, кроме шлюпки мэра города (кепки нет). Тот, конечно, лодочку захмет, так что прогуляйтесь-ка пока в городок Manarina, где находится школа магов.



Узнав о приближении такого войска, маги подготовят достойную встречу. Учтите, что зомби более всего чувствительны к огню, и постарайтесь как можно скорее ликвидировать магов. Несмотря на столь наглое вторжение, членов славной команды Shining Force не превратят ни в лягушек, ни в каменные статуи, напротив, вам будет оказан радушный прием. Обследуйте всю школу.

Чтобы попасть к главному магу, придется подвергнуть себя нечеловеческому эксперименту и превратиться в курицу. Маг расскажет о монастыре теней (Shade Abbey). Заберите с собой принцессу Anri, дочь погибшего короля, и поговорите с Otrant'ом. От него узнаете о двери и ключе, а также о Сфере Света (Orb of Light), которая находится в катакомбах и хорошо охраняется.

Заполучив артефакт, используйте его в закрытом водоеме к северу от входа в пещеры. Святой дух благословит всю команду на борьбу со злом. Теперь снова поговорите с Otrant'ом. Узнаете, что дальше путь лежит по морю на восток. Можете забирать рыцаря Artur'a с башни и возвращаться в Rindo.

На этот раз мэром окажется сговорчивее и согласится отдать лодку, но прежде вы должны будете отыскать его внука. Тут и думать нечего: где



СИСТЕМА РАНГОВ

До promotion	После promotion	ходов
ACHR archer	BWMS bowmaster	5
ASKT assault knight	SKNT strike knight	7
BDMN birdman	SKYW sky warrior	7
DRGN dragon	GRDR great dragon	5
HEAL healer	VICR vicar	5
KNT knight	PLDN paladin	7
MAGE mage	WIZD wizard	5
MGCR magic creature	-	5
MONK monk	MSMK master monk	5
NINJ ninja	-	7
RBT robot	CYBG cyborg	4
SDMN swordsman	HERO hero	6
SKNT steam knight	SBRN steam baron	4
SMR samurai	-	5
WARR warrior	GLDR gladiator	6
WKNT winged knight	SKYL sky lord	6
WRWF warwolf	WFBN wolf baron	7
YGRT yogurt	-	7

ЧЛЕНЫ SF

Имя	Раса	Ранг	Нач.Уровень
Leader	человек	SDMN	1
Adam	робот	RBT	10
Alef	полуволок	MAGE	15
Amon	полусокол	BDMN	5
Anri*	человек	MAGE	3
Arthur*	кентавр	KNT	4
Balbaroy	полусокол	BDMN	5
Bleu	ДРАКОН	DRGN	9
Diane*	эльф	ACHR	6
Domingo*	медуза	MGCR	1
Earnest	кентавр	KNT	8
Gong*	полугигант	MONK	1
Gort*	гном	WARR	2
Guntz*	получерепаха	SKNT	8
Hans	эльф	ACHR	1
Hanzou*	человек	NINJ	10
Jogurt*	пес	YGRT	1
Ken	кентавр	KNT	1
Chris	эльф	HEAL	2
Kokichi*	гном	WKNT	7
Lowe	halfling	HEAL	1
Luke	гном	WARR	1
Lyle*	кентавр	ASKT	8
Mae	кентавр	KNT	2
Musashi*	человек	SMR	10
Pelle	кентавр	KNT	8
Tao	эльф	MAGE	1
Torasu	гном	HEAL	16
Vankar*	кентавр	KNT	8
Zylo*	полуволок	WRWF	9

* — необязательный персонаж.

Кольцо
Power Ring
Shield Ring
Mobility Ring
Speed Ring
White Ring
#Black Ring
#Evil Ring
Jogurt Ring
— проклятые вещи



КОЛЬЦА

Использование
BOOST I
нет
нет
EGRESS
AURA I
BLAZE III
BOLT III
Jogurt'ом будешь?
Jogurt'ом будешь?

Экипировка
Attack +4
Defense +4
Move +2
Agility +4
Defense +6
Attack +6
Attack +8

СНАДОБЬЯ

Снадобье
Power Potion
Defense Potion
Bread of Life
Legs of Haste
Turbo Pepper

Действие
Attack+2
Defense+2
Maximum H.P.+2
Agility+2
Mobility+2



ОРУЖИЕ

Название	Радиус	Сила	Ранг	Заклинание
Мечи				
Short Sword	1	5	BDMN, SDMN, WARR	-
Middle Sword	1	8	BDMN, SDMN, WARR	-
Long Sword	1	12	BDMN, SDMN	-
Steel Sword	1	18	HERO, NINJ, SKYW, SMR	-
Broad Sword	1	20	HERO, NINJ, SKYW, SMR	-
Doom Blade	1	25	HERO, NINJ, SKYW, SMR	-
Katana	1	30	HERO, NINJ, SKYW, SMR	-
Sword of Light	1	36	HERO	BOLT II
Sword of Darkness	1	40	HERO, SKYW	DESOL I
Chaos Breaker	1	40	HERO	FREEZE III
Стрелы				
Wooden Arrow	2	8	ACHR, ASKT	-
Steel Arrow	2	13	ACHR, ASKT	-
Elven Arrow	2-3	18	ASKT, BWMS	-
Assault Shell	2-3	27	BWMS, SKNT	-
Buster Shot	2-3	35	BWMS, SKNT	-
Копья, пики				
Spear	1-2	8	KNT, SKNT, WKNT	-
Power Spear	1-2	15	KNT, SKNT, WKNT	-
Valkyrie	1-2	35	PLDN, SBRN, SKYL	-
Bronze Lance	1	9	KNT, SKNT, WKNT	-
Steel Lance	1	18	PLDN, SBRN, SKYL	-
Chrome Lance	1	22	PLDN, SBRN, SKYL	-
Halberd	1	25	PLDN, SBRN, SKYL	BOLT I
#Devil Lance	1	35	PLDN, SBRN, SKYL	-
Топоры				
Hand Axe	1	7	WARR	-
Middle Axe	1	11	WARR	-
Battle Axe	1	16	WARR	-
Heat Axe	1	22	GLDR	BLAZE II
Great Axe	1	26	GLDR	-
Atlas	1	33	GLDR	BLAZE III
Посохи				
Wooden Staff	1	4	HEAL, MAGE	-
Power Staff	1	12	HEAL, MAGE	-
Guardian Staff	1	18	VICR, WIZD	-
Holy Staff	1	26	VICR	-
#Demon Rod	1	35	WIZD	Крадет М.Р.



же ему быть, как не в цирке. Под куполом нет ничего, что могло бы развеселить нормального человека, одни злые марионетки (весьма опасные противники, могут и поморозить). Зато в сундуке найдется стальная стрела для лучника. В общем, после победы корабль ваш. Однако, как только команда взойдет на борт, появится злая колдунья (это ее



марионеток вы только что уничтожили) и потопит судно. Поговорите с мэром, и он расскажет о портовом городке Uranbatol. Город находится далеко на северо-востоке, и путь туда лежит через Shade Abbey (Монастырь Теней).



У входа в монастырь встретится Amon. Она попросит выручить мужа — Balbaroy'a. Люди в монастыре весьма странные. Когда вы зайдете церковь, священник превратится в демона, а люди — в зомби. После битвы с мертвяками оживет Balbaroy, превращенный в статую Darksol'ом. Оба крылатых воина вступят в команду, затем Amon поведаст о том, что до



АРТЕФАКТЫ

1. Обыщите стену пещеры, в которой нашли лунный камень (Moon Stone), чтобы найти сундук с Sugo Mizugi (купальник). Отдайте его Тао, и она будет в купальнике.



2. Обыщите место, где стоят лучники на мосту около Rao Bridge, чтобы найти Kitui Huku (мини). В него можно одеть Anri.

3. Сундук, спрятанный в кустах под стенами замка Бальбазака, искать надо во время боя. Как использовать эту штуку, непонятно.



4. Говорят, что в бочке на корабле во время второго путешествия можно найти Терроу (Винтовка??), правда мне не удалось этого сделать.



5. Обыщите северо-западную часть стены во время сражения с Колоссумами, чтобы найти Kaku-chan (Кукла), зачем она?

6. А еще говорят, что на каком-то поле боя можно найти солнечные очки.

Chapter 5: Gateway to the Hidden Shrine

Естественно, что морское путешествие не может обойтись без приключений. В пути на корабль напали морские монстры. Conch'i и Shellfish'y это не просто ракушки, это гигантские ракушки. Они и отравить могут при случае.



В сражении корабль были нанесены повреждения. Нужен ремонт. По счастливой случайности, проплывающая мимо русалка предложит свою помощь и проведет корабль

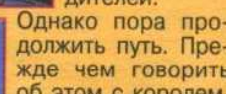
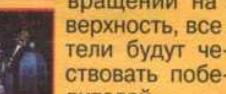
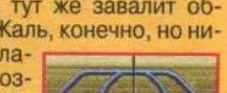
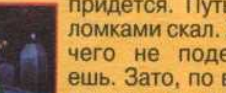
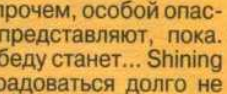
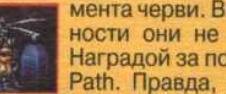
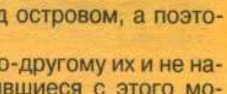
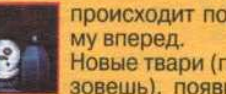
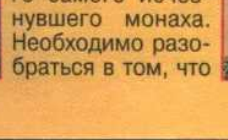
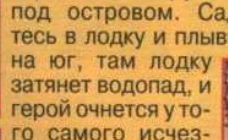
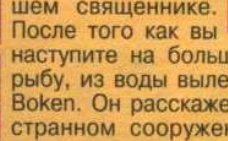


к острову Waral.

Пока корабль чинят, пошляйтесь по городу, очистите королевские магазины (Shower of Cure, Mobility Ring), закупите вооружение. В городе можно узнать много инфор-



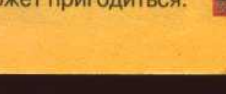
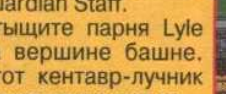
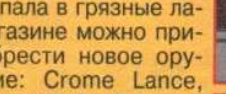
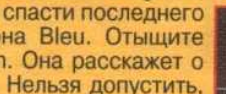
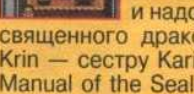
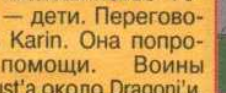
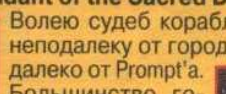
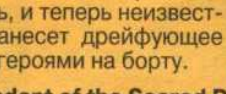
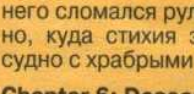
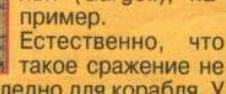
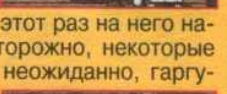
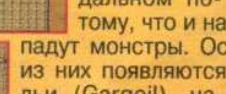
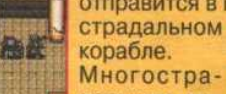
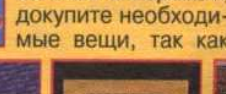
мации о Prompt'e, а также о пропавшем священнике. После того как вы наступите на большую рыбу, из воды вылезет Voken. Он расскажет о странном сооружении под островом. Сидите в лодку и плывите на юг, там лодку затянет водопад, и герой очнется у того самого исчезнувшего монаха. Необходимо разобраться в том, что



происходит под островом, а поэтому вперед.

Новые твари (по-другому их и не назовешь), появившиеся с этого момента черви. Впрочем, особой опасности они не представляют, пока. Наградой за победу станет... Shining Path. Правда, радоваться долго не придется. Путь тут же завалит обломками скал. Жаль, конечно, но ничего не поделаешь. Зато, по возвращении на поверхность, все жители будут чувствовать присутствие победителей.

Однако пора продолжить путь. Прежде чем говорить об этом с королем, докупите необходимые вещи, так как



сразу после разговора команда отправится в путь на своем много-страдальном корабле.

Многострадальном потому, что и на этот раз на него нападут монстры. Осторожно, некоторые из них появляются неожиданно, гаргульи (Gargoil), например.

Естественно, что такое сражение не могло пройти бесследно для корабля. У него сломался руль, и теперь неизвестно, куда стихия занесет дрейфующее судно с храбрыми героями на борту.

Chapter 6: Descendant of the Sacred Dragons

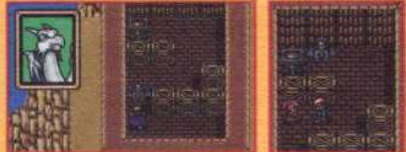
Волею судеб корабль прибило к берегу неподалеку от города Rudo, но довольно далеко от Prompt'a.

Большинство горожан — дети. Переговорите с Karin. Она попросит помощи. Воины Runefast'a около Dragoni'i, и надо спасти последнего священного дракона Bleu. Отыщите Krin — сестру Karin. Она расскажет о Manual of the Seal. Нельзя допустить, чтобы эта книга попала в грязные лапы Darksol'a. В магазине можно приобрести новое оружие: Crome Lance, Guardian Staff.

Отыщите парня Lyle на вершине башне. Этот кентавр-лучник может пригодиться.



Теперь отправляйтесь в Dragoni'ю. По пути предстоит бой в горной местности. Передвигаться очень тяжело, будьте начеку, несколько Golem'ов, Worm'ов и Магов появятся прямо перед носом, можно не успеть отступить. В Dragoni'и обшарьте все сундуки: Broad Sword, Halberd (Алебарда).



После отыщите Bleu в домике на вершине горы. Прибегит Karin и объяснит Bleu, что SF его друзья. На обратном пути на нее нападет воин Rufeaus'a, а Bleu, не даром, что дракон, с ним зверски разберется. После этого инцидента в городе объявится Kane. В разговоре он милоство позволит заглянуть перед битвой в штаб, чтобы сформировать команду.

В бою ничего особенного. 3 гаргульи, 2 лекаря, 4 голема, 3 мага, 2 Durahan'a и Kane. Кстати, это у меня галлюцинации или на самом деле? В бою имя Kane — Cain. Выиграв сражение, SF откроют



страшную тайну — Kane неплохой парень, просто его околдовал Darksol. Но теперь-то маска сорвана, и он свободен. Жаль только, что к команде не присоединился (не забудьте во время боя еще раз обчистить сундуки).

Встретьтесь с Kane в драконьей часовне. За дверью прячется Darksol, завадевший Manual'ом. Kane пообещает сам разобраться с бывшим хозяином, и оба исчезнут.

Вернувшись в Rudo, разузнайте у Krin о Manual'e и мече Chaos Breaker. Когда попытаетесь выйти из города, состоится сражение в горах. Острожно, твари Belial круто колдуют. По дороге в Prompt SF решили заглянуть на чашку чая (со слоном) к своей старой знакомой — колдунье Mishael. И та, хотя гостей не ждала, сумела подготовить достойный прием в своем замке. Mishael пустит на вас гаргулий и выставит слоны из Bowrider'ов и магов, а сама, вместе с Belial'ами и Durahan'ами останется охранять Sword of Light (этот артефакт можно умыкнуть у владелицы



вершине башни колдует Darksol. Видимо испугавшись явившегося Kane, злодей наложит в штаны и сбежит под предлогом: «Мне, мол, Дракона освобождать надобно». Kane же, скончается у вас на руках.



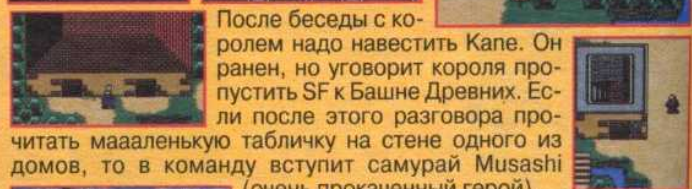
летающим воином). Кроме меча, в сундуках найдете три кольца: White Ring, Black Ring и Evil Ring. Пропускаем долгое нудное путешествие в Prompt и сразу оказываемся на месте, то бишь в Chapter 7.

Chapter 7: The Lost Civilization

Наконец вы добрались до Prompt'a — города древних. Им управляет король Kusuko, а обитает сия царственная персона в подвале разрушенного древнего замка. Кстати, в замке нахо-



дится раненый Kane. Поговорите с королем, и вас засадят в темницу. Выбраться легко, поможет вездесущий Boken. Проходя мимо трона, подслушаем отчет о неудачах королевской рати в борьбе с Darksol'ом.



После беседы с королем надо навестить Kane. Он ранен, но уговорит короля пропустить SF к Башне Древних. Если после этого разговора прочитать мааленькую табличку на стене одного из домов, то в команду вступит самурай Musashi (очень прокаченный герой).

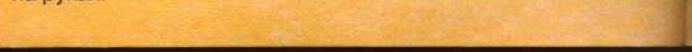
Теперь вступайте в битву и пробивайтесь к башне. Внимание! У одного из Durahan'ов есть Doom Blade. В битве участвуют: Jet'ы (бронированного летающего кальмара видели?), Wyvern'ы (огнедышащие драконы), Torch Eye'сы (по-русски — торшеры, мини Laser Eye) и Minotaur. Награда за победу — Перец (Turbo Pepper), увеличивает мобильность, и Devil Lance.



В следующем бою через кучу монстров придется пробираться к вершине башни. У главного демона отберите Demon Rod — посох, а в одном из ящиков найдете пику Valkyrie. На

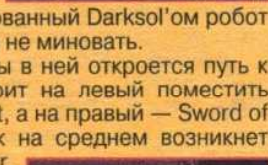
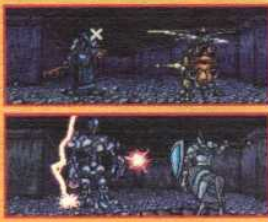


вершине башни колдует Darksol. Видимо испугавшись явившегося Kane, злодей наложит в штаны и сбежит под предлогом: «Мне, мол, Дракона освобождать надобно». Kane же, скончается у вас на руках.





Теперь надо вернуться в Prompt и узнать о том, что по легенде мечи света и тьмы должны объединиться, чтобы появился Chaos Breaker. Получите у короля Sword of Darkness, а затем используйте Orb of Light, чтобы попасть в Metaph'u через Shining Path (он в подземелье). Там поговорите с роботом Adam'ом и используйте Orb, чтобы вызвать духа. После этого Адам должен показать, как получить меч, но



явится пере-программированный Darksol'ом робот Chaos. Битвы не миновать. После победы в ней откроется путь к алтарям. Стоит на левый поместить Sword of Light, а на правый — Sword of Darkness, как на среднем возникнет Chaos Breaker.



В Prompt'е надо снова забежать к королю затем, чтобы тот рассказал историю Runefaust'a. Оказывается, он совсем близко, на-



до лишь выйти за город и перебить чертову тучу врагов (среди них есть Armed Skeleton'ы). А приваляться надо к воротам, что на юге.

Chapter 8: Rise of the Ancient Castle

Внимание! Не пропустите редчайшую возможность посмотреть на ниндзя Hanzou, прячущегося в кустах. Чтобы найти его, обыщите куст с цветком прямо у входа.



Darksol сбежал из замка, и теперь главный тут Mahato. Он ждет героя, благодаря которому его город снова свободен.

Кстати, Runefaust раньше назывался Protectora. Прикупите Buster Shot для лучников и после разговора с Mahato отправляйтесь на



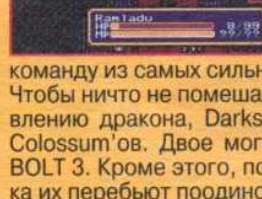
запад. Надо во что бы то ни стало помешать Darksol'у воплотить свои грязные замыслы в жизнь.

Мерзавец натравит на SF самого короля Ramladu, а также огнедышащих химер (Chimaera) и Blue Dragon'ов. В сундуках — Atlas и Halberd, а у одного скелета — Atlas.

После победы над всеми тварями передышки не ждите, сразу начнется вторая битва с самим Ramladu и его роботами. Роботов много, так что можете попытаться расправиться с Ramladu раньше, чем они расправятся с вами.



Пробившись к морскому побережью, используйте Chaos Breaker. Золотую рыбку не увидите, но изпод воды поднимется обитель дракона.



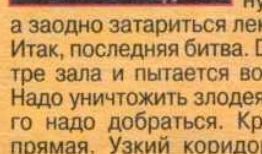
Попасть туда можно через телепортер, но прежде надо сформировать команду из самых сильных членов команды. Чтобы ничто не помешало последним приготовлениям к оживлению дракона, Darksol выставил в качестве охраны трех Colossum'ов. Двое могут колдовать FREEZE 3, а третий — BOLT 3. Кроме этого, почти все остальные враги не ждут, пока их перебьют поодиночке, а нападают разом.



Когда Colossum'ы падут, разрушится монолит — последняя преграда на пути к Darksol'у.



Поскольку последняя битва состоит из... ой, ну не буду забегать вперед. Просто, если есть павшие герои, то нужно вернуться в город и воскресить, а заодно затариться лекарством.



Итак, последняя битва. Darksol стоит в центре зала и пытается воскресить дракона. Надо уничтожить злодея, но прежде до него надо добраться. Кратчайший путь — прямая. Узкий коридор обстреливается Torch Eye'ми, если не торопиться, то можно обойтись без жертв. Darksol здорово колдует, и героев с небольшим количеством энергии надо держать на расстоянии. Рано или поздно у злодея

кончится энергия, и тут начнется самое интересное. Darksol призовет на помощь Дракона, передав ему всю свою силу (откуда она взялась, ведь только что умирал), и начнется вторая фаза сражения. У Дракона три головы, у каждой примерно 150-250 HP. Кроме того, из двух дыр появляются Скелеты. Значит так, берем себя, Musashi и Hanzou, накладываем BOOST и вперед!



Поскольку головы не двигаются, то можно методично уничтожать одну за другой.

КОНЕЦ!!!?
Дракон умер, но кто даст гарантию, что навсегда? Поэтому лидер SF решил пришить его Chaos Breaker'ом, как жука булавкой. Но что это, лишь только меч коснулся холодного каменного пола, проткнув насквозь тушу Дракона, как дворец стал обрушиваться и погружаться в морскую пучину. И все бы хорошо, да только руки от меча не оторвать. Так бы и погибли наши герои, но



вдруг они очутились на берегу, лишь предводителя нет среди них. Где же он, где этот герой, сумевший использовать EGRESS для спасения команды, принеся себя в жертву. Может быть он остался сторожить Дракона? Может быть — последняя заставка дает надежду на новую встречу.

Александр Артёменко

Помните поднадоевшую рекламу чипсов «Читос», главным героем в которой выступил прикольный леопард-недомерок Честер Чита? Компания Frito Lay, производящая это лакомство, спонсировала фирме Капесо выпуск игры о приключениях этого зверя на славной родине чипсов. Предыстория расскажет вам, как Злобный Юджин отобрал у несущегося на своем супер-мотоцикле Честера дорожную карту, разорвал на десять кусочков и с аэроплана разбросал по всей территории Соединенных Штатов, даже на Аляску сгнать не поленился. Придется теперь зеваче оставить байк на приколе и проверить десяток мест, где согласно сообщениям вездесущих волосатых была замечена юджиновская тарактелка. А то не видать ему стольного града Хип, царства свободной любви, рок-н-ролла и чипсов.



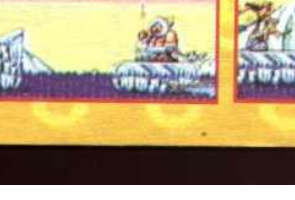
Уровень сложности у вас по умолчанию стоит наилегчайший, и это неспроста. Ведь хиляк Чита дохнет от малейшего ранения, если нет в запасе пакетика чипсов! Жизней дается четыре, продолжений — три. А из оружия у Честера лишь любимые кроссовки, которыми иногда удается топтать врагов, да ноги леопарда, позволяющие прыгать выше облаков и быстро бегать. Враги же при всем своем разнообразии еще и вооружением недурственным зачастую обладают — особенно воплощения Юджина, препятствующие герою уйти с найденным куском карты.

В начале можно выбрать один из трех уровней, рекомендую Омагог как самый непредсказуемый в плане прохождения. Оттуда путь ваш лежит по кругу в выбранном направлении — если не пожелаете повторно посетить пройденный уровень. Кроме карты и двух-трех пакетиков чипсов на уровнях можно найти несколько десятков отпечатков лап и изображения друзей Честера — все это слу-



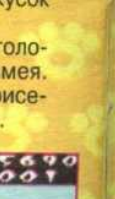
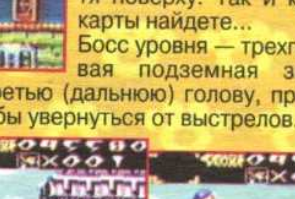
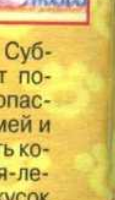
жит для набора очков и может добавить вам жизни или продолжение. Но специально заморачиваться, на мой взгляд, этим не стоит, ибо врагов много больше, чем вас, да и время ограничено.

ОМАГОГ. Сельская местность — прыгающие пугала, птички, свиньи и коровы с вилами... Добежите до пруда, взяв чипсы в луже, и преодолите его высоким прыжком. Чтобы беспрепятственно войти в дом, на пороге прыгните высоко. Злобные поросята исчезнут, и после преодоления трех торчащих из хлебов вил и тарана головой непрочного потолка у вас будет реальный шанс пройти за второй свиной косяк к куску карты. На обратном пути по-



росят можно будет миновать, вовремя прыгнув. Вообще-то Честер их неглохо давит, но только если прыжок совершен прямо перед клякастыми пятачками. За воротами фермы вас атакует Юджин на тактическом истребителе типа «трактор». Здесь и в дальнейшем для меткой атаки головы соперника используйте высокий прыжок для дальнего перемещения, затем полет для прицеливания и опять же полет после удара для аккуратного приземления на пятачке земли между выбитыми из агрегата бомбами. Начинать комбинацию лучше, когда Юджин начнет пускать ракеты. Всем «боссам» хватает четырех-пяти ударов на Easy, восьми-десяти — на Hard.

LITTLE SHOCK. Электрический мир, лампочки и роботы, но внизу — вода с хищными рыбами. Туда и ныряйте, как найдете карту — быстрее до выхода доплывете. Юджин обернулся грозовой тучей и намеревается пускать молнии, но встав в углу и вовремя высоко прыгая, вы без труда его в этом разубедите.



UN-CLEARWATER. Субтропический климат породил здесь массу опасных существ типа змей и крокодилов, избегать которых проще прыгая-летя поверху. Так и кусок карты найдете... Босс уровня — трехголовая подземная змея. Бить проще третью (дальнюю) голову, приседая затем, чтобы увернуться от выстрелов.

УПРАВЛЕНИЕ:

A/C — прыжок;
часто A/C — полет (вне воды
 недолговременный);
вверх+A/C — высокий прыжок;
В+вбок — бег.



LOSTIN. Пиратские корабли неинтересны и опасны — смело ныряйте и плывите, глуша рыб, в правый угол, где в пещере лежит кусок карты. После чего лезьте на корабль для завершения уровня. Юджин сидит в подводной лодке и со скуки может закидать вас самонаводящимися торпедами или сжечь из пушки. Не давайте же ему скучать, прыгая на перископе и высунувшейся голове, ненадолго подлетая после этого.

NOT-SO-GREAT FALLS. Ниагарский водопад в миниатюре. Не верьте указателю, прыгайте и бегите вниз вправо. За картой придется прыгнуть вверх, а там и до выхода недалеко.

«Этажерку» Юджина желательно затоптать до того, как летчик начнет пикировать. Попробуйте, подпрыгнув высоко по центру, подлетать после каждого удара до возвращения врага.



EUPHREAKA. пляж северной Калифорнии — самый короткий уровень, не даром предложен на прохождение первым. Перепрыгнув всех обитателей, хватайте кусок карты и — вперед!

Вырядившийся как Мэри Поппинс злодей пытается затоптать вас, спускаясь на зонте. Отбежав, подпрыгните, чтобы раскрывшийся зонт спрятал острие, после чего смело напрыгивайте обычным прыжком.



QUAKERS-FIELD. Городские трущобы полны вконец озверевших скунсов и пуделей, поэтому лучше передвигаться поверху, так и падающие плиты вас не зацепят. Самоходная яблосборочная машина, похоже, вознамерилась закидать вас продуктами своего труда. Попав ей однажды по макушке, летайте над ней и давите, когда смертоносные руки опустятся.

NUMB. Ледяная пустыня населена эскимосами, пингвинами и прочей полярной живностью. Есть неплохой шанс добыть все четыре значка, прогулявшись по верхним платформам (по



склонам можно взбежать) и пробив пару потолков на пути к выходу. Там же и кусок карты достанете.

Механический тюлень так занят перекидыванием мин на ваш берег, что никакого труда не составит сплясать на его голове, пока вместо шипастых шаров летят обычные. Но не увлекайтесь, лучше тут же перелететь обратно и повторить атаку в безопасный момент.

WALL UP. Техас, как известно, родина крутых рейнджеров и ковбоев. Честеру же он запомнится, прежде всего, как обиталище бродячих кактусов и скорпионов. Прыгая, вы избежите большей части врагов, но за картой придется лезть под землю.

Там еще гитара такая валяется прикольная, повеселитесь! Под конец вам предстоит выяснить, что же за инопланетяне повинны в шумевших случаях похищения людей и скота в пустынных прериях. Достаточно однажды запрыгнуть на вершину летающей тарелки, чтобы вскоре выкурить ее давно знакомого обитателя.

RALLY. Чтобы добыть последний кусок карты, Честер должен победить Юджина в гонках Формулы-1. Поскольку на честный бой рассчитывать не приходится, с самого начала постоянно прыгайте своим авто на драндулет соперника, пока тот не развалится. За недруга не волнуйтесь, вы его еще встретите на трассе... в финальной заставке, на пути к городу-мечте!



47 ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ

CHESTER SHEETAN WILD, WILD QUEST

MEGA DRIVE

Eler Cant

73

Прошло немало времени с момента последних разборок в Готэме. Улицы, на первый взгляд, очищены от преступников, и, надо сказать, что некоторые несознательные элементы забыли, да-да, забыли Бэтмена... Думаете, он канул в лету, и теперь его именем можно пугать детей? Как бы не так! Бэтмен был, есть и будет есть!..

УРОВЕНЬ 1.

ПРЕДСМЕРТНЫЕ ЗАГАВЫ

Самому костюправному и зубодробительному действу предшествует красочная заставка: на мониторе плывут картинка, а чуть ниже происходит разговор (в большинстве случаев между Бэтменом и его дворецким Альфредом). Альфред (наверное, собираясь перекусить среди ночи) ненароком поймал подозрительный сигнал. Бэтмен выводит его на монитор, а там... зануда Харли Куинн пытается объяснить глухонемым зрителям, что они смотрят канал имени Джокера. Тут появляется и сам незабвенный Mr. J. и, растянув ехидную улыбку, сообщает Бэтмену, что открывает в Готэме парк своих дьявольских аттракционов. Вскользь он также намекает, что случится с детьми, которые придут туда на следующее утро. После очередного приступа смеха Джокер умолкает, и Харли Куинн заканчивает передачу. Бэтмен (явно не стерпев того, что его не пригласили на открытие) решает надрать уши всей шайке Джокера.

Итак, вы, в лице Бэтмена, бежите (идете, скачете) по ночному городу, нещадно избивая мужиков в серых и зеленых плащах, которые обильно возникают на вашем пути и выпрыгивают из окон кафе. Разбираться с ними несложно: просто бейте руками и, хватая «ишачков», кидайте их направо и налево (→ или ← + Y). Любителям экзотики могу посоветовать удар в прыжке (B, затем Y) и подкат с ударом ногой (↓ + B; вблизи жертвы ↓ + Y). Правда, неожиданно в руках у мужиков может оказаться автомат или пистолет (на этот случай держите наготове бэтараг).

...Потихоньку уничтожая плохих парней, мы ненароком забрели в парк аттракционов. Здесь Бэтмена встречает прихвостень Джокера Харли Куинн и приглашает вас пройти в дом смеха. Ну, что ж, пошли... Теперь вы находитесь в абстрактном помещении, где практически все состоит из игральные кости разного цвета и размера. Встречающиеся в начале пути статуэтки Джокера с автоматами уничтожайте, используя подкат и подсечку. Затем вам придется забраться по выступам (зажмите ↗ и прыгайте). После этого несколько кубиков опустятся вниз, и вам придется взобраться наверх, отталкиваясь от стен (дабы долго не мучиться, в прыжке зажмите джойстик по направлению к стене и, вплотную у стены, нажмите B). Потом унесите ноги от попытающихся вас задавить стен и, используя гарпун (он стреляет не только по диагонали вверх (A), но и просто вверх (↑ + A); затем вновь нажмите A и переместитесь на нужное место или высоту; еще A — и вы отцепляете гарпун), попадаем в главное помещение дома смеха. Улизнув от опускающихся сегментов потолка, вы встретитесь с подбосском. Этот огромный буратино-переросток попытается (весьма настойчиво) заколоть вас штыком винтовки, поэтому не стойте как вкопанный, а забираясь по винтовке наверх, наносите дубине удары но-



тем вновь нажмите A и переместитесь на нужное место или высоту; еще A — и вы отцепляете гарпун), попадаем в главное помещение дома смеха. Улизнув от опускающихся сегментов потолка, вы встретитесь с подбосском. Этот огромный буратино-переросток попытается (весьма настойчиво) заколоть вас штыком винтовки, поэтому не стойте как вкопанный, а забираясь по винтовке наверх, наносите дубине удары но-



гой по голове (после каждого удара отходите назад: у Mr. Деревянного вылетает из головы куча искр). После девятого удара голова солдафона развалится на части, а наивный Бэтмен, подойдя к пульту управления «игрушкой», скажет Джокеру: «Сдавайся, нехороший человек, а то пожалеешь. Заканчивай свои грязные игры!». Джокера охватывает небеспричинный приступ смеха, после чего, сказав, что он только начал, Mr. J. попытается с помощью зануды Харли укрыться на американских горках, названных им «Двойной террор».

Ехидный Джокер и не подозревал, что в эту игру можно сыграть вдвоем, и Бэтмен, вскочив на вторую связку вагонеток, отправляется в погоню за боссом. Вначале все проходит спокойно, но после появления надписи HIT, Джокер начнет закидывать вас беспрерывным потоком бомб на парашютиках. Разбивайте их ударами рук и ног (приколисты могут попробовать от них увернуться). После того как «мэтр смеха» уедет из поля зрения (а бомбы останутся), садитесь и, разбивая их (бомбы в смысле), переждите две мертвые петли, иначе огромные белые фонари отправят вас в мир иной. И тут перспектива неожиданно меняется, а вы видите, как по параллельным путям Бэтмен и Джокер движутся прямо на вас. Не зевайте! Mr. J. начнет собственноручно кидать в вас бомбы, поэтому поступайте так: как только очередная бомба окажется чуть выше вашей головы, нажмите Y и, при умело скоординированных движениях, бомбы посыпятся на голову Джокера (свое оружие не применяйте — не поможет!). После нескольких поворотов перспектива вновь поменяется, а Смехотворец уедет. Но вы вскоре догоните его. Теперь ваши пути раздвоились, причем вагонеткам Бэтмена суждено упасть вниз. Поэтому, когда появится знак «!», подождите, пока он мигнет 5-6 раз, а затем прыгайте на вагонетки Джокера. Тут Бэтмен радостно сообщит ему, что его (Джокера) удача улетучилась, а Mr. J., обозвав вас живучим паразитом, скажет, чтобы вы прощались с жизнью! Теперь смело налетайте на Джокера, бейте его руками, ногами, используйте оружие. Ваш противник будет, в свою очередь, прыгать по вагонеткам, закидывая вас бомбами. Не давайте ему «развернуться» и не подходите слишком близко — Джокер применит газовую атаку и, дико захохотав, сиганет куда-то вниз. Умер он или нет — неважно, а уровень 1 пройден.





УРОВЕНЬ 2. НЕТ ЗЕЛЕНОМУ МИРУ!

На этот раз неугомонный Бэтмен решил заглянуть в лес, расположенный вне черты города. По некоторым данным угрожает огромная опасность... Вот вам и Green Pease! Поскольку под маской Бэтмена скрывается истинный джентльмен, а в мире растений обитают исключительно женщины, то в этом уровне вы не сможете использовать звездочки и взрывчатку, а они были бы весьма полезны...

Итак, вы бежите по лесу и, используя спрэй и бэтаранги, останавливаете женщин-амазонок, так и норовящих опрыскать вас средством от колорадского жука. Уворачиваясь от колючек, в огромном ассортименте сваливающихся с деревьев, добираемся до конца первого подуровня, где сталкиваемся с корнями (а не корешами!), вырастающими из-под земли. Пока корень извивается, залепите ему три раза бэтарангом по чувствительному сегменту, и он рассыплется. Забираясь по деревьям, используйте гарпун и ловкость рук. Попадающихся по дороге амазонок с распылителями успокаивайте ударами бэтаранга и газовыми бомбами. Но вот женщины исчезли, и теперь вам придется, не останавливаясь, пробежать вперед по деревьям, которые постоянно проваливаются вместе с вами куда-то вниз. Если это вам удалось, то вы в третьем подуровне.

Теперь все опутано лианами, а внизу находятся ну о-о-чень колючие растения. На длинных лианах особо не задерживайтесь, так как они сильно прогибаются под вашим весом. Усыпляя девчонок-амазонок спрэем, не забывайте подбирать исполнители оружия. Используя гарпун, перелетите шипы и

пропасть, попрыгайте по обламывающимся сучкам, прыгните вниз, и вы вновь на грешной земле. Только что же это она все проваливается и проваливается... Непорядок!!! Отыгравшись на амазонках за эту особенность здешней почвы, входим в «оранжерею». Да-с, мрачновато. И пол под ногами все время проваливается, а там колючки... Дабы вас не накололи (в прямом смысле слова), поступайте так: потихоньку идите вперед и, как только заметите, что вышедшая спереди амазонка остановилась, знайте: перед вами яма. Успокойте девушку газовой бомбой, а затем смело прыгайте вперед... Дойдя до конца оранжереи и взяв исполнителя, вы встретитесь с Ядовитым плющом.

Здесь Бэтмен скажет: «Ну, зачем тебе вот это все?». На что нахалка ответит: «Миру людей не понять то, что чувствуют растения. Сейчас я преподам тебе урок!». Тут, однако, предводительница амазонок убегает и прячется за какое-то чудо селекции. Это и есть босс. Бэтмен пытается продолжить диалог, но его слова тонут в клачаньи зубов проросшего растения. Нет, позвольте, а почему у него такие большие зубы?.. Ну, ничего, сейчас мы уделаем и эту гадину. Переключитесь на бэтаранги и сядьте. Чудо помашет хлыстом и успокоится. После этого девчонка выйдет и пару раз метнет дротик. Этот «ужасный» процесс повторится несколько раз; в перерывах, когда растение открывает пасть, запускайте туда бэтаранг. После этого мухоловка, мотая хлыстом и пуская в вас споры, начнет расхаживать на коротеньких ножках из стороны в сторону. Стоя в левом углу, перепрыгивайте споры и, улучая моменты, подходите и кидайте в пасть чуду бэтаранги. После каждого «похода» растение будет останавливаться и бить хлыстом, но в



левом углу оно вас не достанет. Освоив тактику, вы с Бэтменом вскоре замочите это чудо, и когда оно почернеет, преступница сдастся на милость победителя... Зеленый мир, зеленый мир, развели тут, понимаешь, гуманизм!



УРОВЕНЬ 3. ПТИЧЬИ ИГРЫ

Только Бэтмен собрался поспать часок-другой, как ему звонит взъерошенный Робин и сообщает, что в городском музее ЧП: кража со взломом. Похоже на то, что это работа большой шайки. Спросонья Бэтмен сказал пацану, чтобы он не баловался со служебным телефоном, но затем, одумавшись, решил встретиться с ним в музее. Вооружившись фонарем, переходим к делу. Так, света нет во всем здании. Настроив фонарь под нужным углом, вы вместе с Робинем бежите до разветвления: здесь парень устремится по темному коридору налево, а вам придется бежать прямо, перепрыгивая мины (такие черные точки на полу) и, дойдя до конца коридора, освободить сотрудника музея. Он, всхлипывая и причитая, скажет, что тут побывала какая-то штука, похожая на птицу, и попросит помочь остальному персоналу. Теперь бегите обратно до темного коридора. Там остановитесь и войдите в него, нажав «↑». Увидев лифт, спуститесь в подвальный этаж и идите влево до единственной открытой двери. Зайдите в нее; это комната охраны, освободите связанного охранника, и он скажет вам, что какой-то парень неожиданно ворвался сюда, вырубил его и, похоже, стащил ключ. Кроме того, он сообщит, что помимо него и хранителя ключей в музее находятся еще четыре члена персонала (одного вы спасли, осталось еще три). Но тут включится свет, и вошедший Робин скажет, что нашел хранителя, а он, в свою очередь, даст вам карточку, открывающую все (почти!) двери музея. Далее Робин сообщит вам предположительное (но довольно точное!) местоположение остальных сотрудников, и вы отправитесь на их поиски.



Вместе со светом в здании появились и враги. Разбираясь с ними и шаря по комнатам, ищите работников музея. Для того чтобы перейти в другой блок, используйте дверь в другом конце комнаты с зеркальным полом. После того как спасете последнего рабочего, позвоните Робину, и, поговорив с ним, вы поймете, что взлом в музее — работа Пингвина. Но затем вы услышите сдавленный крик, после чего сам Пингвин со словами: «Какой ты догадливый!» — повесит трубку. Вновь гаснет свет, теперь, используя фонарь, бежим в комнату охраны, где находим связанного Робина. Он сообщает, извинившись, что Пингвин забрал с собой хранителя. Это означает, что вам придется найти еще и хранителя, который даст вам секретный код для замка на втором этаже. Перепрыгивая мины, убиваем двух мужиков в серых плащах, берем исполнителя в конце коридора и набираем код. Дверь открывается и... мы входим в огромный светлый зал, где нас ожидает встреча с подбоссом, но это позже. Вначале, встретив Пингвина, Бэтмен скажет: «Пингвин, это конец твоего пути!». Пингвин гордо удалится, пообещав скормить вас огромному грифу...

Сейчас мы посмотрим, кто кого и кому скормит. Как только Пингвин убежит, садитесь и, когда этот тонкошей падальщик будет пикировать на вас, откатывайтесь вперед и, развернувшись, метайте в него бэтаранг (в любом случае, сидя, вы в безопасности). После восьми попаданий гриф «склеит лапы», а вы продолжите свой путь к боссу. Поднимаемся по лестнице на крышу, а там... Пингвин! Ну, этого толстого босса мы замочим в два счета. После короткого диалога, суть которого проста и понятна: «Сдавайся! — Ни за что!» — начинается разборка.



Пингвин атакует весьма скупно: первые два раза он пытается заколоть Бэтмена тростью, а на третий раз достает автомат. Во всех ситуациях вначале остановите толстяка бэтрангом, а уж затем контратакуйте (лучше из прыжка, поскольку Пингвин быстро «отходит» от ударов бэтранга). После того как он третий раз упадет на пол, отходите подальше — толстяк начнет летать на зонтике по экрану, а в этом состоянии он неуязвим. После его приземления все начнется по-новой, но только теперь Пингвин



будет совершать полеты после каждой захлебнувшейся атаки. Ну, вот, вроде и все...

Ах, да! Там, на заднем фоне еще будет летать какая-то бронированная галка, похожая на вертолет (летает и больно «клюется»). Изредка открываются заглушки, и два

пулемета системы «вулкан» начинают работать на полную катушку. Но стреляют они по ногам, поэтому вернуться от них несложно. Когда вертолет первый раз полетит на вас, то выстрелы (точнее, их следы на земле) нужно перепрыгнуть по отдельности. Когда же вертолет пойдет на второй круг (более быстрый), обе пулеметные очереди придется перепрыгнуть сразу. После этого вертолет на время остановится в своих попытках отстрелить у вас ноги. Но вот толстая туша осталась лежать на полу, а мы переходим в следующий уровень.



УРОВЕНЬ 4. ИСТОРИЯ КОШКИ

Теперь Бэтмену вздумалось просто прогуляться по городу. Видите ли, у него предчувствие, что что-то должно

произойти. Используя отталкивание от стен, Бэтмен забирается на крышу дома (не вздумайте оттолкнуться от вентиляторов — потеряете энергию). По мере того, как он поднимается, мы видим, что Женщина-кошка забирается вверх по небоскребу. Вообще в этом уровне только Бэтмен и Кошка, два непримиримых врага, два старых друга, а может нечто иное?..

Итак, Бэтмен поднялся на крышу и вошел в лифт. Через секунду там же появляется и Кошка, которая, увидев Бэтмена, заявила ему: «Не стой у меня на пути!». На что тот ответил одной из своих обычных возвышенных фраз: «Я не могу повернуться спиной,

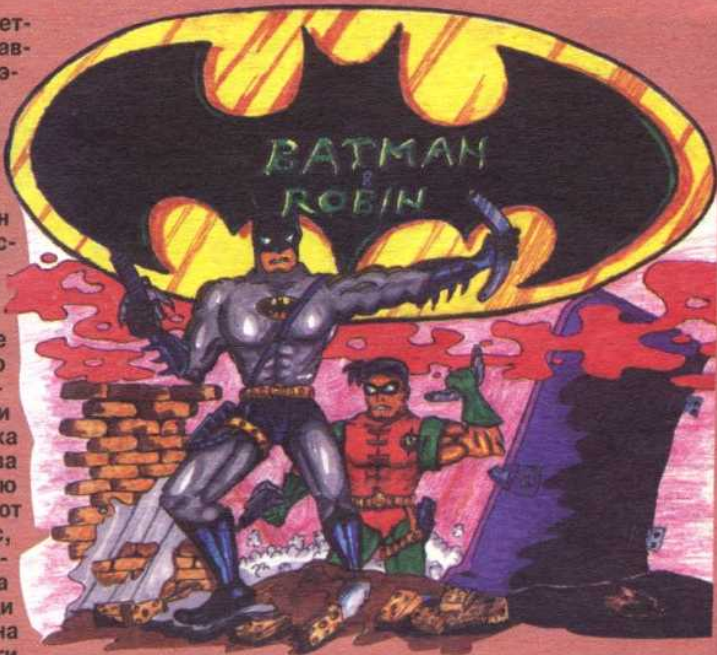
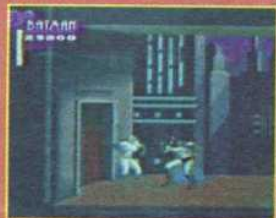


когда на моих глазах совершается преступление!». После этого начинается потасовка. В принципе, здесь можно, пользуясь лишь бэтрангами, держать Кошку на расстоянии (тогда при выходе из лифта она бросит ехидное «ты всего лишь слабак!») или пустить в ход кулаки (тогда вы удостоитесь похвального «ты очень хорош!»), но в этом случае вы рискуете потерять часть энергии. Так что, выбирайте! После остановки лифта Кошка выбежит и сиганет с крыши вниз, вы — за ней следом. В полете Кошка будет находиться выше вас, поэтому маневрируйте, и когда она полетит на вас с намерением разорвать на части, увернитесь и пару раз ударьте ее кулаком. Так продолжайте до тех

пор, пока Кошка не выйдет из игры, зацепившись за трубу, торчащую из стены дома. С этого момента будьте предельно внимательны и тоже постарайтесь зацепиться гарпуном за одну из труб. Если появился знак «!», знайте — жить вас осталось недолго. Но если вы все же зацепились... Оба наших героя попадают на одну крышу, где происходит содержательный диалог.

Кошка: Ты, что, думаешь поймать меня, а?!

Бэтмен: А ты, как всегда, рассчитываешь выйти сухой из воды, да?



Затем Кошка убегает вперед, а вам придется ее догонять. Особенно не спешите, в случае чего она вас подождет. Постарайтесь вернуться от падающих на вас рекламных щитов (уж больно много энергии они отнимают) и не забывайте о восполнителях. Вскоре совсем стемнеет, и появившиеся лучи прожекторов придадут погоне оттенок театрального шоу. Но вот Кошка взбежала на чердак одного из домов. Делать нечего, последуем за ней. Спустившись вместе с ней по пожарным лестницам, входим в открытую дверь и попадаем в темный переулок... Здесь Кошка предлагает покончить со всем раз и навсегда. Бэтмен не мог не согласиться, и разборка началась. У Кошки, хоть она и изрядно набегалась, все же остался в запасе неплохой арсенал маханий ногами и когтями, плюс ко всему она неплохо управляется с хлыстом. Особой тактики тут нет, поэтому для начала выбросьте на нее все звездочки и взрывчатку, которая у вас осталась, а затем упорно и монотонно обездвиживая Кошку бэтрангами, подходите и бейте кулаками. Если это вам не надоест, то вскоре ей придется признать свое поражение.



УРОВЕНЬ 5. НЕУДАЧНАЯ ПЕРЕВОЗКА

Так, что у нас здесь? — А, Двуличие со своими парнями грабит банк. На мониторе у Бэтмена появляется пронырливая репортерша, которая сообщает, что в городском банке произошло ограбление, преступники покинули место преступления на машине и что главарь банды — ни кто иной, как гадкий, бесчестный, грязный, подлый, наглый... ну, в общем, Двуличие! В небе загорается знак Бэтмена, и наш герой совместно с Робинном решает догнать нарушителей закона на бэтмобиле...

Не буду вас слишком загружать и скажу лишь, что вам придется проехать на машине по городу. Для этого запомните, что В — газ, А — тормоз и Y — стрельба. На первом участке не стреляйте, а просто объезжайте машины и вписывайтесь в повороты. На все про все вам дается 65 секунд, поэтому, если чувствуете, что не успеете, нажмите на START, ответьте YES и отправляйтесь в начало уровня, не потеряв ни жизни (этот прием действует и в других уровнях, но здесь он нужнее всего). Но вот перед вашим носом промелькнула машина Двуличия, и вы переходите во вторую часть уровня. Здесь нажмите Y и В и лавируйте между машинами, поскольку поворачивать тут намного легче. Вам дается 61 секунда.



Когда вы догоните машину Двуличия, время исчезнет с экрана, и вы сможете спокойно с ней расправиться. Просто непрерывно стреляйте и не выезжайте вперед, а то получите прицельный выстрел ракетой по капоту. Когда же вражеское «такси» разлетится на части, вы перейдете в следующий уровень.



УРОВЕНЬ 6. СЛУЧАЙНЫЙ ВОПЛЬ



На сей раз наша знакомая репортерша ведет прямую трансляцию с места, где проходит праздник в честь профессоров Готэмского университета. Но вдруг в небе возникает странный дирижабль. Что бы это значило? Бэтмен сразу догадался, что это работа Пугало (кто такой? — увидите, поймете!). У этого сумасшедшего есть зуб на университет, он давно планировал свою месть и теперь собирается использовать свой дирижабль для проведения последнего дьявольского эксперимента. Одна доза разработанного им газа превращает любого человека в преступника. Пугало собирается распылить его в воздухе... Попробуем его остановить! Можете вооружиться противогазом, но я советую обойтись без него (почему, объясню позже!).



Итак, вы влетаете в помещение и истошно вопите: «Уходите отсюда, а то Пугало уже близко!». Тут в аудиторию подается газ, и стоящий рядом мужик падает без сознания. Входит Пугало и говорит: «Слишком поздно. Теперь для них ты — враг. Но ведь ты не сможешь причинить вред невиновным. Ха-ха-ха!». Соломенное чучело слегка ошиблось: убить-то вы их не можете, но используя спрей, способны усыпить на длительный срок. Так, убивая настоящих преступников и усыпляя новоспеченных (их легко отличить по цвету костюма), пройдите до второго помещения. Здесь



полно газа: он опускается вниз аморфной стеной, но до самого пола не доходит, поэтому просто, без маски, перемещайтесь по полу подкатом. Если вы в противогазе, газ вам не страшен, но в этом состоянии вы не сможете использовать баллончик, а подошедший к вам человек схватит вас и будет держать до тех пор, пока автоматчики не превратят вас в решето. Так что, смотрите!



В третьей аудитории газа нет, зато есть мужики в плащах и накрытые столы, по которым можно прыгать (фи, как некультурно!). Взяв исполнителя и перекидав всех мужиков, вы окажетесь в четвертом помещении... Вновь газ. Ну здесь вы и без меня разберетесь. Оказавшись в пятой аудитории, перебейте (или усыпите) всех виновных и невиновных, поднимитесь по лестнице, и вы на крыше! Пугало с недовольным видом уходит и вскоре улетает на своем дирижабле. Вы одиноко стоите и вам кажется, что вы обломались. Но не тут-то было! Проворный Робин подлетает на бэт-плане и сообщает, что солянки у него только-только долететь до дирижабля, и что дальше Бэтмену придет-



ся разбираться самому. Вы вскакиваете на крыло и отправляетесь в погоню.

И вот вы спрыгиваете на купол дирижабля и бежите влево. Перебив пару-тройку мужичков, вылезавших из непонятно откуда взявшегося люка, добежите до «шпиля» и, смеясь оружием на гарпун, прыгайте вниз и залетайте в кабину. Тем временем кабина загорается, и дирижабль теряет управление. Перепрыгивая огонь и избивая мужиков, вы-таки добираетесь до Пугало. Оно, попрощавшись, попытается смяться на своем спортивном мини-самолете, но вы со словами: «Вечеринка не окончена, подожди!» прыгаете за ним, и финальная схватка начинается...



Пугало заявляет, что вы окончательно его достали, и что на этот раз оно вас не простит. Бэтмен хочет сказать, что он тоже не собирается прощать Пугало, но получает смачный выстрел из газового пистолета 38-го калибра. Что, драть-ся?! Ну, тогда, понеслись!!! Тактика проста на удивление. Следите за прыжками Пугало и то и дело останавливайте его ударами бэтараганга. И бейте, бейте, бейте кулаками! Неимоверную скуку этого процесса немного разбавит то, что самолет постоянно перекашивается, и ваши бэтараганги зачистую пролетают мимо. Но вот Пугало повержено, мы переходим в следующий уровень.



УРОВЕНЬ 7. ЗАГАДКИ МНЕ ЭТО...



Ни минуты покоя! На мониторе появляется Загадочник и ехидно заявляет: «Привет, Бэтмен, как ты?! Помнишь, как вчера наотмечались, е мое, до сих пор башка трещит... Помнишь день, когда я поставил в полицейский департамент свою новую виртуальную игрушку «Лабиринт минотавра»? Так вот, дочка комиссара полиции взяла, да и заблудилась там. И похоже на то, что она останется там навсегда, если конечно ты не попробуешь пройти лабиринт и освободить ее...» Используя свой компьютер, Бэтмен связывается с компьютером полицейского департамента и начинает проходить «Лабиринт минотавра» (ишь ты, геймер!), а мы ему немножко поможем.



Упав с неба на некое подобие шахматной доски, Бэтмен понимает, как глубоко влип. Тут же появляется голова Загадочника (позвольте! А где остальное?) и предлагает сыграть в шахматы. Сказав, что это пустая трата времени, вы соглашаетесь. Моментально появляются огромные шахматные фигуры, и вы начинаете двигаться вперед. Используя подкат, пройдите назойливых пешек с копытами, уберите с пути ударами кулаков две ладьи и... Вновь появляется Загадочник (вернее, его морда с руками, явно не туда приделанными). Не останавливайтесь и бегите вперед: сейчас под вашими ногами будут лопаться шахматные клетки. Это всего лишь психологический прием!



А вот когда начнут проламываться клетки прямо перед вашим носом, тут уж соберите в комок все свое терпение и реакцию и прыгайте. Обломавшись, Загадочник станет в ускоренном темпе проламывать клетки за вашей спиной, а на пути у вас поставит ладью. Уничтожьте ее четырьмя ударами, но будьте порасторопней, а то провалитесь! Загадочник попробует еще разок, после чего вновь попытается проломить перед вами плиты. И если вы еще живы, то он прибежит к тактике «эх, задавлю!» В качестве пресса будет выступать ладья. Прокатившись под ней, напоритесь специально на копые первой пешки, а вторую пройдите по-нормальному. Затем бегите вперед, и ладья не угонится за вами. Вконец разозлившись Загадочник выдаст из себя: «Наглец! Уж не хочешь ли ты познать истинную силу моих рук?!» Бэтмен скорчил из себя героя и произнес: «Если ты готов, то выходи и сражайся!» Но Загадочник не вышел, а вам теперь придется сразиться с двумя шахматными королями. Они



будут то и дело подниматься вверх и пытаться задавить вас своей массой. Поэтому перемещайтесь подкатом и не забывайте угощать королей ударами ног в прыжке. Вот один из королей лопнул, но второй начинает масштабные боевые действия: отрезав пути к отступлению, он мчится прямо на вас, а гаденыш Загадочник в это время ломает перед вами клетки. Чтобы избежать падения, подпрыгните и, оттолкнувшись от короля, перепрыгните яму. Затем отойдите от нее на 1-2 клетки и ждите, пока над вами не появится король. Отойдите чуть назад и угостите поднимающегося косяного чурбана ударом ноги. Так повторяйте до победного конца. Когда вы разберетесь с королем, Загадочник исчезнет с экрана, а вы перейдете в последний уровень.



УРОВЕНЬ 8. ВЫЗОВ

Ну вот, поели, теперь можно и поспать... Тут зазвонил телефон. Кто говорит? — Комиссар Гордон! «Бэтмен, случилось ужасное... Джокер и все остальные сбежали из тюрьмы строгого режима. Они хотят, чтоб ты встретился с ними в бухте на старых складах...» — взволнованный голос в трубке утих.

«Хм, это наверняка ловушка! — подумал Бэтмен — но все же я не могу позволить им уйти». Ну, раз так, то вперед и с песней! Только вы вошли на склад, а Пингвин тут как тут. «Ага, — говорит — ну, ты и дурак! Все-таки пришел, да?! Ну сейчас ты за все мне заплатишь!» Бэтмен не полез в карман за словом и парировал: «Я все же полагаю, что сумею захватить твою жирную задницу обратно в гнездо!» Пингвин, скрипнув зубами, промолчал и полез в драку. Его тактика не претерпела изменений с момента вашей последней встречи (разве только вертолета теперь нет), поэтому я не буду на ней останавливаться. Замочив толстяка, а также небезызвестное соломенное Пугало с газовым пистолетом, идем дальше. Вдруг тишину нарушает звук падающей стены, и перед вами появляется голем по кличке Глиняное лицо. Он заявляет: «Бэтмен, я тебя расплющу! Я никому не позволю стоять у меня на пути!» Огрызнувшись, принимаемся за опровержение этого опрометчивого заявления.



Вначале сядьте, пока он кидает огромный кусок глины, подкатитесь и нанесите ему парочку ударов ногой. Затем отойдите: Глиняное лицо два раза прокатится по экрану (его придется перепрыгивать). Затем вновь бейте ногой сидя, пока он запустит три куска глины вперед-вверх, а потом отойдите и перепрыгните куски глины, пущенные вперед-вниз. После этого голем перейдет в жидкое состояние и начнет плавать по полу (в этом состоянии он не опасен); когда же он встанет, вновь бейте ногами, а затем перепрыгивайте куски глины. Далее все будет повторяться.

Но скоро он «откинёт копыта», а мы пойдем дальше. Взобравшись по балкам наверх, берем воспонитель, с помощью гарпуна перебираемся через пропасть и после короткого диалога разбираемся с Кошкой (тактика аналогична последней разборке в четвертом уровне). После этого вновь взбираемся вверх и берем воспонитель...



Шелест огромных крыльев все ближе и ближе, и вот мимо вас со словами: «Ты останешься здесь отдыхать!» — проносится Мен-бэт (огромная летучая мышь). Он явно серьезно настроен. Но ведь и мы не шутим! Когда ваш собрат полетит на вас издалека, немного подождите, а затем, откатившись, когда он будет

пролетать мимо вас, угостите его ударом кулака. Затем сядьте и ждите его вылета из-за экрана, после чего двиньте ему ногой в «табло». Так повторяйте до тех пор, пока Мен-бэт не войдет в штопор и упадет куда-то вниз. До-ле-тал-ся!

Двигаемся дальше... Ба, какие люди! Да это же Харли Куинн! На этот раз он весьма лаконично отпаркует: «А вот и Джокер!» — после чего удалится. Появится сам Мистер Джокер на своем портативном ракетном ранце. Пока Джокер выписывает в воздухе вензеля, сидите в центре экрана, а когда он скроется за экраном, ударьте в прыжке ногой: вылетев через мгновение, Mr. J. сам напорется на ваш удар. Так повторяйте до тех пор, пока ранец за его спиной не взорвется, и Джокер не рухнет на землю. Ну а уж после этого, используя бэтаранги, кулаки и взрывчатку, отправьте Смехотворца к праотцам. Если нервы вас не подведут, то вскоре вы увидите надпись: All stages cleared, congratulations!



V.I.P.

г. Воскресенск, Московская обл.

В статье использованы рисунки Евгения Функа (г. Новокузнецк), Александра Васильева (г. Москва).



ЗЕМЛЕТРИС: ИГРА НАОБОРОТ



Предлагаю сделать новый вариант тетриса. Вы — всеми забытый бог и вам надо возродить свою славу страшного и ужасного. Для выполнения этой задачи дается земля (пусть 6 соток, как обычно) с уже основанным на них (на сотках) городом. Ваша деятельность состоит в угоне/сгоне всех поголовно жителей. Угонять/сгонять их надо следующим образом: фигуры падают не сверху, как обычно, а поднимаются снизу.

И сбивая ряды, как и в обычном тетрисе, вызывать всякие разные землетрясения, выросшие горы и т.д. Вызываются они следующим образом: когда исчезает ряд, происходит землетрясение. Чем больше рядов собьется, тем больше баллов у землетрясения, т.е. сбили 4 ряда — 10 баллов (разумеется, после этого ни один город не выживет); сбили 3 ряда — 7 баллов (здания начинают потихоньку рушиться); 2 ряда — 4 балла (народ пугается и выбегает на улицы); 1 ряд — 1 балл (все тихо и спокойно). Со временем народ поумнеет и начнет строить сейсмоустойчивые здания, выдерживающие не очень сильные землетрясения. Это означает, что до четырех рядов им все по барабану. Это и будет переходом игры на другой уровень сложности.

После землетрясения возможны не очень приятные для жителей города последствия — пожары, нарушение



коммуникаций (телефонов, радио, электричества), разрушение канализации и т.п. Но надо учитывать, что время в игре идет достаточно быстро, и при ваших промахах город за полминуты отстроится заново. Уровень считается достигнутым, если город становится «городом теней», проще говоря, в него будут приезжать только туристы и археологи. Игра может получиться интересной, а если еще дать возможность выбора страны и города, то, вообще, зашибись будет. Прикиньте, какого будет посмотреть на плавно уходящую под воду Статую Свободы на фоне оседающего с грохотом Нью-Йорка. Или как дедушка Ленин смывается из рушащегося Мавзолея с саркофагом под мышкой. Неплохо, а?

Сергей-младший,
г.Хабаровск

Интернет по карточкам

- Самый выгодный и удобный доступ в Интернет.
- С любого компьютера, в любое время.
- Возможность выбора оптимального для Вас тарифа.
- Спрашивайте у дилеров компании «Ситилайн» или в отделениях «ГУТА-БАНКа»!



CITYLINE
INTERNET TECHNOLOGIES

Карта «Ситилайн +» — это Интернет с неизменным положительным результатом!

E-mail: info@cityline.ru
<http://www.cityline.ru>

119021, Москва, Комсомольский пр., д.4
Тел.: (095) 232-02-89, Факс: (095) 248-78-48

47 ДРАКОН

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

CITYLINE

79

САПЕР ОШИБАЕТСЯ ЛИШЬ ОДНАЖДЫ!

BOMBERMAN

В перерывах между особо жаркими боями Лев уходит хлебнуть компоту из колодца. Я же не пью — а то потом выдыхаешь сплошной пар, и уютная пещера становится похожей на баню. Нет, я предпочитаю охладиться старой доброй игрой «Bomberman». А ведь ее разработчики из «Hudson Soft» небось и не подозревали, что даже на рубеже тысячелетий их 8-битное детище все еще будет пользоваться популярностью...

О первой игре наш журнал поведал еще в 7-м номере. Добавить к тому описанию почти что нечего: на игровом поле (29x11 клеток) расположены невзрываемые (монолитные) и взрываемые (кирпичные) стенки. Чтобы перейти на следующий этап, нужно уничтожить всех врагов и отыскать замурованную дверь. Кроме этого на каждом этапе есть еще и замурованный приз (увеличение радиуса взрыва — этапы 1, 7, 15, 19, 27, 38; увеличение количества одновременно устанавливаемых бомб — 2, 5, 6, 11, 12, 17, 23, 28, 32; управление подрывом бомб кнопкой «В» вместо детонатора с часовым механизмом — 3, 8, 13, 20, 22, 24, 29, 33, 37, 41, 44, 48; ускорение — 4; способность проходить сквозь бомбы — 9, 14, 18, 21, 25, 35, 43, 47; способность проходить сквозь взрываемые стенки — 10, 16, 31, 39, 42, 46; неуязвимость к взрывам бомб — 30, 36, 49; полная неуязвимость — 26, 34, 40, 45, 50). При подрыве замурованных двери или приза появляются новые враги. Если герой не успевает покинуть

этап за отведенное время, обычных врагов сменяют более быстрые и агрессивные. За каждый пройденный этап добавляется одна жизнь. В начале первого этапа (если не просматривать демонстрационный ролик, как советовал Алексей Задворнов, г. Кемерово, в 13 номере журнала) приходится виртуозно подлавливать врагов прежде, чем закладывать одну-единственную бомбу с часовым детонатором и радиусом действия в одну клетку. А к 50-му этапу уже вовсю приспосабливаешься ставить серии по 5 и более (если сохранилось управление подрывом) бомб, не особенно задумываясь, сколько врагов сейчас накроет.

Игра снабжена системой паролей на каждый этап. Вот лишь некоторые из сообщенных нам Александром Трофимовичем Никитченко и его сыновьями Дмитрием и Маратом, г. Москва:

Этап 10 — MNPCOBPCPHPCGKDPCCSA

Этап 25 — JDPCCOODLCSNMHBEFLOF

Этап 30 — HILOEGLBAHLOBAKEFLON

Этап 40 — ABLOEHCHJGCGKOJDNMJ

Этап 50 — FECPIANABAFBOLDIHFEF

В конце 50 этапа сапер превращается в персонажа другой аркады, «Lode Runner». Это напоминает рекламные трюки с «G.I. Joe» в конце «Low G Man» или с «Flying Warriors» в середине «Little Ninja Brothers». Однако, в отличие от героев других игр, сапер-таки был удостоен чести получить собственные продолжения.



BOMBER KING

В 1987 г. появился синтез аркады и боевика — «Bomber King», легенда

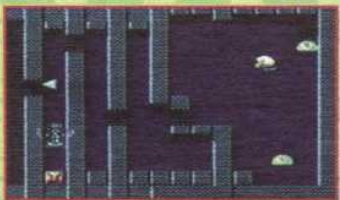
далекой планеты Элтайл. Прежде зеленая планета неожиданно начала краснеть — верный признак угасания жизни



Эти перегородки только кажутся непреодолимыми. Пускайте в ход бомбы и выход найдется!



ходить по воде; восстановление жизненной энергии; уничтожение врагов на экране; лампа; часы; стрельба по четырем



Без ключа невозможно выйти на следующий этап. Но добраться до этого приза тоже не всегда просто.

BOMBER KING

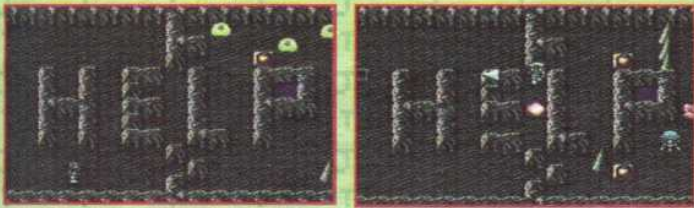


Настало время последнего рывка — этот сверкающий кубок откроет нам путь к ключу.

направлениям; уничтожение врагов и взрыв стенок на экране; сапог). Ограничения времени, как такового, нет — просто запас жизненной энергии в правом верхнем углу все время тает (хотя его и можно восстанавливать из запасов амуниции). Далеко не все новшества этой игры являются удачными. Конечно, скругленная форма взрывов (там, где нет невзрываемых ограничивающих стенок) выглядит очень заманчиво. Но радиус взрыва по ходу игры нарастить нельзя, времени до взрыва очень мало, запас бомб ограничен, можно устанавливать не более двух зарядов и только в ряд, да еще и эта неприятная привычка героя пятиться...

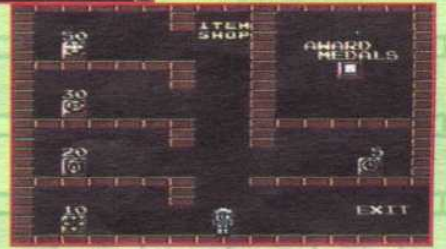


Помимо необходимости отыскивать на некоторых этапах сверкающий кубок (иначе игровое поле заклинивается в длину, не пропуская к выходу. Но высота поля по-прежнему 11 клеток), сбивают с толку призовые подвалы (долго идешь в темноте направо, а поднимаешься наверх в том же самом месте, где и входил) и кажущиеся непроходимыми перегородки (выглядят как невзрываемые стенки, но в них есть секции, которые все-таки можно разрушить путем неоднократного подрыва бомбой).



Призыв о помощи. Последняя надежда умирающей планеты или еще одна коварная головоломка врагов?

В целом, игра «Bomber King» для боевика получилась слишком однообразной, а для аркады чересчур затянутой. Поэтому разработчики вернулись к старым правилам и в 1991 г. выпустили...



Кромеешую тьму подземелья можно разогнать лишь свечой или лампой. Может, и сапер когда-нибудь начнет подсвечивать себе пламенем взрывов?

...БОМБЕРМАН 2

В волшебной электронной стране опять не все спокойно. Черный сапер подсунил белому краденые деньги и беднягу упекли в тюрьму. Дорога назад занимает 48 этапов.

Главный герой вернул утраченную было внешность и стал заметно больше. Прибавились новые виды врагов, а абстрактный зеленый фон сменили красочные задние планы. Появились игровые поля размером в один экран (13x11). Ограничение по времени теперь жесткое — не успевший перейти на следующий этап сапер моментально погибает, а не получает шанс заработать дополнительных очков на новых, более агрессивных врагах.



Призы, по большей части, остались прежними. Разве что неуязвимость теперь ограничена по времени да взрывы отшвыривают неуязвимого героя на самую границу (так что пользоваться «автоматом», о котором Дмитрий Приступок из г.Москвы поведал в 12 номере журнала, здесь рискованно). За прохождение этапа жизни не добавляются, но появился пропускающий на бонус-этап приз. Вот там-то наш герой может всласть нагуляться с «автоматом» и нахватать пробегающие мимо жизни.



Игры про опасную работу саперов популярны и на персональных компьютерах. Только там заряды надо не взрывать, а находить.

Система паролей укорочена с 20 до 8 символов. Пароли на некоторые этапы, присланные Ильей Бемуковым из г.Белореченска Краснодарского края были опубликованы в 16 номере журнала.



Этап 1-8 MMGAJADA
Этап 2-8 KNOHUDHI
Этап 3-8 IOIPMNN
Этап 4-8 DMAAAGI
Этап 5-8 KHOOKHN
Этап 6-8 BMJEJOL

А в конце игра сообщает секретный пароль в музыкальное меню (Эльдар Рахимов, г.Уфа, 12 номер журнала) — PCDEFGAB. Еще более захватывающей делают игру специальные режимы сражений между игроками (в начале каждого раунда противники должны вооружиться заново). А для режима одного игрока на последних этапах появились специальные враги, регулярно превращающиеся в живые заряды (уничтожить такого противника в состоянии бомбы невозможно).

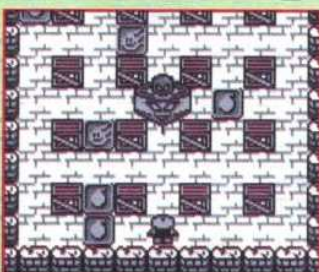
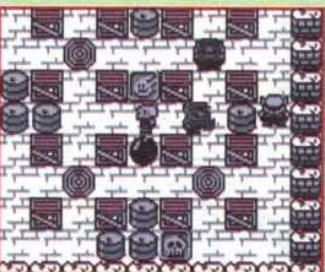
В итоге «Bomberman 2» получилась вполне достойной оригинала, и разработчики продолжили эксперименты.

В 8-битную «Wario Blast» для Гейм Бой был введен новый персонаж. Ненасытный злобный Варио, привыкший грабить безжалостных пиратов, замыслил новую дерзость. Он готов поднять на воздух целую страну, лишь бы убедиться, что у маленького сапера с огромными бомбами не припрятано каких-нибудь несметных сокровищ. В новой игре нам встретятся невиданные доселе призы, а старые хаотично двигавшиеся противники полностью заменены новыми, которые будут вполне осмысленно пытаться победить главного героя его же оружием (играть можно как за сапера, так и за Варио). Интересны также и другие находки. Прикосновения к противникам не опасны. Игровые поля достигают размера 15x15 — экран способен показать лишь меньшую половину того, что происходит на таком поле. Любой уровень игры состоит из трех этапов с обычными противниками и одного поединка с боссом.

В каждом этапе с обычными противниками надо выиграть два раунда из трех. В начале раунда



количество одновременно устанавливаемых бомб и радиус взрыва у всех участников одинаковы. Время ограничено по-прежнему, но когда оно истекает, компьютерные Варио или саперы гибнут тоже, и раунд переигрывается. Сперва предстоят дуэли один на один, затем с нашим героем пытаются сладить вдвоем, а выход к боссу стерегут уже троим. Эти охотники очень назойливы и сообра-



зительны: сразу же пытаются подобраться поближе, ставят бомбы при каждом удобном случае и упорно не желают погибать. Их слабости — нежелание действовать сообща, суетливость и плохой глазомер.

В отличие от обычных противников, боссы не так надоедливы и никогда не пытаются уворачиваться от бомб. Но зато они более живучи, обязательно умеют чем-нибудь бросаться и, как правило, уязвимы лишь во время собственной атаки. Я пользуюсь следующими тактиками: либо закла-



AN EXPLOSION OF EARTHQUAKE PROPORTIONS SIGNALS YOUR VICTORY.



WARIO
BOMBERMAN



WARIO BLAST

FEATURING BOMBERMAN!

дываю бомбу и заманиваю противника на себя [этот старый прием Великого мы уже комментировали в 15 номере журнала. Особенно хорошо действует, когда у игрока припасено три огнедышащих головы — прим. ред.], либо бегаю вокруг и держу под перекрестными взрывами: по горизонтали — по вертикали — ...

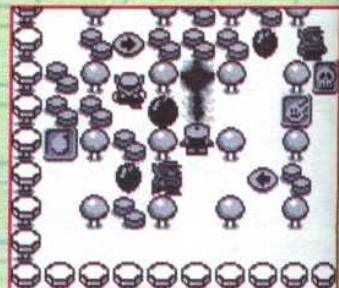
Ниже привожу пароли для игры за сапера (для игры за Варио эти же цифры надо вводить задом наперед).

Босс 1 — 5141. Приз — способность катать бомбы. Катящаяся бомба останавливается кнопкой «В».

На втором уровне появляются телепортаторы. Противники обожают ими пользоваться, испытывая наше терпение и наблюдательность. Но при этом утрачивается та необычайная назойливость, с которой они до-

саждали нам на первом уровне.

Босс 2 — 3569. Приз — теперь можно бегать, зажав кнопку «В».



Третий уровень полон указателей, изменяющих направление движения катящихся бомб. Занятно, но пользы так же мало, как и от телепортаторов.

Босс 3 — 2828. Приз — способность толкать противников с разбегу. Противник отлетает и временно теряет сознание. Остается только подбежать и заложить бомбу!

На четвертом уровне вновь ждут телепортаторы, а детонаторы срабатывают быстрее обычного.

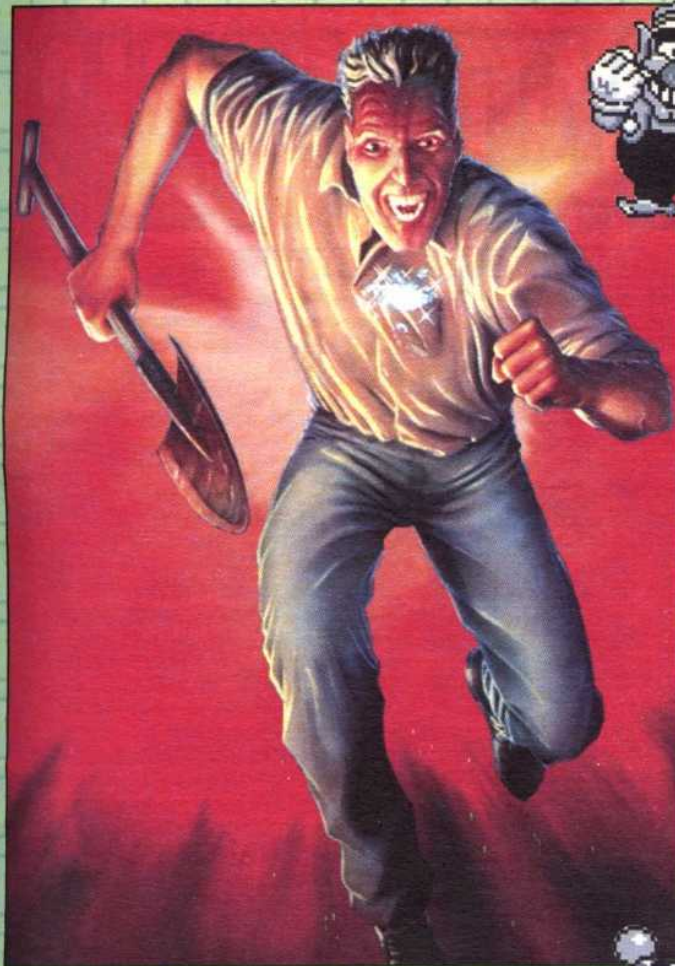


Босс 4 — 0874. Приз — двойным нажатием «А» ставится линия бомб.

Вентиляционные люки пятого уровня вполне безобидны, если их не взрывать.

Иначе из-под решетки начинает куриться парализующий газ.





На восьмом уровне сразу же можно ставить до четырех бомб, и радиус взрыва достигает пяти клеток. Но призов нет.
Босс 8 — 3158. Самый живучий: у него три формы и каждую нужно подорвать три раза. Все время поединка держите «В» зажатой. Первая форма — космический корабль с самонаводящимися ракетами и лазерными пушками. Надо ставить бомбы серией в порядке снизу-вверх в промежутках между стенками крайних боковых вертикалей. Тогда нижние бомбы уничтожают ракету, а верхние накрывают подставившийся ко-



рабль. Поединок лучше начать на правой вертикали, а затем уйти на левую.
Вторая разновидность — голова с отлетающими кулаками. Хорошо заманивается.
Третья разновидность — стреляющая голова. Летает очень быстро. Поэтому достаточно закладывать пару детонирующих друг друга бомб и бежать на следующую позицию.



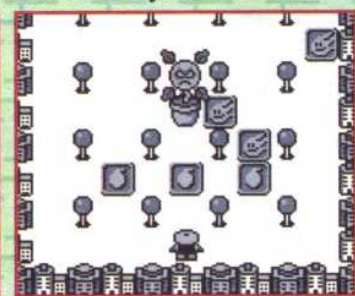
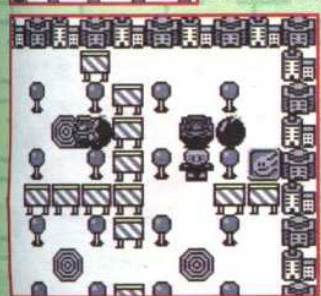
Босс 5 — 1726. Приз — мотоцикл для перескакивания через невзрываемые стенки.
Шестой уровень проморожен насквозь: вместо невзрываемых стенок — снеговики, полскользкий и ледяные преграды намерзают обратно.
Босс 6 — 9618.



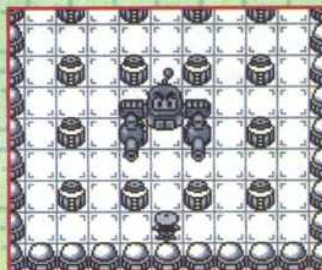
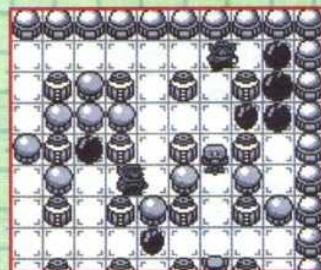
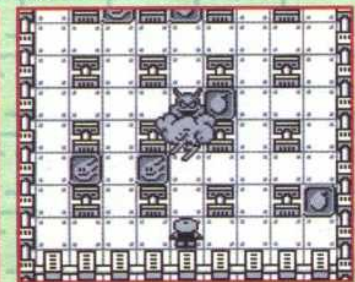
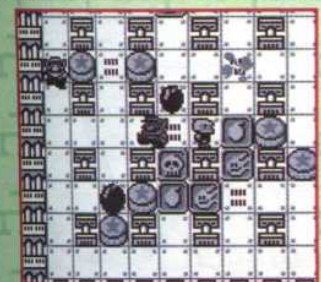
Седьмой уровень ничем особенным не примечателен — вновь бомбы с уско-



В «Wario Blast» нет режима двух игроков, но есть секретная боевая зона. Ее пароль 5656 был открыт Клопа (г. Москва) в 44 номере журнала. Там нет ни призов, ни стенок, а вооружение и все бонусы даны сразу. Зона очень напоминает простой этап с обычными противниками (сначала появляются по одному, а в конце они бродят уже втроем), но здесь всего лишь один раунд. Если удастся довести количество погибших врагов до 240, на экране появится пара слов поздравлений и странный код «-SYJV-». Он слишком короток даже для «Bomberman 2», а в паролях «Wario Blast» возможны только цифры...



ренным детонатором и указатели. Впрочем, вам не кажется, что невзрываемыми стенками выстроен какой-то секретный пароль?
Босс 7 — 7110.



Итак, 8-битный сапер достиг уже весьма почтенного возраста (для электронных игр). За это время его противники выросли из шариков с примитивной логикой во вполне разумные существа с характерным стилем игры. Следующим шагом было бы логично наделив зачатками искусственного интеллекта еще и боссов. Однако, долго ли еще удастся поддерживать столь бурные темпы эволюции?

G. Dragon

<p>SPS-39 SUBMARINE LIMIT 4</p>	<p>MK-45 DESTROYER LIMIT 2</p>	<p>SEA SPARROW CRUISER LIMIT 4</p>	<p>HARPOON BATTLESHIP LIMIT 3</p>	<p>F-4 PHANTOM CARRIER LIMIT 4</p>
<p>SPS-39 SUBMARINE LIMIT 3</p>	<p>MK-71 DESTROYER LIMIT 3</p>	<p>TARTAR CRUISER LIMIT 4</p>	<p>TOMHAWK BATTLESHIP LIMIT 3</p>	<p>F-14 TOMCAT CARRIER LIMIT 5</p>
<p>TRIDENT D9 CARRIER LIMIT 9</p>				

Полный список всего оружия

Не успел я прогреть на солнышке крылья, как опять повалил снег. А в снегопад, сами знаете, видимость хуже некуда — того и гляди перепутаешь заблудившегося путника. Или вот снегом забьет нос, чихнешь и вызовешь снежный обвал в горах. Лучше уж помогать Льву перебирать потрепаннные детские книжки и играть в лабиринты и морской бой. Но уж больно просты правила у всех этих старых игр. Из-за этого времени на бой требуется много, игроки могут ошибаться, а то и просто хитрить (особенно с одноклеточным кораблем). То ли дело Гейм Бой, которому неведомы ошибки и искушение сжульничать. С его помощью даже два игрока могут сражаться по более сложным и интересным правилам.

Но вначале основы электронной версии. Игровые поля имеют форму квадратов 8x8 клеток. Корабли можно ставить как угодно (даже вплотную). Противники стреляют поочередно. Когда оружие наведено на карту противника («А»), ход заканчивается, и Гейм Бой показывает результат (по нему можно примерно определить, сколько кораблей задело или насколько велик промах). Во время хода игрок может вызывать («В») меню выбора оружия («SELECT ITEM»). Если высвечивается сообщение «ITEM NONE», остались лишь одиночные ракеты «корабль-корабль», а также просматривать свою карту («OCEAN GRID»).

В режиме игры с компьютером система паролей позволяет сыграть на любом из 48 этапов (12 уровней). В начале флот состоит лишь из четырех кораблей: линкора («BATTLESHIP», пять клеток); эсминца («DESTROYER», три клетки); фрегата («FRIGATE», две клетки); подводной лодки («SUBMARINE», одна клетка). Из оружия в меню доступны лишь три ракетных залпа («МК-45 II», две клетки, и «МК-71 III», три клетки, — с эсминца; «HARPOON» с разделяющейся на пять клеток боеголовкой — с линкора) и два просмотра карты противника радаром «SPS-10» подводной лодки (по четыре клетки каждый).

Исход любого боя в немалой степени зависит от простой удачи. Поэтому лучше не планировать все заранее, а прямо по ходу игры стараться использовать все оружие своих кораблей с наибольшей отдачей. Поскольку подводная лодка гибнет от первого же случайного попадания, этапы начальных уровней я начинаю с разведки радаром.

Уровень 1 (этапы с 2 по 4): QYBGTK; QYZGXX; QTCGTB.

Первое новшество. На подводной лодке устанавливается радар «SPS-39» на пять клеток. Это заметно ускоряет поиск кораблей противника и повышает ценность одноклеточной посудины.

Уровень 2 (с 5 по 8): QRKGTD; QPDGYM; GGVQZS; GHWQJW.

Уровень 3 (с 9 по 12): GLRQJV; NPGGYM; HKNQZP; HCYQJV.

За прохождения этих уровней просто меняется количество залпов уже имеющегося оружия.

Уровень 4 (с 13 по 16): NSJGTC; HDPQZQ; HZXQKX; HMSQCQ.

Оба флота пополняются пятым кораблем — крейсером («CRUISER», 4 клетки). Пока он годится только для отвлечения внимания от более важных целей.

Уровень 5 (с 17 по 20): YPHGTM; NTFGTB; NRMGTD; YTGGPB.

На крейсер ставится первая ракета с разделяющейся боеголовкой «SEA SPARROW» (4 клетки).

Уровень 6 (с 21 по 24): YPHGTM; YRBGTD; YRZGXD; YQCGTD.



Этап из 12 уровня. Редчайшая комбинация: авианосец среди потопленного флота целый и невредимый после двукратного залпа «TRIDENT D9». Победа за один выстрел.

BATTLESHIP™

«ТОМАНАWK» (на линкор. Разделяющаяся боеголовка на 8 клеток) — пожалуй, самая грозная ракета. Прямое попадание способно одновременно утопить эсминца и нанести катастрофический урон стоящему рядом линкору. Удобна и для разведки, и для прицельного уничтожения.

Уровень 7 (с 25 по 28): YSKGPC; YNDGTK; BDVQJQ; BLWQJV. TARTAR — вторая ракета с разделяющейся боеголовкой (4 клетки) на крейсер. Несколько громоздкое оружие, но вполне годится для поиска кораблей размером больше двух клеток.

Уровень 8 (с 29 по 32): YWMGPM; ZBQQCP; TQHGTD; TXBGTL. Авианосец («CARRIER», 2 линии по 4 клетки) — самый тяжелый корабль: и прячется плохо, и топится долго (если только под «ТОМАНАWK» не угодит). Ракеты начинает теснить авиация.

Уровень 9 (с 33 по 36): TXZGXL; TSCGTC; TYKQPK; TVDGTL.

«F-4 PHANTOM» (на авианосец. 4 ракеты «воздух-корабль»).

Уровень 10 (с 37 по 40): ZDVQKQ; ZLWQKV; ZJRQYN; PXGGTL.

«F-14 TOMCAT» (на авианосец. 5 ракет «воздух-корабль»).

Уровень 11 (с 41 по 44): PSHGTC; PNBGYK; CDTQJQ; PYCGTK.

Последнее достижение ракетной техники, «TRIDENT D9» (на авианосец. Разделяющаяся боеголовка на 9 клеток). Из-за слишком большого распыления силы взрыва (в квадрате 5x5 клеток) годится только для разведки целей в начале боя.

Уровень 12 (с 45 по 48): CMXQCC; PTDGTB; CLVQJV; PPFGYM.

Флот компьютерного противника разгромлен, битва за мир и свободу увенчалась победой.

Пора вспомнить о тех, кто остался ждать на берегу и подвести краткий итог.

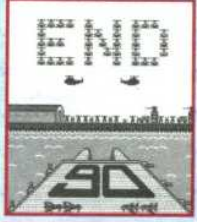
Итак, игра с новыми видами оружия действительно получилась азартной и быстрой. Однако, для поддержания накала борьбы разработчики-таки поддались искушению и вместо создания толкового электронного противника самую малость сжульничали.

Во-первых, у компьютера заметно больше всякого оружия. Поэтому торопитесь утопить любую вражескую посудину размером больше фрегата (особенно авианосец и эсминца), даже если кажется, что ее пороховой погреб пуст.

Во-вторых, я ни разу не видел, чтобы ракета с разделяющейся боеголовкой или радар компьютерного противника не задела ни одного корабля игрока. Поэтому, чтобы предупредить еще большие потери от одновременного попадания по нескольким кораблям, старайтесь выдерживать между кораблями дистанцию минимум в две клетки.

В-третьих, очень трудно верить в простую везучесть, когда после первого же попадания корабли расстреливаются так, как будто их размеры и расположение известны заранее. В общем, понаблюдав за феноменальной способностью компьютера без единого промаха принимать за два новых корабля, продолжая добивать еще и старые, я склонился к заключению, что электронный игрок нет-нет да и подглядывает в карты электронного судьи.

Но чем дольше играешь, тем меньше отвлекают эти несправедливости. Тем более, что всегда можно переключиться в режим двух игроков.



SUNK!! SUNK!! SUNK!! SUNK!! SUNK!! SUNK!!
BATTLESHIP CARRIER CRUISER DESTROYER FRIGATE SUBMARINE

Хит-парад героев игр

1. Sub-Zero (все Mortal Kombat) (1) (8)
2. Rayden (все Mortal Kombat) (-) (1)
3. Hwoarang (Tekken 3, PSX) (5) (4)
4. Cloud (Final Fantasy VII, PSX) (9) (5)
5. Leon (Resident Evil 2, PSX) (4) (5)
6. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (6) (4)
7. Squall Leonhart (Final Fantasy VIII, PSX) (-) (1)
8. Sephiroth (Final Fantasy VII, PSX) (-) (1)
9. Poul Phoenix (Tekken 3, PSX) (-) (1)
10. Aya (Parasite Eve, PSX) (-) (1)

Музыкальный парад

1. Final Fantasy VII (PSX) последняя битва с Сефиросом (6) (3)
2. Soul Edge (PSX) начальный ролик (4) (7)
3. Earthworm Jim (MD) на continue (2) (6)
4. Final Fantasy VIII (PSX) начальный ролик (8) (2)
5. Sonic 3D (MD) ледяной этап (1) (3)
6. Final Fantasy VII (PSX) начальный ролик (-) (1)
7. Road Rash 3 (MD) трасса Italy (9) (2)
8. PaRappa the Rapper (PSX) вся игра (-) (1)
9. Tekken 3 (PSX) начальная (-) (1)
10. Killer Instinct (SNES) начальная (-) (1)

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



рис. Д. Рабова
 г. Новосибирск

8-битные приставки

1. Kick Master (-) (1)
2. Power Blade (-) (1)
3. TMNT 3 (7) (3)
4. Battletoads & Double Dragon (-) (1)
5. Eliminator Boat Duel (-) (1)
6. Dunk Heroes (-) (1)
7. Chip & Dale 2 (-) (1)
8. TMNT 2 (-) (1)
9. Mortal Kombat 3 (8) (3)
10. Darkwing Duck (-) (1)

8-битная приставка Game Boy

1. The Legend of Zelda (-) (1)
2. Mortal Kombat 3 (6) (3)
3. Obelix (-) (1)
4. Chessmaster (-) (1)
5. Dragon Heart (2) (3)
6. Prince of Persia (-) (1)
7. Probotector 2 (-) (1)
8. Kid Ikarus (-) (1)
9. Judge Dredd (-) (1)
10. Super Mario Land (9) (2)

16-битная приставка

SUPER NINTENDO

1. Killer Instinct (1) (23)
2. Donkey Kong Country 2 (2) (20)
3. Doom (3) (14)
4. Donkey Kong Country (5) (5)
5. Super Metroid (4) (2)
6. Mortal Kombat 3 (6) (7)
7. Donkey Kong Country 3 (-) (1)
8. Legend of Zelda (-) (1)
9. Mortal Kombat 2 (8) (3)
10. Star Fox (-) (1)

16-битные приставки

типа MegaDrive-2

1. Dune 2 (1) (11)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 (4) (9)
3. Mortal Kombat 3 (10) (5)
4. Beyond Oasis (5) (2)
5. The Lost World (-) (1)
6. Road Rash 3 (-) (1)
7. Wrestlemania AG (-) (1)
8. Zero Tolerance (-) (1)
9. Light Crusader (-) (1)
10. Bare Knuckle III (-) (1)

32-битная приставка

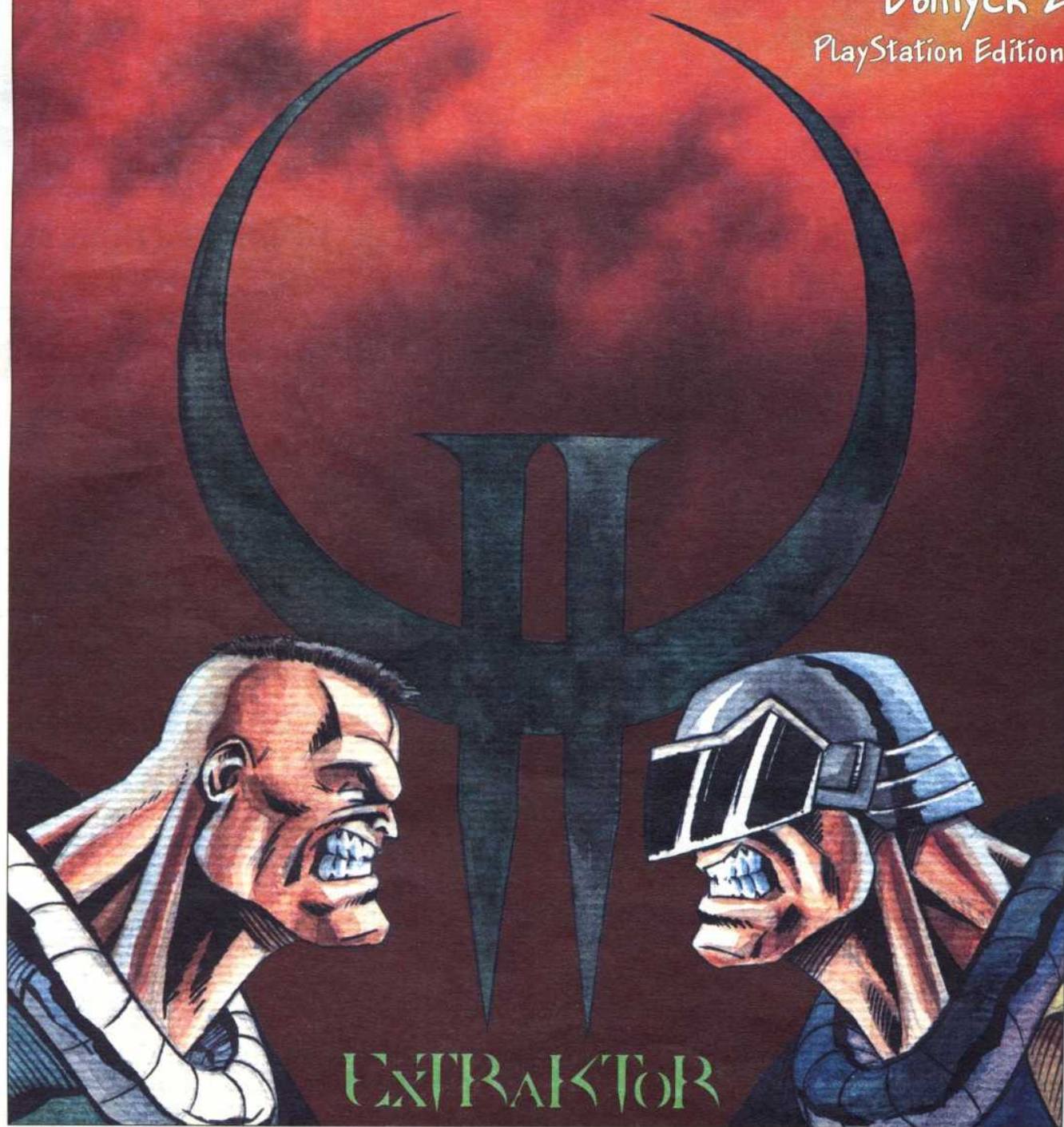
Sony PlayStation

1. Final Fantasy VII (1) (13)
2. Tekken 3 (2) (8)
3. Resident Evil 3 (-) (1)
4. Final Fantasy VIII (3) (2)
5. Metal Gear Solid (6) (4)
6. Quake II (-) (1)
7. Resident Evil 2 (4) (14)
8. Vigilante 8 (-) (1)
9. Soul Edge (-) (1)
10. Mortal Kombat 4 (-) (1)

QUAKE II

ХРОНИКИ СТРОГГОСА

Выпуск 2
PlayStation Edition



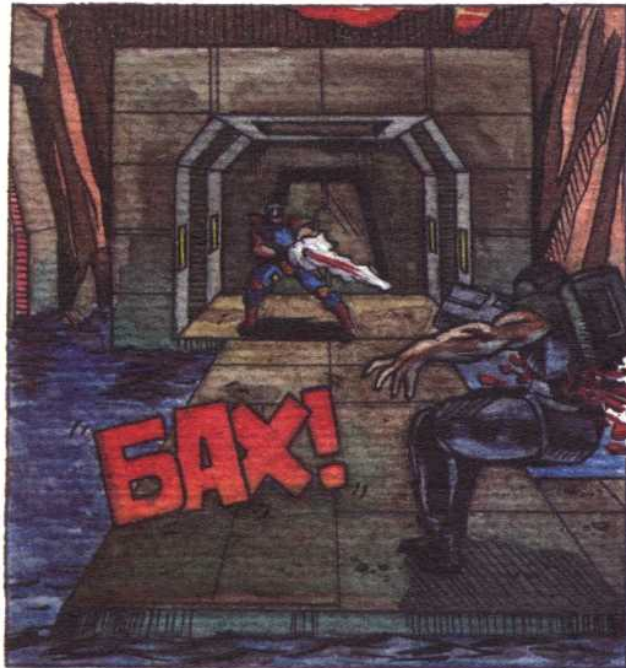
ЭКСТРАКТОР



Во как Наго! Это называется мягкой посадкой! Проклятье, неужели ни одному морпеху не удастся нормально высадиться на эту чертову планету?!

Одно хорошо, хоть берданка моя уцелела. С ней мне и эти ублюдочные киборги не страшны!

СЧЕК!





!?

Эй, десантники!...

...Что это вы там делите?

Не мешай, строптов выродок!

Не видишь, вражья морда, разговор у нас серьезный!!!



Мы как, биться будем или глазки друг другу строить?



Так, на чем там мы остановились?

Ах, да!



Ты, брат, туго въезжаешь! Я — морпех из «квачки»!

А вот мы — кто такой ?!!!

Александр Макаров '99



В 46 номере журнала мы уже сообщали о подготовке к выходу отечественного мультфильма «Новые Бременские». С тех пор наш Великий Дракон делал много попыток заслать лучших своих людей поближе к «Бременским» с наказом узнать хоть что-нибудь об этом интересном проекте, но все было тщетно. И вот, удача! За день до сдачи журнала в печать мы получаем анонимный пакет с так необходимой нам информацией. Теперь нашей редакции стал полностью известен сюжет мультфильма и новые подробности, с ним связанные.



За те десять лет, что прошли с того момента, как Трубадур выкрал из дворца принцессу прямо из-под носа своего будущего тестя, много воды утекло. Королевство за столь долгий срок обнищало настолько, что все вокруг требует капитального ремонта. А как его сделаешь: денег у короля уже не осталось. В общем, затосковал король. Все занимаются своими делами, а на него, старика, внимания не обращают. Бременские музыканты - Собака, Кот, Петух и Осел - преподают теперь в музыкальной Академии и обучают десятилетнего Трубадура-младшего отцовским песенкам, чтобы стал мальчик настоящим Трубадуром. Вот только не желает признавать он этой «бременской» музыки. Хочет свой рок-н-ролл петь, ну хоть тресни!

Сыщик пристроился поближе к большим деньгам и работает теперь у «новой русской» распальцованной Атаманши. А она, в свою очередь, сидя в кресле в своем банке «Бяки-Буки», грезит о том, как бы поскорее захватить власть в королевстве. Первая попытка с выходом замуж за короля с грохотом провалилась по той простой причине, что Его Величество ни на ее деньги, ни на ее формы не клюнул. Тогда она решает действовать силой...



Во дворце короля, под растрескавшимися сводами, был самый разгар бала. Король, наконец, решил объявить своего преемника - Трубадура-младшего. Может, ему удастся навести порядок в королевстве? Играла музыка. Все танцевали, веселились, пили шампанское, и никто не услышал, как в замок с черного хода прокрались четверо. Это были Сыщик, Трус, Балбес и Бывалый. Они тенью пробрались в погреб, бросили в вино таблетки снотворного и подло стали ждать последствий. И когда весь недавно веселившийся люд сполз на пол и захрапел, бандиты, не мешкая, посадили в мешок мальчишку и стремглав ретировались. Атаманша получила, что хотела. Мальчик сидел взаперти за стальными решетками и непробиваемой дверью в огромном сейфе ее банка. Теперь дело за королем...

Новый мультфильм обещает стать настоящей сенсацией, ведь музыке к нему написал знаменитый композитор Геннадий Гладков, а за легендарных героев в «Новых бременских» будут петь звезды российской эстрады: Трубадур - Филипп Киркоров, Король - Михаил Боярский, Атаманша - Надежда Бабкина, Принцесса - Елена Кузьмина, Трубадур младший - Антон Бизеев, Петух - Сергей Пенкин, Сыщик - Алексей Новшевич, Охранник - Сергей Мазаев,

Новые Бременские



НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Разбойник - Леонид Серебряников, а также группа «Доктор Ватсон». Это будет полнометражный мюзикл длительностью 54 минуты и включающий 19 песен (!) - таких в нашей стране пока еще не было. Авторы сценария: Василий Ливанов (помните Шерлока Холмса?) и Юрий Энтин, он же и автор стихов. Режиссер-постановщик Александр Горленко.

Александр Михайлович работает на киностудии «Союзмультфильм» с 1969 года и как художник-аниматор создал уже более 60 анимационных фильмов. Ему доводилось работать с такими мастерами, как Сергей Юткевич («Маяковский смеется»), Федор Хитрук («Икар и мудрецы»), Андрей Хржановский («В мире басен») и многими другими. В 1980 году он дебютировал как режиссер с фильмом «Про черепаху», который получил приз детского жюри на кинофестивале в Минске в 1981 году. Многие работы А. Горленко отмечены призами и дипломами значительных Международных кинофестивалей.

Нашей редакции стал известен один интересный факт: в свою режиссерскую группу А. Горленко, пригласил не каких-нибудь матерых и опытных профессионалов, а молодое, только оперившееся поколение режиссеров, выпускников ВГИКа. Александр Михайлович, будучи профессором Высшего Государственного Института Кинематографии и преподавателем режиссуры и мультипликации лично обучал ребят этому ремеслу. Видимо, их успехи и повлияли на его выбор. В итоге ребята показали хорошую работу в связке с учителем. В общем, фильм признан многочисленными режиссерскими находками и искрометным юмором. Так же стоит отметить приятное сочетание цветовой гаммы - это уже заслуга Надежды Михайловой (художник-постановщик).



Работа над созданием мультфильма уже подходит к своему эпохальному завершению (весна-лето 2000), и мы надеемся, что скоро сможем лицезреть его на экранах телевизоров.

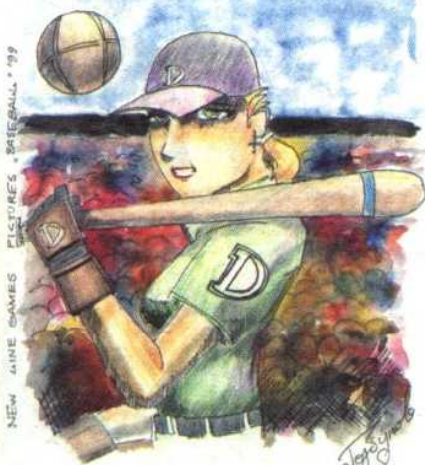
Помимо собственно мультфильма, на базе брэнда «Новые Бременские» развивается целая индустрия сопутствующей продукции. Скоро на прилавках магазинов под маркой «Новые Бременские» можно будет увидеть: шоколадки, вафли, подарочные наборы, даже от кондитерской фабрики «Красный Октябрь»; напитки и молочные продукты от Лианозовского комбината (Вимм Билль Дани); фабрика «Славянская» выпустит мягкие игрушки; издательство «Эгмонд» - тетради, книжки-раскраски, книжки-головоломки; парфюмерная фабрика «Новая Заря» - детский шампунь; карандашная фабрика им. Красина - наборы цветных карандашей; фабрика «Трехгорная мануфактура» представит комплекты для новорожденных и мануфактуру для детских комнат; фирма «Медиа Хаус» - мультитеконструктор; Фирма «Русская Игра» - настольные игры и кубики; от фирмы «Джем плюс» - пазлы; краски и пластилин от фирмы «Гамма». И, наконец, «Рофф-Технолоджи» подарит юным слушателям аудиосказку, и, что наверно наиболее интересно нашим читателям, компания «Vuka Entertainment» представит компьютерную игру для PC.





8 БИТ

IF YOU CAN'T BEAT 'EM, JOIN 'EM.



NEW LINE GAMES PICTURES BASEBALL '99

Baseball

При подаче зажмите ↑, затем нажмите резко ↓ и, одновременно, бросок (A). Если прием получится, то мяч полетит очень медленно, и в полете им можно будет управлять.

Сергей Требунских, г. Чита

Robin Hood: Prince of Thieves

На заставке введите 8 раз A и 8 раз B. Теперь можно вводить пароли: CATACOMB — после тюрьмы; WALL — стена Адриана; LOCKSLEY — замок Локсли; DUBOIS — поместье Дюбуа; CHASE — скачка в Шервудский лес; CATCHEDRA — спасение девушки; VILLAGE — оборона деревни; CELTS — битва с кельтами; CASTLEIN — после двorca шерифа.

Андрей Булатов, г. Москва

Robocop 4

Помимо пистолета, ракетницы, автомата и импульсной трехстволки в арсенале есть супер-оружие, названное «Bang». Оно есть в таблице оружия, но его не так-то просто взять. Так вот, находится оно на третьем уровне (только на третьем). Чтобы его взять, подберите автомат (первая желтая коробочка), идите вперед, пока не найдете «Homing-и» (вторая желтая коробочка). Не нажимайте SELECT, чтобы активировать их, а идите дальше, пока не найдете еще одну пачку самонаводящихся ракет (третья желтая коробочка). Вновь не нажимайте SELECT и идите вперед до четвертой желтой коробочки). Это и будет «Bang». Нажмите SELECT и теперь вы имеете возможность одним нажатием на B вышвырнуть всех врагов с экрана. Учтите, что применять «Bang» можно только два раза.

Хадсон, г. Москва



Battletoads Double Dragon

«Fataliti» в игре. Когда противник лежит, можно подбежать к нему и нанести добивающий удар (→, →, B). Причем добивания будут разными у жабы и у дракона.

GDlover, г. Пермь

Shadow of the Ninja

Выбор уровня. На заставке нажмите 4 раза A, 4 раза B и 4 раза A, B — услышите звук.



После этого для выхода на нужный уровень нужно нажать:

- 1-2 — B на 2-ом джойстике;
- 1-3 — A на 2-ом джойстике;
- 1-4 — A+B на 2-ом джойстике;
- 2-1 — B на 1-ом джойстике;
- 2-2 — B на 1-ом и на 2-ом джойстиках;
- 2-3 — B на 1-ом и A на 2-ом джойстиках;
- 3-1 — B на 1-ом и A+B на 2-ом джойстиках;
- 3-2 — A на 1-ом джойстике;
- 3-3 — A на 1-ом и B на 2-ом джойстиках;
- 4-1 — A на 1-ом и на 2-ом джойстиках;
- 4-2 — A на 1-ом и A+B на 2-ом джойстиках;
- 4-3 — A+B на 1-ом джойстике;
- 5-1 — A+B на 1-ом и B на 2-ом джойстиках;
- 5-2 — A+B на 1-ом и A на 2-ом джойстиках.

Magic Domain, п. Шаблыкино, Орловская обл.

Indiana Jones

Восполнение жизни: ↑+START. Metal Scorpion и Metal Spider, г. Москва

Alien Syndrome

Чтобы взять оружие, нужно чтобы оба игрока одновременно к нему прикоснулись. Magic Domain, п. Шаблыкино, Орловская обл.

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

The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends

Секретные возможности. Начав игру, нажмите на 2-ом джойстике B, A, A, START, A, B, B, A. Но получив эти возможности, вы потеряете способность прыгать.

Golberg, г. Москва

Mad Max

Коды уровней: 2. MMAX; 3. WAST; 4. BLAS; 5. MREL; 6. HUMU.

Алексей Соколов, г. Пикалево, Ленинградская обл.

Mickey Mouse

Продолжение на том же уровне после гибели: на экране с надписью Game Over зажмите ↑+A+B, а затем START. Этот трюк можно повторять бесконечно.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.



Konami World

Оживление умерших персонажей: в игре нажмите SELECT, START, SELECT, START, SELECT.

Magic Domain, п. Шаблыкино



Rolling Thunder

Пароли на этапы 4-го уровня (пароли 1, 2 и 3-го уровней см. в №36): 4-6 — 7236972; 4-7 — 8774494; 4-8 — 22005789; 4-9 — 6252184; 4-10 — 6983901.

Magic Domain, п. Шаблыкино, Орловская обл.

Seicross

Бессмертие. На заставке, удерживая на втором джойстике ←+A+B, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓ на первом, а затем начните игру (START). Кстати, максимальный счет игры — 9999900 очков.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Ninja Turtles

Если вы проходите игру честно, т.е. без переключения уровней кнопкой SELECT, то вам пригодится следующий секрет. Черепашку, погибшую на первых трех уровнях, можно отыскать на четвертом в самом правом люке сверху карты. Такая же «комната для пленных» есть и на технодроме.

Сергей Требунских, г. Чита

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



GAME BOY

Contra.

The Alien Wars

Пароли (все дают самонаводящуюся пушку):
2. 2XRQ; 3. 3R1K;
4. MK3W; 5. 2YV2.

Если ввести пароль H2F2, то кнопкой START можно менять уровни.

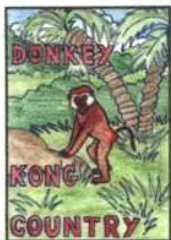
Михаил Гусев, г. Видное



Donkey Kong Land

Для того чтобы попасть в секретный уровень, нужно собрать 47 монет с рисунком крокодила, которые вы берете в процессе игры в бочках Bonus.

Андрей Белоусов, г. Вологда



Kirby's Dream Land

В конце четвертого уровня остановитесь около входа в замок и взлетите вверх. Там коснитесь серпа луны, и вы попадете в секретную комнату с жизнью.

BULLdozer, г. Рязань



Mr. Nuts

Пароли: 2. DOMINO; 3. ENRIOO;
4. COLORS; 5. JUMPER; 6. SWITCH.

Олег Югай, г. Хабаровск

Wario Blast

Пароль 2264 дает все суперудары.

Slash, г. Климовск, Московская обл.

Star Wars: Return of the Jedi

Пароли: 2. RMVIBC;
3. TFGBMN;
4. NJMKPL;
5. QGTHGT.

Олег Югай, г. Хабаровск



Star Trek. The Next Generation

Коды на звания:
мл. командор — tomalak;
ст. командор — RO_LAREN;
капитан — LOCUTUS.

Dragon's Son, г. Хабаровск

Tail Gator

Последний этап: 8093.
SRS, г. Хабаровск

Turok 2: Seeds of Evil

Секретные пароли:
1. DLVTRKB LVL; 2. DLVTRKB WPS;
3. DLVTRKB NRC; 4. DLVTRKB LVS.
KVSFBaracuda, г. Ульяновск

НЕТ ПРОБЛЕМ

MegaDrive

Arch-Rivals

Прием, который привел Alone Star в №35, позволяет выиграть вбрасывание и после перерывов между периодами.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Blades of Vengeance

Если на паузе, зажав С, нажимать на стрелки, то можно немного осмотреть окрестности.

BULLdozer, г. Рязань



Dune 2

В отличие от BULLdozer-а у меня код бессмертия (см. №43) действует и на первых уровнях. Попробуйте, может и у кого-нибудь еще заработает.

Alex, он же Commando, г. Ставрополь

Outrun

Чтобы увидеть конечные заставки, введите пароль ENDING.

Александр Лысенко, ст. Расмеватская, Ставропольский край



Spot Goes to Hollywood

Пароли (в скобках — число жизней):
2. HM8AWZY (14); 3. NFXHXP5S (17);
4. L6M34XL5 (18); 5. LBMW4KJH (20);
6. LV05TRM3 (22); 7. LNMC868Q (24);
8. DY0CW566 (27); 9. 0B7VJJU (30);
10. GU558VPA (32); 11. CQATPILV (33);
12. FE7CVWY6 (33); 13. FA7LVT6K (36);
14. BQNZLAPP (36).

Jack-Ripper, г. Москва

ESPN National Hockey Night

Игра в Pong:

В, С, С, С, ↑, ↓.

D'Rain, с. Бердюжье, Тюменская обл.



Gynoud

Выбор уровня. В меню опций поставьте курсор на Control Menu и нажмите А+В+С на несколько секунд.

Dr. X, р/п Шилово, Рязанская обл.



Red Zone

На последнем, десятом, уровне совсем не обязательно проходить весь конвейер. Обратите внимание на толстые трубы, связывающие конвейеры между собой. С их помощью можно сократить время перехода. Но прыгать по ним не безопасно, так что аккуратнее...

Alex Pentogame, г. Ставрополь

Gaiars

Выстрелив из TOZ 128 раз, получите доступ к секретному уровню.

Сергей Усманов, г. Волгоград

NHL'98

Нажмите на главном меню А+В+С, включите Regular Game и после ввода User Records «OFF» снова нажмите А+В+С.

На Select Team появятся две новые команды: EA Sports и THQ. Очень похоже на NHL'97, но есть одно существенное отличие: после пропущенного гола THQ переименовывается в «Angry Legion» («Сердитый легион») и начинает играть в два-три раза сильнее.

Андрей Строгов, г. Москва



GAME BOY / MEGADRIVE

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

MegaDrive

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

Beavis and Butt-Head

Наберите код V4VGNPLnJELiREF и вам останется только взять с пола билеты и пойти в дискотеку.

Max and Nik,
г. Владивосток



Jammit

Пароли: 7. JSPHKSC; 8. PHLRGR.
Саша, г. Ростов-на-Дону

Chakan: the Forever Man

Нажмите в меню выбора оружия В, В. В появившемся меню, вновь нажимая В, можно выбрать уровень. Киборг Smoke, г. Одинцово, Московская обл.

Mystical Fighter

На втором уровне можно на халяву восполнить энергию. Для этого найдите водопад, станьте под его струи точно по центру и зажмите ↑.
BULLdozer, г. Рязань

Populous II: Two Tribes

Есть одна хитрость, позволяющая уничтожать вражеских человечков без применения грубой силы. Выберите себе жертву и начинайте быстро убирать из-под ее ног почву. Через некоторое время соперник (компьютер) не будет успевать воссоздавать почву, и человечек утонет.
Alex Pentogame, г. Ставрополь

Probotector

Супероружие. На паузе нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, А, ↑, ↑, ↓, ↓, В, ↑, ↑, ↓, ↓, С.

BULLdozer,
г. Рязань



Super Battleship

Если у вас и у противника по одному одинаковому кораблю, можете смело идти на таран. Даже если вы затонете, все равно победа будет за вами. Пароли: 6. BDFHGF4; 7. 012745F; 8. F2F406F8. (Пароли 1-4 см. в №42).
Alex, он же Commando, г. Ставрополь

WWF Royal Rumble

Если вам удастся на время вырубить судью, то вы сможете беззастенчиво применять запрещенные приемы: царапанье лица, удушение и т.п.
Alex Pentogame, г. Ставрополь

Shadow Dancer

Для получения бонуса в 50000 очков, пройдите уровень, не кидая сюрикенов.
BULLdozer, г. Рязань

Street Racer

Супер-пароль: hjaacy.
3D Камикадзе, г. Москва



Road Rash 3

Взлом кодов. Зная какой-нибудь код, войдите в Set Password. Код имеет 4 пары взаимосвязанных символов. Первая пара — 2 первых символа (о них писалось в «Крутом Геймере» №7). Они отвечают за благосостояние. Вторая пара — 3-й и 5-й символы. Отвечают за уровень. Третья пара — 4-й и 6-й символы. Отвечают за самое нужное — байк и крупные деньги. Четвертая пара — два последних символа. Отвечают за пройденные трассы. Используются пары по одинаковой схеме. Если первый символ прокрутил в одну сторону (вверх или вниз) определенное число раз (обязательно четное), то второй — в противоположном направлении и на то же число раз. Самый крутой код (сгенерированный по этой системе): DVAV TVN7.
Дмитрий Волков, г. Орел



Chuck Rock 2. Son of Chuck

Чтобы летать Чаком-младшим, зажмите А+В+С и водите крестиком в любые стороны.
Mister Ryu и Mister Ken,
г. Хабаровск

Shadow of the Beast

Неуязвимость: введите в качестве имени ZQX, затем нажмите А+В+С+START.
Art-5, п. Раевский,
Альметьевский р-н, Башкортостан

Syndicate

Пароль — ваш лучший союзник в борьбе за мировое господство, и я не о взломе говорю. Смело ставьте повсюду 100% налогов. Когда зоны взбунтуются, покорите какую-нибудь полгече и запишите пароль. Сбросьте игру и введите пароль — все страны будут опять very happy! Таким образом можно накопить кучу денег. Может показаться, что пароль не сохраняет текущее вооружение и прочие запасы, но на самом деле он просто переводит их в денежный эквивалент. Единственный недостаток — не сохраняются текущие исследования, поэтому записывайте пароль только после очередного открытия.
Сергей Требунских, г. Чита



World of Illusion (Mickey & Donald)

В пирожечно-тортовом уровне есть бутылка шампанского. Если залезть на нее и сесть на пробку, то отправитесь в космический бонус.
Alex Pentogame, г. Ставрополь

Сколько этапов в играх?

Animaniacs — 4; Barbie — 12;
Donald in Maui Mallard — 8 (7+босс);
Lawnmower Man — 6; Exo Squad — 22;
Page Master — 44; Pitfall — 11;
Populous 2 — 999; Ristar — 20;
Second Samurai — 14; X-Men 2 — 12;
Sonic 3D Blast — 8; Virtua Racing — 3;
Skitchin' — 12; Zombies Ate My Neighbours — 55.

Андрей Холод, г. Сургут, Тюменская обл., Роман Марченко, г. Минск, Беларусь, Fred, г. Москва, Максим Цветов, г. Новосибирск, Alex Pentogame, г. Ставрополь

47 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

MEGA DRIVE

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



Super Nintendo

Actraiser

Как попасть в Expert Mode. На экране выбора игры, выделив «Options», дважды нажмите ↓.

Arcana

Выбор уровней. На титульном экране нажмите вниз, SELECT, SELECT, X, Y, SELECT, SELECT, L, R, SELECT, SELECT, ←, →, ↑. Затем:

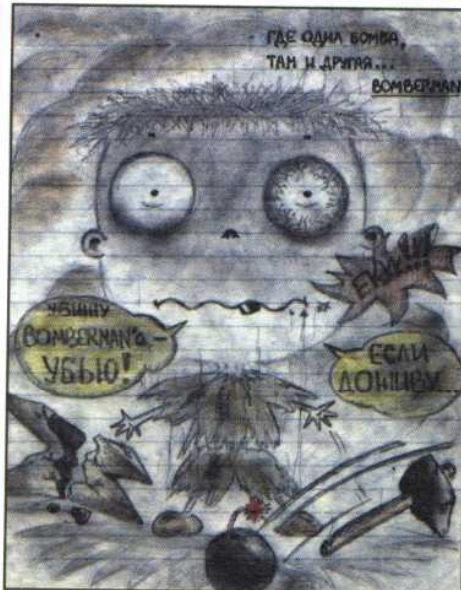
A, чтобы попасть на Stage 2; B — Stage 3; X — Stage 4; Y — Stage 5. Sound Test. На титульном экране, зажав L + R + B, нажмите START.

Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край

Big Run

На экране заглавия нажмите SELECT и вы попадете в режим опций.

Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край



Aerobiz Supersonic

Мини-игра.

Начав игру, дождитесь появления менюшки. Выбрав иконку, похожую на джойстик от SNES'a, нажмите A, а затем SELECT.

Bombuzal

Пароли некоторых уровней: 20. GATE; 40. ZINC; 60. TYPE; 80. NEST; 100. JAZZ; 120. EXIT; 130 (последний) DEMO.

Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край

Air Strike Patrol

Дополнительные ракеты и топливо. В игре, сделав паузу, на втором джойстике введите A, B, A, B, Select, A, B.

Family Feud

Пароль с 14000\$ — HFHKPQ.

Александр Антипин, г.Барнаул

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

Dirt Trax FX

Radical Circuit: XFBM.
Nightmare Circuit: ZDPL.

NeoAlien, г.Москва



Doom

Если на экране с надписью «DOOM» 9 раз проделать следующую операцию: «нажать RESET, дождаться появления заставки и снова нажать...», вы увидите информацию о создателях игры.

Михаил Разгон, г.Москва

Mega Man X 3

Пароль, выводящий на последний уровень с полным вооружением:

6164 4155
6872 3116

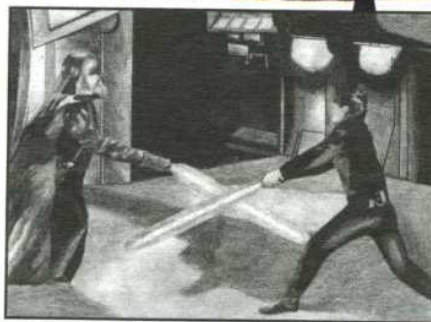
Александр Антипин, г.Барнаул



Fatal Fury

На экране с логотипом TAKARA быстро нажмите ↓, ↘, →, ↓, ↙, ←. Появится возможность выбора Ryo Sakazaki.

Barret, г.Москва



Super Empire Strikes Back

Коды набираются на экране названия. После каждого кода нужно нажать START. Неуязвимость: A+B+Y+X+select на 2-м джойстике. 99 жизней: X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y. Darth Vader: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, V, Y, X. Man in black: A, Y, X, B, A, A, X, B, V, Y, X. 7 continues: X, Y, A, B, X, X.

NeoAlien, г.Москва

Super Ninja Boy

Выберите Continue и введите пароль RZ. Вы начнете игру с седьмого уровня с 999999\$, 100 медалями и Желтой аурой.

Big BOB, г.Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край



Super Mario World 2

Бонус-уровень. На экране выбора уровня нажмите SELECT, X, X, Y, B, A.

Donatello, г.Жигулевск, Самарская обл.

Jurassic Park. Part 2:

The Chaos Continues

Бесконечные продолжения.

На экране выбора миссии нажмите: L (x3), R (x3), L,L, R,R, L,R, L,L, R,R, L (x3), R (x3).
Barret, г.Москва



FIFA International Soccer

Супер вратарь: AAAAAYYYYY.

Акс, г.Волгоград

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Горбунов И.В. (г.Казань), Гайдукос Виталий (г.Кисловодск), Чударев Анатолий (г.Юрга), Киплес Андрей (г.Тюмень), Кошаров Евгений (г.Лытгорск), Коломиец Сергей (г.Тольятти), Вдовиченко Виталий (г.Бийск), Шейд Мара (г.Москва), Садыков Александр (г.Москва), Аринников Михаил (г.Ст-Петербург), Марченко Владимир (г.Минск, Белоруссия), Косарев Михаил (г.Ст-Петербург), Вишняк Артур (г.Москва), Беллев (г.Находка), Вишняк Артур (г.Москва), Романов Дмитрий (г.Москва), Белов Александр (пос.Куйбышево Алтайского края), Undertaker (г.Железногорск), Деве Михаил (г.Москва), Гриценко Григорий (г.Ст-Петербург), Оношко Сергей (г.Харьков, Украина), Зайцев Константин (пгт.Голышманово Тюменской обл.), Приходько Костя (с.Волошино Ростовской обл.), Киплес Андрей (г.Тюмень), ЗД Камикадзе (г.Москва), Размахов Дмитрий (г.Киров), Алексей (г.Москва), ЗД Камикадзе (г.Москва), Злыднев Вячик (г.Москва), Макаров Александр (г.Москва), Арсенин (г.Ст-Петербург), Братиков Андрей (г.Владивосток), Горбунов И.В. (г.Казань), Толмач (г.Чебоксары), Волл (г.Москва), Марко Вячеслав (г.Скопин), Злыднев Вячик (г.Москва), Селезнев Ярослав (г.Тюмень), Вишняк Артур (г.Москва), Петяев Петр (г.Владимир), Киплес Андрей (г.Тюмень), Воробьев Костя (г.Москва)

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

47 ДРАКОН

PlayStation

A Bug's Life

На главном меню зажмите R1, нажмите X • L2 и получите **бесконечные жизни**.
Quakeman, г. Тверь

Armored Core 2: Project Phantasma

Секреты для первого Armored Core, опубликованные в №42, работают и в этой игре.
Дрон, г. Москва



Crash Team Racing

Получение доступа к космическому кораблю Nitros Oxide's. Чтобы открыть этот секретный корабль, вы должны получить четыре Ключа (Boss Keys).

Секретные арены. Чтобы открыть эти новые арены в «Battle mode», выиграйте все четыре кубка в «Cup Races», что в «Arcade mode», на определенной сложности:

Секретная арена	Сложность
Basement Level	Hard
Parking Lot	Easy
The North Bowl	Medium

Экстра-старт. В самом начале гонки зажмите кнопку газа перед тем, как загорится зеленый свет.

Как сыграть за **Невидимого Крэша**. Чтобы сыграть за Невидимого Крэша, выиграйте «Purple Gem Cup» в «Adventure Mode».

(Примечание: чтобы открыть «Purple Gem Cup», вы должны собрать пять желтых CTR-монет).

Играть за **Комдо Джо**. Чтобы сыграть за Комдо Джо, выиграйте «Blue Gem Cup» в «Adventure Mode».

(Примечание: чтобы открыть «Blue Gem Cup», вы должны собрать пять голубых CTR-монет).

Демо-версия игры «Spyro the Dragon 2». Чтобы открыть игральное демо, на титульном экране, зажав L1+R1, нажмите ↓, ○, △, →.

G.Funk, ред.

Colin McRae Rally

Введите вместо имени:
BACKFEET — штурман садится в кресло пилота.
PEASOUPER — гонка в туман.
FORKLIFT — управление задними колесами.
TROLLEY — полноприводной автомобиль.
OPENROADS — открыты все трассы.
SHOEBOXES — доступ к премиальным автомобилям.
MOONWALK — низкая гравитация.
WHITEBUNNY — зеркальные трассы.
Kesha, г. Боровичи, Новгородская обл.

Circuit Breakers

Все трассы. После начала игры нажмите паузу и войдите в Options. Выберите Sound, подсветите FX Volume и нажмите L1+L2.
Ночные гонки. На экране выбора трассы зажмите все шифты и держите, пока не возникнет засветка перед машиной.
Beavis, г. Мелитополь, Украина

Explosive Racing

Введите в качестве имени:
NARCIS — зеркальные трассы;
LNCMU — супер автомобиль.
Beavis, г. Мелитополь, Украина



Spawn the Eternal

Пропуск уровня. Поставьте игру на паузу и, удерживая L1+L2+R1+R2, нажмите △ X □ ○ ○ ○.

GDlover, г. Пермь

Oddworld: Abe's Exxodus

Пропуск уровня. Прямо в игре, зажав R1, нажмите ○, ●, X, X, ■, ■. Но при этом заставок не будет. Если этот код набрать в финальном уровне, то вас подбросят к самому выходу.

Андрей Лазаренко, г. Балахна, Нижегородская обл.

Ninja

Получение меча.

В главном меню нажмите ←, →, →, ↑, X X □.
Interceptor, г. Рубцовск, Алтайский край



Nascar 2000

Чтобы открыть легендарных гонщиков, подсветите опцию «Select Car», довольно быстро вводите приведенные ниже комбинации.

- Alan Kulwicki — L1, R1, L2, R2, K, R1, L1, R2, L2, ○
 - Benny Parsons — L1, R2, R1, L2, K, R2, L1, R1, L2, ○
 - Bobby Allison — L1, R1, L1, R1, K, L2, R2, L2, R2, ○
 - Cale Yarbaro — L1, L2, R1, R2, K, R1, R2, L1, L2, ○
 - Davey Allison — R1, L1, R1, L1, K, R2, L2, R2, L2, ○
 - David Pearson — L1, R1, R2, L2, K, R1, L1, L2, R2, ○
 - Kalispel Raceway Park (Montana) — L1 (2), R1 (2), K, L2 (2), R2 (2), ○
- G.Funk, ред.*

G Police: Weapons of Justice

Секретные пароли.

На экране ввода паролей наберите:

Открыть все уровни — PLINTH

Открыть все данные — UTOPIA

Бесконечная амуниция.

Начните новую игру и на экране выбора оружия нажмите L1, L2, R1, R2, ○. Если все введено правильно, вы услышите звуковой сигнал.

G.Funk, ред.



Twisted Metal 4

Вводить приведенные комбинации нужно на экране «Password». Если все сделано верно, вы услышите смех.

Бесконечное оружие — △, L1, ↓, △, ↑. Компьютер стреляет только в первого игрока (Player 1) — →, △, →, △, L1.

Все собираемое оружие превращается в напалм — →, ←, R1, →, ○.

Все собираемое оружие превращается в бомбы — ↑, →, ↓, L1, △.

G.Funk, ред.

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

95

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



PlayStation

Need for Speed: V-Rally 2
Доступ ко всем машинам, кубкам и уровням. На экране опций введите: L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X+SELECT.
G.Funk, ред.

Tomorrow Never Dies
Секретные коды (вводятся на паузе).
50 аптечек — Select (x2), ○ (x2), △, Select.
Все оружие — Select (x2), ○ (x2), L1 (x2), R1 (x2).
Debug-меню — Select (x2), ○ (x2), L2, R2, L2.
(Примечание: Чтобы покинуть меню, на экране паузы нажмите Select (x2), ○ (x2), R2, L2, R2).
Полное здоровье — Select (x2), ○ (x2), ↑ (x2), ↓.
Ghost-mode — Select (x2), ○ (x2), △ (x4).
Переключение уровней — Select (x2), ○ (x2), L1 (x2), ○, L1 (x2).
Шпионская камера — Select (x2), ○ (x2), R2 (x2).
Завершить миссию — Select (x2), ○ (x2), Select, ○.
G.Funk, ред.

Wargames: Defcon 1
Просмотр всех мультфильмов: перед появлением титульного экрана зажмите L2 и нажимайте START.
Metal Scorpion и Metal Spider, г. Москва

Fatal Fury: Wild Ambition
Скрытый костюм Geese-a.
На экране выбора героя (Character Select Screen) подсветите Geese-a. Зажав START, нажмите ○ или X. (□ или △ дадут вам темную одежду).
G.Funk, ред.



Army Man 3D
На паузе быстро введите:
□ ○ R1 L1 R1+R2 — все оружие.
Beavis, г. Мелитополь, Украина

Gex 3. Deep Cover Gecko
На паузе зажмите L2 и введите ↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓ — неуязвимость.
Сергей Кимонко, г. Новосибирск

Toca: Touring Car Championship 2
Увеличить предельную скорость: FASTBOY.
Malor, г. Волосово

Test Drive 6
Секретные коды. Введите любой из доступных кодов на экране ввода имени.
Наличность — AKJGQ
Открыты все турниры — OPIOP
Закрыты все турниры — OPOIOP
Открыты все машины — DFGY
Открыты все трассы — ERDRTH
Открыты все «quick-race» трассы — CVCVBM
Закрыты все «quick-race» трассы — OCVCVBM
Таймер включен — NOEMIT
Таймер выключен — FFOEMIT
G.Funk, ред.

Grand Theft Auto 2
Секретные коды (вводятся в качестве имени игрока).
1 000 000 очков — BIG SCORE
500 000 долларов — MUCH CASH
5х-мультиплеер — HIGH FIVE
Все оружие и патроны — NAVARONE
Отладочное меню — NO FRILLS
Показать координаты — WUGGLES
Выбор уровня — ITS ALL UP
Максимальный «Wanted»-уровень — DESIRES
Бесконечная энергия — LIVE LONG
G.Funk, ред.

ХО ЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХО ЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХО ЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХО ЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Actua Soccer 2
(Набирать в главном меню).
Гиганты — ↑, ↓, ↓, ↓, →, □, □, ○, ○.
Гномы — ○, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ←, →.
Пляжный мяч — ←, →, →, ↑, ↑, →, □, □.
Мяч-привидение — □, □, ←, ←, →, →, ○, ○.
Канализационные неприятности — ←, ←, ←, ○, →, →, →, □.
Cid, г. Санкт-Петербург

Circuit Breakers
(Набирать на выборе трассы).
Все вверх ногами — L2+R2+↓+X.
Супер движок — X+□+△+○.
Cid, г. Санкт-Петербург

Colony Wars 2: Vengeance
BLIZZARD — доступ ко всем кодам.
STORMLORD — отмена всех кодов.
Андрей Лазаренко, г. Балахна, Нижегородская обл.

Black Dawn
Режим для двух игроков. На титульном экране одновременно на двух джойстиках зажмите R2+SELECT. В Options должна появиться новая опция «Two Players Vs».
Андрей Комаров, п. Постоянный, г. Осинники-9, Кемеровская обл.

Xenogears
В зале с четырьмя компьютерами нужно на каждом из них набрать по одной цифре. Вот они: A — 2; B — 4; C — 8; D — 5.
Raytex, г. Ханты-Мансийск, Тюменская обл.



ALIENS

Alien Trilogy
Супер пароль, дающий бесконечное оружие, возможность выбора этапов, невидимость и многое другое: 1GOT PINK 8CID BOOT SON.
Metal Scorpion и Metal Spider, г. Москва

Enigma
Игра за Mummy: на экране выбора персонажа одновременно нажмите L1+R1+△+○+→.
Дмитрий Смирнов, Красногорск, Московская обл.

Batman Forever
Игра за негодяев (Villains): на втором джойстике нажмите X ○ L2 →.
Metal Scorpion и Metal Spider, г. Москва



Duke Nukem 3D: Time to Kill
На паузе наберите R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2 — временная неуязвимость.
BULLdozer, г. Рязань

Future Cop: L.A.P.D.
Дополнительное оружие — во время игры вдвоем приземлитесь и перейдите на обычный режим, затем нажмите X X ● ● и X. Затем удерживайте ■ 7 секунд. Вернитесь в режим танка и возвращайтесь к базе. Купите 3 вертолета, умрите один раз, тогда около базы появится 100 пушек.
Leo Mulder, Dr. Neo Cobets, Виктор Маслов, г. Анапа

Independence Day
На экране опций введите вместо имени GODZILLA. Войдите в Game Selection Screen и быстро наберите ←, →, □ ○ △ △, ↓. Теперь у вас есть доступ к двум секретным опциям.
Автор неизвестен, г. Москва

Assault Rigs
На паузе наберите: ←, →, ←, →, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓ — все виды оружия.
Malor, г. Волосово



Soviet Strike
Введите в качестве пароля MIDNIGHOIL и у вас будет неограниченный запас топлива и боеприпасов плюс неуязвимый вертолет.
Malor, г. Волосово

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

PlayStation

Nascar 99

Первое место в каждой гонке — ↑ ↓ ← → △ □ ○ ×.

Грязная дорога — чтобы почувствовать себя участником ралли, на трек в Charlotte совершите пять кругов вокруг линии старта и финиша.

Плавающие гонщики — выберите вид из кабины и держите SELECT.

Leo Mulder, Dr. Neo Cobets, Виктор Маслов, г. Анапа



NHL '99

На экране паролей введите: VICTORY — просмотр кадров о Кубке Стэнли;

BRAINY — большие головы. Black Wolf и Great Warrior, г. Москва

Syphon Filter

На заставке установите курсор на New Game и нажмите ← + R2 + L1 + SELECT + □ + ○ + × (услышите возглас «Dammit») — высший уровень сложности. Сергей Кимонко, г. Новосибирск

Nuclear Strike

Введите в качестве пароля: LAZARUS — бесконечная жизнь; LIGHTING — секретный уровень; ARMAGEDDON — последний уровень. WARRIOR — в три раза более эффективное оружие;

Malor, г. Вологово

King of Fighters 96

Игра за Chizuru и Goenitz'a. В режиме Team Play на экране выбора бойца зажмите START и нажмите ↑ + ○, → + □, ← + ×, ↓ + △.

Дмитрий Смирнов, г. Красногорск, Московская обл.



Rally Cross

Для более удобного управления автомобилями — утяжелите их! Наберите в New Season Name код STONE.

Сергей и Дмитрий Ткаченко, г. Рига, Латвия

Treasures of the Deep

На паузе введите:

↓ × ← □ ↑ ↑ □ □ → → ○ ○ △ △ × ×

— бесконечное здоровье.

Александр Антипин, г. Барнаул

Star Ocean. Second Story

Чтобы получить дополнительные уровни сложности в Voice Collection соберите около 50% голосов и перезапустите игру заново.

Дмитрий Смирнов, г. Красногорск, Московская обл.

Wreckin Crew

Для разблокирования всех бонусов введите пароль:

○ ○ □ △ △ □ □ □

× ○ ○ ○ △ □ □ ×

Leo Mulder, Dr. Neo Cobets, Виктор Маслов, г. Анапа

The Crow: City of Angels

Код (набирается в Password): ● × ▲ × ● ▲ ● ● × □ — бессмертие.

Resident Evil 3: Nemesis (англ.) BioHazard 3: Last Escape (яп.)

**** Режим «Наемники: операция «Бешеный шакал» (Mercenaries: Operation Mad Jackal) В этой мини-игре вам предлагается примерить фирменные порты наемников Umbrella Corporation. Карлос, Михаил или Николай (на ваш выбор) выходят на задание из трамвая, стоящего на станции. Нужно добежать до первой сейвовой комнаты на складе. Лимит — две минуты. Время прибавляют за уничтожение попадающихся по дороге врагов:

- Ворона +1 сек.
- Червь-поползун +1 сек.
- Зомби +3 сек.
- Собака +4 сек.
- Паук +4 сек.
- Drain Deimos +5 сек.
- Высасыватель мозгов +6 сек.
- Охотник В +6 сек.
- Охотник У +7 сек.
- Немезис +10 сек. за сбивание на землю, +20 за полную победу
- Увертка от нападения +1 сек.
- Сбивание врага на землю +2 сек.
- Если уничтожить противника в связке, призовое время увеличивается.
- За результат дается сумма денег, на которую можно будет купить для Джилл бесконечное оружие.

На заправке, в офисе «Амбреллы», там, где брали масло, в «газетной», в подвале ресторана, в трансформаторной и в баре, где в обычной игре встречали Брэда, можно будет спасти нормальных людей (ранг «С» за спасение всех плюс большие деньги).

**** После покупки оружия выставьте опцию Restart и вперед. В сундуке обнаружите оружие и ключ от запертого ранее магазина одежды. За хорошее прохождение игры откроете пять костюмов: костюм Джилл из первой части Resident Evil, белый и черный костюмы, полицейскую форму. А также сможете перенестись Региной из игры Dino Crisis.

**** Вот где расположены все свидетельские документы (notes):

1. Руководство «How to play»: в инвентаре в начале игры
2. Руководство по смешиванию пороха: в инвентаре в начале игры
3. Фотография часовой башни: в баре
4. Фотография А: на теле рядом с завязанной веревкой дверь
5. Письмо Марвина: на теле Марвина в полицейском участке
6. Заметки Дэвида: в сейв-комнатке на первом этаже полицейского участка
7. Факс 1: в офисе подразделения S.T.A.R.S.
8. Рапорт солдата: на теле рядом с одной из дверей
9. Путеводитель по Ракун-сити: в ресторане



10. Фотография В: на телефонном аппарате в редакции газеты
11. Фотография С: в редакции газеты, на столе на втором этаже
12. Записная книжка 1: в редакции газеты, в офисе на втором этаже
13. Заметки 2: в трамвайном вагоне
14. Рапорт 2: в торговом офисе рядом с пультом дистанционного управления
15. Факс 2: в торговом офисе рядом с Николаем
16. Дневник 2: в контейнере у задней стены склада в начале игры
17. Записка 1: часовая башня, первый этаж, запад
18. Открытка с тремя часами: часовая башня, первый этаж, главный холл
19. Записная книжка 2: часовая башня, первый этаж, комната с тремя часами
20. Дневник 3: больница, первый этаж, комната с голосовым замком
21. Фотография D: больница, четвертый этаж, под ключом
22. Лабораторная инструкция: больница, этаж В3
23. Фотография Е: сейв-комната около парковых ворот
24. Записка 2: западная аллея в парке
25. Блокнот: парк, внутри беседки
26. Факс 3: парк, внутри беседки
27. Записка 3: заброшенный завод, сейв-комната на втором этаже
28. Инструкция: заброшенный завод, сейв-комната на первом этаже
29. Инструкция: заброшенный завод, первый этаж, рядом с лестницей во время ракетной атаки
30. Картинка лучевой пушки: на полу в следующей (после 29) комнате.

Агент Купер и Firefox, г. Москва

47 ДРАКОН
НЕ ПРОБЛЕМ
PLAYSTATION
97

НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТ

рубрику ведет Гастрономический Ежик



<http://www.terravista.pt/nazare/5065/main.html>
Спросите, что такое MUGEN? Этим словечком обзывается интереснейшая компьютерная программа — первый редактор двумерных файтингов. Нет, вы не ослышались: она сделана именно для того, чтобы наконец выяснить, кто сильнее — слон или кит, Рю или Саб-Зиро, Чун-Ли или Терри Богард, Орхид или Накоруру. Относительно несложная в освоении, MUGEN представляет из себя конструктор, детали которого — бойцы со своими ударами, фоны, настройки режимов игры. Все это можно

переставлять так и этак, изменять, в результате получая свою собственную игру. Работает это чудо практически на любом пентюме, а предлагаемый сайт это не только место, где можно скачать программу, но и регулярно «затариваться» там новыми персонажами и общаться с активистами MUGEN-сцены. Вот вам слабо своими силами сделать новый Street Fighter?

<http://datapotato.simplenet.com/kof/>

Два непримиримых антагониста. У одного — огненно-рыжие волосы и модные штаны, связанные ремнем на коленях. Второй щеголяет в куртке с изображением солнечного затмения. Конечно, это Ери и Кё, главные персонажи King of Fighters. В сети не так уж много сайтов, чьи авторы с такой скрупулезностью исследуют любимый сериал — собирая биографии бойцов, редкие картинки, выкладывав видеофрагменты и музыку, исследуя всю парадигму KoF, сплошь пронизанного перекрестными ссылками с другими игровыми сериалами от SNK.



<http://www.finalfantasy.zone.ru/>

Мало все-таки в сети попадается хороших игровых сайтов на нашем родном языке. То, что есть, пока не блещет оригинальностью, обычно являясь простой калькой с западных сайтов. Такова, к сожалению, и русская версия сайта. Оригинальные творения, работы для иллюстрированных журналов, фан-арт по аниме и видеонаграм — вы найдете все, что душа пожелает. Хотя англоязычный раздел невелик, навигация в японской версии особых проблем человеку, с языком не знакомому, не доставит.

<http://www.tamoni.co.jp/TINAMI/>

Давно пробуете рисовать в стиле манга? Вы не одиноки. Посетите при случае сайт TINAMI — огромный вернисаж, ресурс ссылкой на странички японских художников-любителей, насчитывающий многие сотни позиций. «Разгresti» его не получится и за месяц, а о полезности такого сайта и говорить не приходится — тут собраны все «сливки», на поиск которых в сети ушло бы гораздо больше времени, чем пресловутый месяц. Оригинальные творения, работы для иллюстрированных журналов, фан-арт по аниме и видеонаграм — вы найдете все, что душа пожелает. Хотя англоязычный раздел невелик, навигация в японской версии особых проблем человеку, с языком не знакомому, не доставит.



СПАСИБО

Редакция благодарит читателей, приславших в редакцию видеокассеты и файлы с записью прохождения игр и игровых фрагментов:

- Master Ryu** и **Master Ken** (г.Находка, Приморский край), **Great Master Leo** (Ставропольский край, Кировский р-н), **Magic Domain** (пос. Шаблыкино, Орловская обл.), **OmegaSoul** (Москва), **Пономаренко Евгений** (с.Отрадное, Белгородская обл.), **Лебедев Владимир** (г.Кимры, Тверская обл.), **Frankenstein** (п.Октябрьский, Хабаровский край), **Вульф «Smasher» Сэйбров** (г.Воскресенск, Московская обл.).

Ответы на кроссворд №46.

- | | | |
|-----------------|-------------------|-------------|
| По горизонтали. | 33. HEIDEGGER | 10. JENOVA |
| 1. AVALANCHE | 35. BAHAMUT | 12. МАТЕРИЯ |
| 3. ZACK | 37. МОТОЦИКЛ | 14. MARLENA |
| 5. ПОСОХ | 39. КАНАЛИЗАЦИЯ | 16. WEDGE |
| 7. РЮД | 41. ЛИМИТ / LIMIT | 18. QUADRA |
| 9. ODIN | 43. MAKO | 20. BIGGS |
| 11. SHIVA | 44. MIME | 22. SOLDIER |
| 13. SQUARESOFT | 45. ALEXANDER | 24. СНОЦОВО |
| 15. APOCALYPSE | 46. ЕЛЕНА / ELENA | 26. HADES |
| 17. ДЕЛЬФИН | 47. TSENG | 28. RUFUS |
| 19. SHINRA | | 30. РЕАКТОР |
| 21. HOJO | По вертикали. | 32. ВИЛЛА |
| 23. NIBELHEIM | 2. КЛАУД | 34. КОСМОС |
| 25. LEVIATHAN | 4. ПЛОЭД | 36. КАРЕТА |
| 27. СЕРПИРОТ | 6. НАНАКИ | 38. MIDGAR |
| 29. BUGHENHAGEN | 8. КОРНЕО | 40. KJATA |
| 31. CATASTROPHE | | 42. IFRIT |

Напоминаем адрес страницы «Пещера Дракона ONLINE» <http://www.lgg.ru/~gdragon>

Внимание иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 3 (трём) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21. На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-911-07-00 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

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

Генеральный директор
Леонид Потапов
Управляющий делами
Наталья Бантле
Главный редактор

Зам. главного редактора
Валерий Поляков
Вадим Захарьин
Авторский коллектив редакции:

- | | |
|---------------------|-------------------|
| Александр Артеменко | Иван Отчик |
| Виктор Базанов | Алексей Пожарский |
| Николай Виноградов | Артем Сафарбеков |
| Роман Еремин | Кирилл Сидоров |
| Роман Ерохин | Сергей Спирин |
| Александр Казанцев | Владимир Суслов |
| Валерий Корнеев | Илья Фабричников |
| Александр Лапшев | Алексей Яремчук |
| Александр Макаров | |

Компьютерная верстка «КАМОТО»
Зав. компьютерным бюро
Алексей Филатов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

тел. (095) 209-93-47, 911-07-00

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

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

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф».

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Доступ в Internet:
интернет-провайдер Cityline (www.cityline.ru)

Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» (47)

Формат 60x90/8, печать офсетная, тираж 25000 экз., цена свободная подписано к печати 15.02.2000 г.

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Москва

Печать — Фабрика офсетной печати №2 Комитета РФ по печати. Заказ № 404

Изготовление фотоформ — «Техника Молодёжи» Москва (095) 285-5625

© «Издательство АСТ»

© «КАМОТО»

ОБЪЯВЛЯЕМ КОНКУРС

детского и юношеского творчества

«Великий Дракон в Стране Мороженого»

проводится в рамках конкурса

«Мороженое столичное — самое отличное!»

Ассоциации производителей и продавцов мороженого
«Столичное мороженое» при поддержке Правительства Москвы



УСЛОВИЯ КОНКУРСА:

1. Конкурс проводится по следующим номинациям:

- лучшее название мороженого;
- лучший рисунок (оформление) обертки мороженого;
- лучшая серия вкладышей в упаковки мороженого;
- лучшая реклама столичного мороженого;
- лучший сюжет компьютерной игры, в которой мороженое является участником или присутствует как необходимый элемент.

2. Участником конкурса может стать любой желающий в возрасте от 6 до 20 лет.

3. Адрес для писем: 117454 Москва, а/я 21, журнал «Великий Дракон».

На конверте обязательно напишите: «Страна Мороженого».

В письме укажите:

- Вашу фамилию, имя, возраст, место учебы или работы, телефон;
- фамилию, имя, отчество, адрес и телефон родителей (если Вам нет 18 лет).

4. Последний срок отправки материалов в редакцию «Великого Дракона» — **20 апреля 2000 года.**

5. Победители награждаются дипломами и ценными подарками.

Великий Дракон – почтой!

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

БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!
Цена, включая стоимость пересылки,
25 руб. за номер (за №45 и 46 – 30 руб)
Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с 21 по 46
(кроме 22, 25, 26, 30, 31, 37 и 44),
и сборники "Крутой Геймер" №№ 6, 7.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:
209-93-47 и 911-07-00
по ним вы можете сделать ваш заказ



ПОДАРОК от Великого Дракона!

В каждый 50-й
экземпляр журнала,
отправленный по почте,
Великий Дракон
самолично вкладывает
диск с игрой для Sony PlayStation
Цена за номер при этом не увеличивается!

