

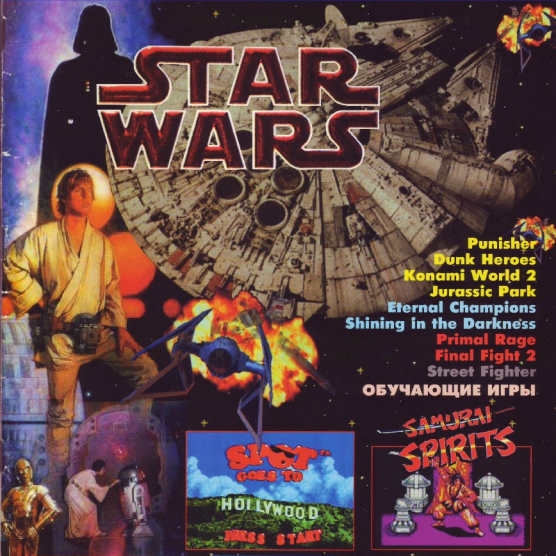
БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ



# D ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

## STAR WARS



- Punisher
  - Dunk Heroes
  - Konami World 2
  - Jurassic Park
  - Eternal Champions
  - Shining in the Darkness
  - Primal Rage
  - Final Fight 2
  - Street Fighter
- ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ**



**SUPER NINTENDO**

**Mega Drive**

**8 bit**



Вот так выглядит на приставке Sony PlayStation игра "Revolution X", известная нашим читателям по предыдущему номеру журнала, в котором описана ее 16-битная реализация. На Мегадрайв

и Супер Нинтендо аркадный боевик такого качества удалось перевести лишь с большими ограничениями, ухудшившими его внешний вид.

Для PSX же воспроизведение аркадной графики во всех деталях не представляет никакого труда, а впечатление, что играешь на автомате, так сильно, что, тратя continue, долго ищешь, куда надо кидать очередной жетон!



Автомат МК2?  
Вот прикол!



Знаменитая секретнейшая концовка: в прошлом номере мы уже писали, как до нее дойти.





# НОВОС ВИДКИ

## СЛУХИ О СКОРОМ ПРОЩАНИИ С МК ОКАЗАЛИСЬ НЕСКОЛЬКО ПРЕУВЕЛИЧЕНЫ!

Вы слышали, как про это нащепывал осенний ветерок. Об этом же шелестели желтеющие листья в парках, об этом пели птицы, отравляющиеся в теплые края... И вот, наконец, случилось: в октябре на приставках Megadrive, SNES и 3DO выходит Ultimate Mortal Kombat 3 !!! Наш журнал, естественно, будет первым, в котором вы найдете ВСЕ секреты, суперрудры, комбо и добивания новых героев, а также познакомитесь с изменениями, произошедшими со старыми персонажами! Похоже, слова Агента Купера о том, что "осенью все взорвется", оказались пророческими...



Свеженький МК получат не только шестнадцатититки и 3DO, но и более крутые приставки. На Playstation и только что вышедшей Nintendo 64 можно будет сразиться в супер игру, именуемую МК Trilogy! Дело в том, что в ней объединены все три (МК, МК II и Ultimate) части "Смертельной схватки"! Доступными игроку будут Китана, Рептилия, Соня, Джакс, Найтвульф, Джейд, Скорпион, Райн, Кано, Милена, Ермак, два Саб-Зиро, Нуб Сайбот, Барак, Сектор, Синдел, Страйкер, Сайрекс, Кунг Лао, Райден, Кабал, Шива, Шанг Цунг, Лю Канг, Смоук (заключается можно перечислять!) — все персонажи, за исключением покойного Джонни Кейджа, когда-либо появившиеся в сериале! В "Трилогии" будут запряжены все боссы, начиная с Горо и кончая Мотаро. Компания Williams будоражит общественность слухами о новых приемах и даже о каком-то принципиально новом Fatality! Подведем черту: Стравить в бою Барару и Страйкера или Райдена и Шиву — это то, что надо!!



Как уже сообщалось, Acclaim Entertainment, известная по изданиям МК 1-2 и NBA JAM, решила прекратить разработку игр на картриджах. Это означает, что на приставках MD, SNES, 32X, Game Boy и Game Gear больше не появится ни одной игры под логотипом Acclaim. Роберт Холмс, президент Acclaim, сообщил, что за последний год компания понесла убытки в 56 миллионов долларов, выпуская такие неконкурентоспособные игры, как Cutthroat Island и Porky Pig's Haunted Holiday, и именно это, а также 40-процентное снижение объема продаж картриджных игр, повлияло на решение руководства.



Теперь Acclaim сфокусируется на издании своих продуктов для новых 32- и 64-битных систем и для IBM PC. Как ни крути, это еще один удар по шестнадцатититным играм...

# ОДЕРЖАНИЕ

## 8 бит

### 10 Samurai Spirits

Восьмибитный "Дух самурая" объявился неожиданно, но оказался очень не плох.

### 12 Punisher

Палач — опытный боец, за его плечами школа Вьетнамской войны, долгие годы успешной работы в области убийств во имя жизни! В игре главная его цель — разобратсья с самым зловередным на текущий момент "криминальным талантом" по имени KingPin.

### 18 Konami World 2

Сколько миров ни пройдешь, а поздравления получишь лишь за прохождение второго мира. Зато какого — "Мира Конами 2"!

### 20 Dunk Heroes

Один мяч, четыре парня, куча баскетбольных корзин, развешанных по городу, и никаких правил!

### 22 КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

## 16 бит. Мегадрайв™

### 24 Light Crusader

Окончание полного и правдивого жизнеописания благородного сэра Дэвида Странника, рыцаря, мага и чародея, записанного непосредственно с его слов великим эльфийским стрелком Агентом Купером и достопочтенным магом-рационализатором Eler Cant'ом.

### 30 Shining in the Darkness

Вы — единственный потомок древнего рода Рыцарей Света, поэтому вам и спасти принцессу, которую похитил веселый малый по имени Dark Sol. Полевая игра с поэтическим названием "Сияние в темноте" покажет вам, что принцессы хотят видеть у спасителя не только бицепсы, трицепсы и другие мышцы, но голову, набитую извилистыми мозгами.

### 34 Spot Goes to Hollywood

Cool Spot отправился в Голливуд за кинославой. Теперь все "Оскары" достанутся ему. Разве что, их перехватит Розовая Пантера, которая уже там.

### 40 Eternal Champions

Девять представителей разных эпох были избраны для того, чтобы противостоять темной сущности, покушающейся на наш мир... После боя останется только Один.

### 51 LHX Attack Chopper

Сотрите с лица Земли пару городов во имя мира на Земле.

## РИНГ

### 54 LHX Attack Chopper vs Urban Strike

Схватка вертолетов на ринге переросла в потасовку тренеров — Просто Сереги и Вовки Суслова. Позор нарушителям спортивного режима!



4 В России Sony Playstation только начинает, но уже выигрывает В США по числу продаж Sony Playstation (PSX) вдвое обогнала Sega Saturn.

8 "Street Fighter" — прошлое, настоящее. Будущее? Нинтендо и Сарсом заявили, что ведут разработку 40-мегаового (!) картриджа "Street Fighter Alpha" для SNES.

56 Хит-парады

## ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ

7 МАТЕМАТИКА ДЛЯ ДЕТЕЙ ПРИХОДИТ НА "ДЕНДИ" По сведениям редакции уже в октябре должны поступить в продажу два картриджа с "Математикой" для первоклассников.

СООБЩАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ НАШ НОВЫЙ

16 бит. Мегадрайв™  
16 бит. Супер Нинтендо™

**57 Primal Rage**

Первобытные боги восстали из забвения. Все, в том числе и Вы, оказались во власти их Ярости.

16 бит. Супер Нинтендо™

**60 Samurai Spirits**

Еще одна версия "Духа самурая". Со своими достоинствами и недостатками. Играйте, читайте, сравнивайте...

**62 Final Fight 2**

Вы интересно провели каникулы? Верим, но не настолько же весело, как Майк Хаггар, давший за время своего отдыха работу хирургам всей Европы, Японии и Гонконга.



С. Дрейтон РЕКОМЕНДУЕТ...

**65 Jurassic Park**

Игра, ставшая победителем хит-парада 1995 года, до сих пор не исчезает из читательской почты и круга интересов лично Великого Дракона. Объединившись с читателями, Мудрейший решил поставить на ней крест, разобрав "Парк юрского периода" по косточкам.

**ФОНТАН  
ФАНТАЗИЙ**

71 Фантазии мальчишек, которым наскулил школьный мир.

Игра на разных компьютерах,  
и не только...

**74 Star Wars:**

Двадцать лет спустя... И в наше время "Звездные войны" смотрят, о них читают, их слушают и, конечно же, в них играют.

**Комикс**

**81 Звездные войны**

Повстанцы празднуют победу, но в Галактике осталось еще Зло...



87 Надписи на заборе не читать! Опасно для смерти!!



88 Хотите сыграть в гольф? Тогда купите NBA Live '95.

**NON STOP!**

**93 Играем без перерыва!**

Перечень игр, о которых Великий Дракон рассказывал в выпусках 25-27.

**95 Кроссворд**

**ЗОЛОТОЙ УГОЛОК**

95 Ваша реклама заглянет во все уголки страны!

**ПРИГЛАШАЕМ  
К СОТРУДНИЧЕСТВУ!**

**ОТКРЫТОЕ ПИСЬМО  
РАСПРОСТРАНИТЕЛЯМ  
ЖУРНАЛЬНОЙ  
ПРОДУКЦИИ**

Подробности  
на третьей стороне  
обложки

**ОБЪЯВЛЕНА  
ПОДПИСКА**

Подписной индекс  
журнала

**"D"**

(Великий Дракон...)  
на первое полугодие  
1997 года

72285 смотрите  
в ДОПОЛНЕНИИ №1  
к каталогу агентства  
"Роспечать"

во всех почтовых  
отделениях России.

**ВПЕРВЫЕ В ЖУРНАЛЕ!  
НА ПОСЛЕДНЕЙ  
СТРАНИЦЕ ОБЛОЖКИ —  
ТРЕХМЕРНАЯ  
"ВОЛШЕБНАЯ"  
КАРТИНКА!**

**АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21**



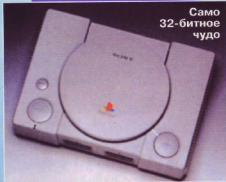
# В России Sony только начинает,

Самым главным событием в мире видеоигр за последние два года, стал, естественно, выход игровых приставок на новый, 32-битный уровень. Настоящим первопроходцем в этом деле можно считать 3DO фирмы Matsushita, но приставки, работающие в этом стандарте, уже сдают позиции более мощным развлекательным системам, в частности, приставкам Sony Playstation (PSX) и Sega Saturn. И Sony, и Sega ведут сейчас острую конкуренцию за право называть свою машину лучшей на рынке. Победителем в этой борьбе на данный момент можно смело считать Playstation, так как популярность продукта лучше всего иллюстрирует статистика продаж, а все подсчеты показывают, что на два проданных PSX-а приходится только один "Сатурн". Если использовать точные цифры, то к апрелю 1996 года в США продан миллион приставок Sony, и только 500.000 сеговских аппаратов.

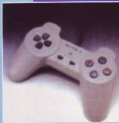
(Среди приставок нового поколения есть еще и Nintendo 64. Duck Wader от нее забрал даже написал про нее статью. Но наш суровый главный редактор из каких-то своих туманных соображений не хочет пускать статью в печать).

Многие обозреватели вообще не прочли успеха проекту Playstation, но фирма Sony подошла к делу с полной ответственностью и должным размахом: была создана самая мощная игровая информация по масштабу сравнилась только с другим проектом Sony — рекламной кампанией переносного аудиоплеера

Само 32-битное чудо



Аксессуары:



Джойстик

Мышь



Карта памяти



Адаптер для четырех игроков



Walkman (в середине восьмидесятых он повис на ушах всего мира). И глубоко заблуждался Трип Хоккинс, основатель 3DO, говоря, что Sony как компания, производящая бытовую технику, не сможет сориентироваться в сложнейшей индустрии видеоигр. Она не только сориентировалась, но и заняла со своим товаром одно из главенствующих мест на рынке! В конечном итоге, популярность приставки определяют вовсе не ее технические характеристики, а игры, которые на ней существуют. Да пусть ваша гиперсупермегамашина показывает за секунду миллион полигонов в ста миллионах цветов — если на ней не во что играть, она так и будет пылиться на магазинных полках (все знают Virtual Boy, но кто же согласится КУПИТЬ приставку ради двух-трех игр?). 3DO для своего времени была мощной штучкой, но ей не хватало двух вещей: хорошей рекламной поддержки и... по-настоящему интересных игр! Не верите? Спросите любого обладателя 3DO, есть ли у него MK 3, Streets of Rage, Chrono Trigger или хотя бы что-то, сравнимое с Соником и Марио! А где же обещанные шестикнопочные джойстики Panasonic и Goldstar, мыши, модем? Ничего этого нет, а Goldstar вообще перестал производить 3DO-совместимые приставки.

Разработчики Sony с самого начала прекрасно знали, что делать, "раскрутка" шла согласно агрессивному плану, утвержденному руководством компании. Во-первых, одновременно с появлением PSX, на прилавках уже лежали около 10-ти наименований игровых дисков

для нее, а в первый же месяц в продажу попали несколько видов джойстиков и джойпадов, мышь, пистолет, руль, дополнительные карты памяти! Во-вторых, цена приставки постоянно уменьшается за счет удешевления стоимости ее производства. В-третьих, руководство Sony Computer Entertainment of America (SCEA) не налагает никаких запретов и ограничений на разработку игр для PSX, что предоставляет полную



# PLAYSTATION

## но уже выигрывает

# FUN CLUB



свободу компаниям-производителям программного обеспечения. К слову сказать, только самые ленивые фирмы не делают сейчас игр на Playstation, а так как лениться в софтовом бизнесе вообще нельзя — прогоришь, то общее число дисков для приставки уже перевалило сотенный рубеж, и это всего за два года (напомним, на Мегадрайве за 8 лет его существования написано около 400 игр). Огромную роль в

этом играет, конечно, и то, что произвести компакт-диск гораздо дешевле, чем картридж, а ведь на CD помещается в сотни раз больше информации, и естественно, что игры на PSX выглядят гораздо приятнее, чем на псевдо-64-битном Jaguar (окончательно приказавшем долго жить, потому что фирма Atari, понесшая огромные убытки, покинула бизнес).

Еще одно преимущество PSX — наличие карт внешней памяти (memory cards), на которых вы можете сохранять игру. Если на 3DO все сейвы хранились в памяти самой машины, которая рано или поздно переполнилась, и что-то приходилось стирать, то тут можно приобрести сколько угодно карточек (до 120 сейв-слотов на каждую), ограничивать вас будут только, так сказать, ваши материальные возможности. Вдобавок, сейвы (важные матчи в спортивных играх, скрытые герои в файтингах и т.д.) можно переписывать с одной «памятной» карточки на другую, а это удобно — положил ее в карман и пошел к другу — доигрывать!

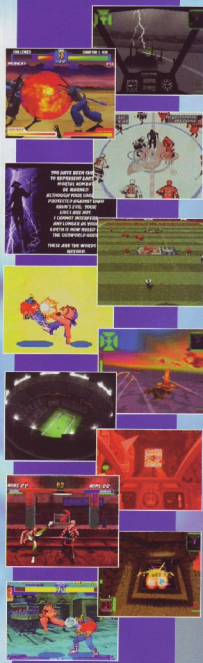
Последние выставки, такие как осенняя CES в Лондоне и летнее шоу E3 в Лос-Анжелесе, показали, что почти каждая игра с аркадных автоматов (это и Street Fighter Alpha 2, и Samurai Shodown 3, и Tekken 2, и многие другие), почти каждый PC-шедевр (UFO, Duke Nukem 3D, Descent 2, Rebel Assault 2) будут или уже реализованы на Playstation.



Сверх того, Sony планирует торпедировать выход приставки Nintendo 64 (ранее Ultra 64), выпустив к Рождеству 30-40 новых игр, которые обещают затмить сам солнечный лик (так считают в SCEA).

Казалось бы, картина столь идиллическая и проста: вот она, приставка твоей мечты, купи ее и живи без проблем следующие 3-4 года! Но только не в России, где 70 процентов игроков до сих пор используют 8-битные приставки (это не касается Москвы — 50%). Пока, благодаря своей высокой цене, PSX остается машиной для избранных.

Двойстик для Playstation заслуживает особого упоминания. Это, безусловно, самый удобный двойстик, который встречался нам за весь период существования нашей редакции. Благодаря идеальной форме, он очень хорошо лежит в руке, а управляющий крестик, разделенный на четыре отдельных стрелочки, обеспечивает безупречное управление, будь то авиасимулятор или файтинг! Двойстик имеет целых четыре шифта (кнопки, находящиеся на торцевой части), чаще всего дублирующих функции крестовины, но делающих это гораздо более нежно и аккуратно. Мы еще не держали в руках двойстика Nintendo 64, обещающего совершить чуть ли не революцию в управлении игрой, а пока PSX-овский пульт можно считать мечтой игромана!



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ SONY PLAYSTATION

Процессоры: 32-битный центральный RISC-процессор R3000A, группа специализированных процессоров для генерирования высококачественной трехмерной графики и стереозвук  
Экранное разрешение: 640X480 пикселей  
Количество цветов: 16,8 миллиона

Частота изображения: 30 кадров в секунду

Память:

Основная — 2 Мб (16 Mbit)

Видеопамять — 1 Мб (8 Mbit)

Звуковая — 0,5 Мб (4 Mbit)

Карты памяти для внешнего сохранения

Звук: 24-канальный стереозвук CD-качества, поддержка Dolby Surround и QSound

Масса: 1,5 кг

Размеры (длина X высота X ширина): 270 X 60 X 188 мм

2 порта для джойстиков

2 слота для карт памяти

Дата начала продаж:

Япония — сентябрь 1994

США — сентябрь 1995

Европа — декабрь 1995

Цена:

в США — \$ 199

в России — \$ 280-450

В большую проблему выливается сама покупка дисков. Дело в том, что фирменные игры для приставки стоят от 60 до 100 долларов, а Playstation имеет систему защиты против дешевых "китайских" подделок. Существует несколько способов обмануть эту систему (хотя часто все завершается поломкой дорогостоящей аппаратуры), но они не действуют на новых моделях приставки. Правда, на столечной "Горбушке" (ст. метро "Багра-тионовская") за мзду в \$70-90 на вашу PSX установят некий микро-



чип, заверив клятвенно, что после этого у вас пойдут любые диски, от фирменных японских, американских и европейских — до "левых" китайских, болгарских и российских. Но и тут есть одно "но": кто же согласится отдать свою приставку на три-пять часов продавцу на рынке, и где гарантия того, что, оставив чип за 90 долларов, у вас не вынут "потрохов" долларов эдак на 200? Остается только взвешивать приставку на точных весах до и после описываемой процедуры!

Судя по читательской почте, многие из вас хотели узнать побольше об этой игровой машине. Надеюсь, что отчасти мы удовлетворили ваш информационный голод. Более того, отныне почти в каждом номере нашего журнала вы сможете среди описаний 8- и 16-битных игр найти и очерки об играх на PSX. Их будет немного, как немного в России этих приставок, но обещаем, это будет лучше, что сможет предложить мировая игровая индустрия для лучшей на данный момент в мире игровой приставки.

Счастливым обладателем PSX, Агент Купер



# МАТЕМАТИКА ДЛЯ ДЕТЕЙ ПРИХОДИТ НА "ДЕТЮ"



Математика 1 класс — ПЕРВЫЙ ДЕСЯТОК  
 Математика 1(2) класс — ВТОРОЙ ДЕСЯТОК  
 Математика 2 класс — СОТНЯ  
 Математика 2(3) класс — ТАБЛИЦА УМНОЖЕНИЯ  
 Математика 3(4) класс — ПРИМЕРЫ, УРАВНЕНИЯ  
 Математика 3(4) класс — ЗАДАЧИ  
 Математика 5 класс — ПРИМЕРЫ, УРАВНЕНИЯ  
 Математика 5 класс — ЗАДАЧИ  
 Математика 6 класс — ПРИМЕРЫ, УРАВНЕНИЯ

Наконец-то российские программисты, занимающиеся разработкой обучающих игр для школ и детских садов, не поленились сами решить тривиальную арифметическую задачу. Вот эту. С одной стороны, в стране несколько сот тысяч компьютеров типа IBM PC (пользователи которых, в основном, являются взрослыми), а с другой — несколько миллионов 8-битных приставок, находящихся у ребят детсадовского и школьного возраста. В задачу спрашивается, для каких компьютеров (приставок) нужно, и в первую очередь, разрабатывать обучающие программы, в игровой форме подкрепляющие школьные методики?

А решил ее, специалисты НИМГ ЮСН и НПО Диагон прислушались к планомерной разработке целой серии обучающих игр, которые базируются на школьных учебных программах и которые будут "по карману" не только хорошо оснащенным компьютерной техникой гимназиям и лицеем, но и "простым" школам и даже детским садам. Более того, имея подобные игровые картриджи, ребята могут прославлять обучение и дома. Ведь, мало у кого сейчас нет дома восьмибитки! А если и нет, то можно и купить: ведь ее цена примерно в 100 раз меньше стоимости компьютера.

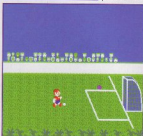
Планы разработчиков обширны. Первая очередь 8-битных картриджей будет содержать следующие предметы:

Математика 6 класс — ЗАДАЧИ  
 Русский язык 1 класс  
 Русский язык 2 класс  
 Русский язык 3(4) класс  
 Русский язык 5 класс  
 Русский язык 6 класс  
 Русский язык —

ИГРЫ — АНАГРАММЫ, ЦЕПОЧКИ,  
 СИНОНИМЫ, АНТОНИМЫ, ОМОНИМЫ,

Готовятся также к выпуску картриджи по другим предметам (английский язык, алгебра, физика, история) в полном объеме школьной программы. По сведениям редакции уже в октябре должны поступить в продажу два картриджа из этой серии. Первый содержит примеры и задачи на счет в пределах первого десятка и предназначен для первоклассников, занимающихся как по трехлетней, так и по четырехлетней программе. Второй — предназначен для первоклассников (трехлетней программа) и учеников второго класса (четырёхлетней программа). Обучение происходит в процессе динамичного диалога ребенка с приставкой, причем оценка выдается в виде мультфильма: футболист бьет по воротам. При двойке мяч пролетает мимо ворот, и футболист сердится, при тройке — попадает в штангу, а при четверке и пятёрке футболист становится ласковым и забивает мяч в ворота.

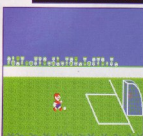
Наша редакция, традиционно испытывающая жгучий интерес к обучающим играм, обещает своим читателям пристально следить за развитием событий.



И каков же будет результат экзамена?



Мячу ворот — Вам двойка, молодой человек.



Ф-о-о-о!!! Ладно!! А мы считали тебя "бестанком"

**ВНИМАНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ И ПОНАСТАВЩИКОВ ИГР И ИГРУШЕК,  
 а также иных товаров детского и молодежного спроса!**

Если Вы хотите, чтобы информация о Вашей продукции попала на страницы журнала "D", звоните Василию Селезеву или Валерию Полякову по телефону (095) 975-81-08.

# "Street Fighter" —



Если задать российским геймерам вопрос, какая была их первая игра-файтинг, то в подавляющем большинстве случаев ответ будет один и тот же: "Street Fighter II". Так же ответят и видеогроки в любой другой стране

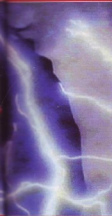
мира: ведь "Уличный Боец" действительно предварил собой эру повального увлечения играми-единоборствами. А вы, например, знаете, что игры



"Street Fighter I" никогда и в природе не было? Припомним недавнее прошлое. Оказывается, сначала, в 1989 году, появилась игра "Fighting Street" для почти уже забытой приставки Turbo GrafX-16. Но она прошла бы незамеченной и канула бы в лету, как большинство других картриджей для Turbo-16, если бы не Акира Нишигати (легендарный Нинин) и Йошики Окамото, сотрудники фирмы Sansom: упрямые японцы возродили игру сначала на аркадах, а затем и на всех известных приставках под названием "Street Fighter II". Случилось это в 1992 году, и весь мир квокально заразился манией "Стрит Файтера", а Sansom начал умело эксплуатировать концессию, выпуская продолжения: SF II Turbo (1993), SF II Champion Edition (1993), Super SF II (1994), Super SF II Turbo (1994), SF: The Movie (1995), SF Alpha (1995), SF Alpha 2 (1996). Последние три игры пока существуют только на автоматах и приставках Playstation и Saturn, хотя Nintendo и Sansom заявили, что ведут разработку 40-мехового (!) кэпа "Street Fighter Alpha" для SNES. В многолетней истории



# прошлое, настоящее. Будущее?



В мультике даже "запрятан" секретный герой из игры - Акума Лонг!



Рю и Кен - наверное, самые популярные герои файтингов!

# SAMURAI SPIRITS

A SAMURAI FEARS NOT DEATH.  
STRUGGLES TO TRIUMPH OVER EVIL  
AND LIVES FOR ONE PURPOSE...



TO DESTROY ALL ENEMIES!!



Проясним ситуацию сразу: на восьмибитке есть две разновидности файтингов. Это такие игры, как "Street Fighter II" и "TMNT Tournament Fighters", произведенные известными японскими фирмами, например, Capcom и Konami, и игры, написанные некими кустарями-умельцами на базе того же 8-битного "Стритфайтера" (к ним относятся все версии MK и "Fatal Fury"). Причем, в команды таких умельцев входят не только программисты, но и художники, и поэтому получается интереснейшее дело: на NES-совместимых приставках существуют игры, никогда официально для них не издававшиеся, но качеством зачастую превосходящие "родные", лицензионные!

"Samurai Spirits" относится именно к категории, если так выразиться, "хакерских" игр. Произведена она, если верить надписи на заставке, фирмой (группой энтузиастов?) под названием RAX gamesoft, не имеющей никакого отношения к компании SNK (разработчику первой, аркадной версии "Духа самурая"). Игра свежая, как мне кажется, 1996 года, потому что до этого я никогда не то, что не видел такой картридж, но даже слыхом про него не слыхивал, хотя, являясь поклонником файтингов, навел на нем справки.

Ну что же, начнем. Я знаю, с чем сравнивать восьмибитный "Spirits", ведь за бытность разведчиком пришлось по долгу службы переиграть во все, кроме геймбросской, его реализации (аркада, Megadrive, SNES, Game Boy и 3DO). Во-первых, в игре на 8-битке целиком присутствует начальная заставка, которой, кстати, не было даже на Мегадрайве! На экране с названием игры вы, к сожалению, не найдете никаких опций, а сможете просто начать игру в режиме одного или двух игроков. Еще одно разочарование: оставлены только четверо из оригинальных двенадцати персонажей. Это Хаомару, Юкио, Накорору и Шарлотта. На экране выбора игрока вы также найдете их дублеров, отличающихся только цветом одежды. Если вы решили биться с компьютером, то после победы над всеми восемью противниками, вы встретитесь с Широ Амакузой, неконтролируемым финальным боссом.

Теперь коснемся самого процесса боя. У вас есть две основных атаки: удар ногой (кнопка B или Turbo-B) и удар каким-либо оружием (кнопка A или Turbo-A). Если



нажать ВПЕРЕД+А или ВПЕРЕД+В, то боец может провести еще две атаки, несколько сильнее обычных. Чтобы заблокировать чужой удар, надо нажать джойстик в направлении, противоположном противнику (суперудары блокировать невозможно). А сейчас как раз об этих самых суперударах: можете смеяться, но ни я, ни Jason, с компьютер мы спарринговались, не нашли ни одной комбинации кнопок, выполняющей какой-нибудь special! Компьютер-то их показывает, а вот как их сделать самому, нам пока неведомо... Никогда еще с таким не встречался; сами ведь знаете, зачастую суперудары получаются и случайно, когда этого не ждешь, а тут — вообще ничего! Пройти игру можно, конечно, и без них, загоняя оппонента в угол и не давая подняться на ноги, но весь шик-блеск, согласитесь, пропадает.

Зато тут есть старое-доброе "Самурайское" добивание, когда противник перерубается шея, и из зияющей раны фонтаном хлещет кровь (у дублеров кровь — синего цвета)...

Что касается графики, то она пустовата, но вполне добротная. Героев ни за что не спутаешь друг с другом, все движения, хотя и потеряли кадры анимации, выглядят так же, как в других версиях SS. Фоны менее детализированы и не совсем привязаны к игрокам: Юкио и Шарлотта обитают на декорациях отсутствующих Джубей и Там-Тама. В конце каждой схватки появляется изображение победителя размером в пол-экрана, полностью перенесенное из аркады (этих картинок не было на MegaDrive, Game Gear и Game Boy!).

Музыкальное сопровождение, насколько это возможно, а это возможно, повторяет звуки и саундтрек автомата. Знаменитые выкрики на японском, конечно, отсутствуют, но игра и не претендует на лавры "Gradius".

где озвучены все названия оружия, или "Ninja Turtles" с их незабвенным "Cowabunga!". Так, послушать можно, а лучше — надеть наушники плеера. Итог: восьмибитный "Samurai Spirits" — неплохая игра, учитывая ограничения платформы, на которой она существует. Хотелось бы побольше игроков (где Ген-Ан, например?), легких суперударов и лучше сбалансированной системы боя (тут нет элементарных бросков), но если вас устраивает МК на "денди"-совместимых приставках, вас устроит и эта игра. Коротко, между хорошей тройкой и четверкой.

## Агент Купер



I HAVE LEFT YOU ALONE, BUT NOW, I MUST EXTERMINATE YOU.



WHY NOT ACCEPT YOUR END? THIS BATTLE BIDES ME.



THE END



THE MOMENT I DREW MY SWORD, THE FIGHT HAS OVER. NO HUM...



WITH THE MOUNTAIN GODS PROTECTING ME, I CAN NOT LOSE



TO CALL ME "AWESOME" IS AN UNDERSTATEMENT...



A WOMAN OF MY BREEDING CAN NOT LOSE.



YOU SEEK ME? I AM TOUCHED. COME, MY FRIEND... AND DIE.

# Палач

# THE GUNSLINGER



Представляю вашему вниманию лучшую, на мой взгляд, action-игру для 8-битных приставок из поджанра shooting (тир — англ.). Наш журнал и раньше описывал подобные игры: "Operation Wolf", "Mechanized Attack 2"... Фирма Konami, известная своей тягой к смешиванию жанров, выполнила в этом стиле пару уровней в своей "Adventures of Bayou Billy", описанной в 25-м номере под более популярным названием "Crocodile Sir". На Megaдрайве, SNESe, 3DO и аркадных автоматах находят широчайшее признание такие шедевры, как "Lethal Enforcers", "Revolution X", "Mad Dog", "Drug Wars" и "Crime Patrol". Что ни говори, люди любят стрелять по движущимся мишеням — на эту особенность давным-давно обратили внимание предприниматели индустрии развлечений. Особенно сильно эта любовь проявляется, если игрок и сам является чьей-то мишенью, и от скорости реакции и точности движений зависит его жизнь (хотя бы в мире игровой реальности). Но возникает вопрос — до какой же степени метким должен быть воображаемый противник, чтобы интерес к игре не пропал? Во всех перечисленных играх единственный способ избежать попадания пули противника (именно пули, насчет гранат дело обычно обстоит иначе) — вообще не дать ему эту пулю в вас выстрелить. Так повелось еще со времен ковбойских поединков 8-битной "Nolan's Alley" — побеждает тот, кто выстрелит первым. Тем более, что большинство новых игр позволяет просто запомнить места появления врагов и заранее

располагать там прицел. Таким образом, на первый план выходит скорость, меткость уступает место памяти, а игра превращается в довольно скучный фильм, досмотров до конца который, вы уже вряд ли пойдете на повторный сеанс. И хотя это в меньшей степени относится к 8-битным играм, в которых, по техническим причинам, качество противников (в смысле изображения) заменится их количеством и произвольностью времени появления, все же проблема неотвратимости попадания вражеских выстрелов остается нерешенной.

Какой же выход из положения нашли разработчики фирм Cjn и Beam Software? Во-первых, на игровом экране одновременно с рамкой прицела присутствует и фигура стреляющего героя, которая в весьма гибкой связке с рамкой может перемещаться вдоль нижнего края экрана. Именно в нее должна попасть пуля или осколок гранаты врага для уменьшения жизненной энергии. Во-вторых, оружие врагов поражает не мгновенно. И пулям, и гранатам, и прочим "продуктам" на преодоление расстояния между "полем" тира (т.е. пространства, на котором обитает противник) и "стойкой" (линией передвижения героя) требуется время, вполне достаточное для того, чтобы от них увернуться. Это, конечно, не придает реализма происходящему, но сильно разнообразит игру. Вам приходится не только наводить прицел на врага, но и управлять фигурой героя, что сделать одновременно удается далеко не всегда. Ну, и в-третьих, есть такая поговорка: "Разрушать — не строить". Действительно,



построить в этой игре вряд ли кому-нибудь чего-нибудь удастся, разве что поспособствовать возведению памятника на могиле действующих лиц, зато вот поразрушать... Практически все на игровом экране, кроме, разумеется, сильноудаленных или высокопрочных изделий может с переменным успехом (от едва заметных дырок до дымящихся развалин) быть подвергнуто воздействию любого найденного оружия. Более того, при этом помимо эстетического наслаждения вы можете получить какую-нибудь полезную вещь для своего героя или даже открыть вход в бонус-уровень! Самый полный перечень последних прислали Gamers из Новосибирска, я его приведу чуть позже.

О происхождении и сюжете игры.

На протяжении довольно долгого времени я пребывал в твердой уверенности в том, что игра создана если уж не по одноименному фильму с Дольфом Лундгреном в главной роли, то уж по крайней мере по мультсериалу, этот фильм продолжившему. Уверен, такая мысль возникла не у меня одного — даже производители картриджной поместили на этикетку мускулистый торс знаменитого американского актера. Но вот игру увидел (и, кстати, высоко оценил) всезнающий агент Кулер, и тайное стало явным... Оказывается, фильм "Палач" (или "Каряющий" или "Наказатель" — суть не меняется) возник не сам по себе, а на основе малоизвестной в России серии комиксов. Игра появилась чуть позже, но тем же путем — поэтому и главный ее герой, бывший полицейский Фрэнк Кэссал, лицом вовсе не похож на Дольфа.

А бывший он, потому как после потери семьи встал на тяжкий путь мстителя-одиночки. Устроенный мафией взрыв унес жизни жены и сына героя. Для большинства окружающих Фрэнк тоже погиб — на свет появился Палач, беспощадно карающий тех преступников, с кем полиция не может или не хочет справиться. Он и вне закона, и на его страже. Поиски неулови-



мого бойца ведут и наводнившие город мафиозные кланы, и его бывшие коллеги-полицейские. Но Палач — опытный боец, за плечами школа Вьетнамской войны, долгие годы работы в участке... Он живет, чтобы убивать. Он убивает, чтобы жить!

Вернемся к игре. Главная ее цель — разобраться с самым зловредным на текущий момент "криминальным талантом" по имени KingPin. Но для этого вам придется справа очистить город от пяти второстепенных злодеев,

покончив в два приема с их бандформированиями. В начале игры вам предлагают выбрать одного из трех выставленных "кандидатов в дегенераты": безмяянного Наемника (Hitman), лидера тюремной братии по кличке Пила (Jigsaw) или Генерала Клигга, последнего "угощника

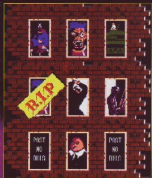
вооружений". Далее в поподробнее остановлюсь на списке их прегрешений. А пока

назову двух оставшихся клиентами: это Индзя Сидж и Убица (Assasin), их морды скоро украсят освободившееся в результате вашей деятельности место на стене объявлений. Как я уже сказал, каждый из этой пятерки окружил себя ларой сотен единомышленников, поэтому для непосредственной разборки с

"авторитетом" вам придется пройти два этапа, подвязку наличных вооруженным сбродом и натасканным этим сбродом арсеналом. KingPin же умудрился объединить более трехсот бандитов, поэтому и этапом в посвященной ему миссии — три!

В конце каждого этапа компьютер подсчитывает число убитых вами врагов и его процентное соотношение к числу принявших участие в перестрелке.

Если процент убитых оказался больше 80, Палач восполнит потерянное здоровье, если 85% и выше — получит дополнительные обоймы, за 90% процентов добавляет гранат, за 95% — жизнь! Ну, а уничтожившему врага подчистую даруется винтовка M-16 и 750(!) патронов вдопавок! Есть смысл постараться и выйти на бой с глазеарем, вооруженным до зубов.



## Призы, добываемые на поле боя:



**Обоймы.** Добавляет 50 патронов к текущему огнестрельному оружию. Как самая необходимая в бою вещь, попадает чаще всего.



**Жизнь.** Ну очень редкий приз. Местоявление дается в описаниях миссий.



**Лепешка.** Восстанавливает примерно четверть максимальной шкалы здоровья. Тоже не редкость.



**Бронешилет.** Чем больше брони имеет Палач, тем он станет толще, а значит и поврежденный сможет выдержать больше. Конечно говоря, удлинит шкалу здоровья (примерно на четверть начальную).



**Винтовка M-16.** Гораздо скорострельнее, чем повседневный "Узи", но опытному бойцу понадобится лишь в схватке с боссом. Прилагается 250 патронов.



**Базука.** Жалкая замена старым добрым гранатам. Если вы не смертник, то избавиться от нее как можно быстрее. Поставляется в комплекте с 5 снарядками.



**Гранаты.** Пять штук.



**Стрелка.** Указывает на местоположение бонус-уровня.

## Все обнаруженные разновидности врагов.

Выписка из серпентологического справочника.



**Самый популярный** в мафиозных кланах вид **бандитов**. Бродячие, а защитного цвета одежки. Кубинского производства. Умеют стоять, лезать, бегать, бросать гранаты, выстрелить вниз головой. Стреляют небольшими очередями и редко.



**Панки**. Гуляют по улицам и складским помещениям с выражением полного безразличия, но иногда стреляют... Если обидится, залезают за ящики и его оттуда палят всюю. Свободное время проводит в заброшенных домах с подружками, которые развлекаются стрельбой из пулеметов.



**Водолаз**. Живет на открытой водной просторанстве, хорошо маскируется. В канализации еще живет яндзя, но тех уж совсем плохо видно. Воинствен, как же...



**Мафиози**. Представительного вида граждане, носят за отворотом пиджака крупнокалиберные пистолеты. В канализацию не суются.



**Полуродный тип** с дикой базуккой. Принцип "клян-клиним" с ним не проходит, признает только гранаты. Толстый подкожный слой жира хорошо держит "уазевские" пули.



**Полуугольный тип** с ручным пулеметом. Бронжилеты не признает, за что и страдает.



**Морьчки**. Трусливые создания, прячутся за утлами и канализационными трубами. Не стреляют метко и обильно.

**Примечание**. На большинство этапов также обитает один из покинувших местный дурдом музыкантов. В список "гадов" он не попал, так как представляет собой опасность пассивную — если по вашей милости этот нудный тип скончается, то можете попорочиться с небольшой частью жизненной энергии героя. Наверное, именно поэтому мудрые мафиози так любят оставаться рядом с придурком. Провокаторы четовы...

Информация, отображаемая внизу экрана, делится на две части. В левой изображены вид огнестрельного оружия и количество патронов к нему (в начале игры — автомат "Узи" и 250 патронов), символ вторичного вооружения и его объем (в начале — 5 гранат) и число оставшихся жизней (в начале — пять). В правой указан счет игры (семизначное число) и шкала здоровья. Потери жизни мало влияют на ход игры (лишь происходит возврат к началному вооружению), но CONTINUE в игре нет. Таким образом, каждый этап можно пройти лишь раз, не начиная игру заново, что весьма затрудняет поиск входов в скрытые бонус-уровни и призов. И те, и другие появляются после попадания в какое-нибудь не особо приметное место одним или несколькими выстрелами, либо взрывом гранаты. В качестве таких мишеней на разных "пейзажах" выступают и разные предметы, а их сейчас перечислю. Всего видов выделено пять основных и один — чисто бонусный.



**Пейзаж первый. Ночные улицы.** Обилие окон, легковых автомобилей и красочных вывесок. Менты и мирные жители заблаговременно покинули район боевых действий, поэтому можете без особых опасений

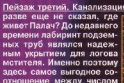
вспомнить хулиганское детство и навести на сей райский уголок привычный глазу "манжюр". Обратите особое внимание на мусорные ящики и канализационные люки. И не тратьте зря пули на огромные окна витри-



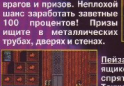
ны. Разлетаются на кусочки они, конечно, куда зрелищнее, чем маленькие "форточки", но призы не содержат. Тем более, что витрины и без вашей помощи могут разнести засевшие внутри панки.



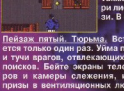
**Пейзаж второй. Пристань.** По дощатым настилам как уорелье носятся "кубины", за многочисленными ящиками и сараями сидят в засаде матросики и панки, а в темной морской воде косаками ходят не менее темные водолазы. Призы вмонтированы в сваи, на которых все это хозяйство держится, а также лежат в тех самых ящиках и сараях. А еще есть прожектора и портовые буксиры с грузом аптечек. Недостаток — отсутствие бонус-уровней.



**Пейзаж третий. Канализация. "Дом, милый дом"!** Как, я разве еще не сказал, где живет Палач? До недавнего времени лабиринт подземных труб являлся надежным укрытием для логова мстителя. Именно поэтому здесь самое выгодное соотношение между числом врагов и призов. Неплохой шанс заработать заветные 100 процентов! Призы ищите в металлических трубах, дверях и стенах.



**Пейзаж четвертый. Склад.** Много ящиков, скрытых в них призы и спрятавшихся за ними врагов. Также обратите внимание на двери лифтов и окна, закрытые жалюзи. В стенах призов не найдено.



**Пейзаж пятый. Тюрьма.** Встречается только один раз. Уйма призов и тучи врагов, отвлекающих от их поисков. Бейте экраны телевизоров и камеры слежения, ищите призы в вентиляционных люках и





среди прутьев решеток. Надпись GATE выглядит многообещающе, не так ли?..



Бонус-уровень. Метро. Вообще-то бонусы есть на всех перечисленных "пейзажах", кроме пристани. Отличаются они большим количеством спрятанных призов и малым числом бандитов-охранников. Но метро интересно тем, что в "нормальной жизни" не встречается. Призы в нем спрятаны в окнах вагонов и киосках на заднем плане.

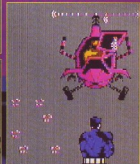


#### ПРИСТУПАЮ К ИЗЛОЖЕНИЮ САМИХ МИССИЙ.

1. HITMAN. Бывший профессиональный солдат пытается выгодно вложить заработанные деньги, взяв под контроль несколько городских кварталов. Что-то типа тренировочной миссии: никаких гримов с базуками, народ больше трех не собирается — красота! Кроме того, лишь на этой миссии вы сможете найти больше бронжилетов, чем способен использовать ваш герой. Входы в бонус-уровни: на первом этапе ищите табличку DOWNTOWN (спуск в метро), на втором — обстреляйте 4-й по счету канализационный люк.



Сам Наемник вступает в бой на вертолете. Перво-наперво отстрелите обе установки залпового огня. После этого купол вертолета будет периодически открываться — заранее бросьте туда пару гранат и отбегайте,



пилот начнет бросать свои. Вообще для большей эффективности чаще стойте на месте, тогда и поведение вертолета стабилизируется. Уровень энергии всех боссов отображается в правой части экрана на длинной вертикальной шкале.

2. JIGSAW. Пристань первого этапа резко сменяется мрачной картиной захваченной тюрьмы. Со стены вас обстре-

ливают вездесущие панки, после чего битва продолжается в тюремных коридорах. В одной из стеклянных будок с компьютерами — жизнь. Обстреляв 2-ую надпись GATE, попадете во внутренний коридор-бонус. Перестрелка с Пилой



(удерживайте врага на мушке, либо закидывайте на бегу гранатами) сменяется рукопашным боем. Деритесь ногами, удар начинайте заранее (когда левый глаз врага поравняется с левой ногой Палача).

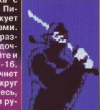
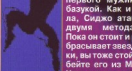
3. KLEGG. К пристани причалила баржа с контрабандным оружием. Оно тут же разошлось по рукам, так что будьте осторожны, вас ждет встреча с двумя полуодетыми гражданами и одним пулеметчиком. Поверьте мне, не стоит брать в руки найденную базуку. Она вас плохому научит...

Второй этап — оружейный склад Кliegга. Можно войти в первую дверь лифта. Как выйдете — тут же атакуйте заснувшего на посту пулеметчика и ждите появления его напарника. Сам генерал на поле боя выезжает на танке (видно, торгует оружием — дело прибыльное). Сначала забросайте гранатами ходовую часть, потом



башню. Танк утратит возможность маневра и перестанет стрелять из пушки. Осталось добить танкиста, раз у вас тому хватило наглости высунуться из своей развалюхи.

4. SIJO. Японский эмигрант в черном маскахлате пытается выселить нашего героя из канализации. Но прежде, чем принять бой на своей территории, Палач должен лишить врага поддержки с поверхности. На первом этапе аж целых два бонуса, один — в метро (DOWNTOWN, ищите жизнь в телефонных будках), другой — во дворе дома (стреляйте в стену перед саксофонистом). Во втором этапе есть жизнь (после второго пулеметчика) и вход в акваторию, где плавает акула(!) и также спрятана жизнь. Он расположен в арке после



первого мужика с базукой. Как и Пила, Сиджо атакует двумя методами. Пока он стоит и разбрасывает звездочки, вы тоже стойте и бейте его из M-16. Ну а если он начнет скакать как горный козел вокруг Палача — просто уворачивайтесь, ваш герой все же не ниндзя и в рукопашном бою весьма слаб.

5. ASSASSIN. Вновь вас пытаются одурачить с помощью базуки. Не поддавайтесь, закидайте противника гранатами и постреляйте в тень от ящиков, возле которых тот стоял. На секретном складе вы найдете жизнь и бронжилет.

Второй этап — в канализации. Разделавшись с пулеметчиком и толстаком с базукой, стреляйте в нижнюю часть стены. Часть кирпичей обвалится, и вы попадете в бонусный тоннель.



Убийца пытается применить новейшие технологии. Постарайтесь не отстреливать роботу руки, пусть уж лучше из них стреляет, чем из пушки в груди. Самый легкий босс, как ни странно.



6. KINGPIN. Первые два этапа — на улицах. В первой попавшейся машине лежит жизнь. Как разберетесь с «базуком», стреляйте по указателю вверх, попадете в бонус-уровень. Во втором этапе живут полчища ниндзя и два полуодетых мужика. Третий этап, склад, охраняется еще четырьмя толстяками, у половины из них — пулеметы. Самый главный босс игры — «обычный» громила, размером со средний памятник Ильича. Половину времени он проводит в безуспешных попытках попасть в шустрого крошку Палача из своей портативной ракетной установки, в это время его и следует забрасывать гранатами. Если удастся использовать все гранаты, то можете особо не стараться в рукопашной схватке — про-

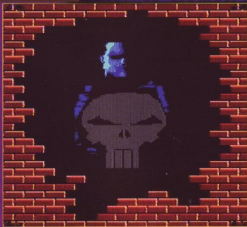


тивник быстренько вас уделает и успокоится, а вы получите еще пяток гранат. Хотя, конечно, можно неплохо двинуть пару раз ему ногой в челюсть, но для этого вы должны предварительно заманить гиганта в левый угол экрана. Учитывая то, что погибает Kingpin после трех десятков прямых попаданий гранатой (броневой!), вам потребуется как минимум пять жизней в запасе для успешного завершения игры.

Итак, с вашей помощью Палач вновь освобождает город от основной массы бандитов. С немногочисленными остатками вскоре разберутся правоохранительные органы. На сегодня работа закончена, герою пора отдохнуть... впереди еще много славных бит!

#### НЕСКОЛЬКО ПОЛЕЗНЫХ СОВЕТОВ:

1. Объясню, почему мне гранаты нравятся больше, чем базука. Во-первых, неизвестно, кто до вас стрелял из этой базуки... (не пугайтесь, это шутка). Во-вторых, основное преимущество гранат не в том, что они отнимают



#### УПРАВЛЕНИЕ:

A — бросок гранаты, выстрел из базуки, удар рукой;  
B — выстрел, удар ногой;  
крестик джойстика — перемещение прицела влево/вправо — еще и перемещение персонажа;  
Start — пауза.

энергии больше, чем пули, а в том, что их можно очень точно бросать на бегу, уворачиваясь одновременно от пуль или снарядов. А для выстрела из базуки надо не только прицеливаться, но и дожидаться выстрела.

2. Не знаю, почему так происходит, но мне не разу не удавалось получить 100 процентов убитых после посещения бонус-уровня. Поэтому, пока не наберется опыта, не стоит заходить в бонусы, где нет спрятанных жизней. M-16 еще ни одному ее владельцу жить не мешала...

3. Иногда вместо призов на экран вылезают газеты. Можете почитать, там по-английски дают очень хитрые советы по отысканию бонус-уровней.



Описание составляли следующие выдающиеся личности: Guiniger из Брянска (история, описание призов и полезные советы), Gamers из Новосибирска (список бонусов, советы) и Андрей Морозов (практически все остальное, что вы здесь смогли прочитать).

Большое им всем спасибо!

Выражаю благодарность АНДРЕЮ ГОМАЮНОВУ из г.Малмыжска Кировской области за оказанное содействие.

Литературная обработка писем — Eler Cant



# КОПАМИ WORLD 2

**Ф**ирма Kopami создала свой очередной восьмибитный шедевр — "Kopami World 2". Эта игра довольно разнообразна, так как создана она по мотивам нескольких игр фирмы Kopami. Поэтому играя в этот компот, вы сможете просто походить пешком, полетать на воздушном мотоцикле (вид сбоку, сверху, сзади) и космическом корабле, а также, надеюсь, вам удастся собрать парочку головоломных картинок.

## СЮЖЕТ.

У одного парня одно чудовище взяло и укмыкнуло любимую девушку. Парню это, как водится, не понравилось, и он, одев космический скафандр, отправился спасать зазнобушку, заодно наведя порядок в галактике. Оружие у него одно вида, да и стреляет оно, прямо скажем, не важно (рогатка, наверное). Однако наш герой может на время превращаться в других персонажей, если конечно найдет специальный приз. Как вы сами, наверное, понимаете, другие персонажи — другое оружие. У первого это кнут, у второго деревянные колодушки, а у третьего — бутылка из-под детского питания (молокосос, да и только). Вся галактика разбита на много миров, и иногда вам придется выбирать, по какому пути дальше идти, я же постараюсь осветить этот вопрос во всех направлениях.

**Мир 1.** Наш герой, как обычно, топает пешочком и постреливает из своей рогатки в разных чудиков. Это прыгающие шарики с ножками, лудки и др. Иногда на этом уровне вам придется подниматься и спускаться на лифте. Где-то на середине уровня спасителю удастся ненадолго пересесть в летающий мотоцикл. Удобно, но во время полета вы должны будете отстреливаться от разных ракет, железных челюстей и парней на мотоциклах (стрельба влево — кнопка "B", вправо — "A"). Вскоре герой долетит до какого-то заводика, где вам придется слезть с хлявального транс-

порта и вновь шкандыбать пешкодролом. Вражьи теперь на вас прут несколько иные и в большем количестве: всякие колобообразные роботы, механические пауки, а о солдатах с ракетницами, электрических взрыдак и огнематах у уж и не говорю.

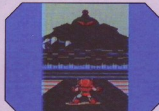
Рано или поздно, вы доберетесь до босса. Это небольшой летающий непостижимым образом пароходик со множеством пушек. "Корыто" так и норовит грохнуть вашу милость разрывным ядром. Опередите его в злых намерениях и сделайте это сами.

**Мир 2.** Вы попадаете в Китай, где на вас тут же напрыгивают распухшие от голода китайки. Их "ласк" достаточно легко избежать, ударив от них по крышам домов. Не достают так же особых проблем и роботы, летающие сверху экрана и "начаянно" роняющие вам на голову кувалды.

И вдруг наш герой очутился на стройке. Китайки куда-то пропали, а вместо них неизвестно откуда появились гномки, хихочущие кулями с орехами, и толстые, запыленные жиром борцы сумо. Они могут только летать, а что делать, с таким весом, как у них, особо не набегаешься.

Боссом уровня является робот-самурай, прыгающий на пружине. Можете считать его камикадзе, раз он попер на вас. Поэтому стреляйте все время по этой консервной банке, желательно в прыжке.

**Мир 3 (нижний).** Как хороша саванна с высоты птичьего полета!!! Почувствуйте это, пролетая над землей. Впрочем, вжиться в роль птицы вам мешает великое множество врагов, и наземных, и летучих. Первых сбивайте, бросая бомбочки ключонкой "A", а вторых расстреливайте кнопкой "B". Так аккуратно-аккуратненько. После наземных целей остаются яблоки и вишни, который полезно подбирать. Еще призы можно получать из летающих там и сям облаков. Призы выглядят как колокольчики, и если по ним стрелять, то они меняют цвет. В конце этого мирка вас поджидает





красивый, но хилый босс. Это дракон, как и полагается, он плевает огненными шарами и вытягивает свою длинную шею. Забить длинношею на мясо вам не составит никакого труда, так что двигаемся дальше. А дальше вас ожидает бонус, в котором можно подзаработать на уже знакомых вам колоколчиках.

**Мир 3 (верхний).** Этот мир выглядит почти так же, как только что пройденный, но тут совершенно другие враги и босс. На него-то и следует обратить внимание. Это летающая тарелка, стреляющая блинами. Убить ее несколько сложнее, чем дракона, так как ваша пальба будет эффективна, только когда тарелка открывается.

**Мир 4.** Вас высаживают с космического корабля прямо в джунгли, поразительно напоминающие самую первую "Контру". Только здесь на вас нападают люди и собаки в скафандрах. Ну встречу в джунглях с людьми в скафандрах как-то еще можно объяснить, но собаки... Вот он, мир Квинси! Кроме этих "пунатиков" у вас плутают под ногами одноглазые крабы-мутанты и гадят на голову летающие черепа. Помимо живых противников мешаются пушки, вырастающие как грибы после дождя. Для сохранения здоровья их лучше сразу перепрыгивать.

Босс этого этапа — инопланетянин на летающем мотоцикле. Он будет пытаться закидать вас зелеными головами и расстрелять из большого пулемета. За такие, мягко говоря, нехорошие намерения вы просто обязаны прострелить его непомерно длинную черную коробку.

**Мир 5.** Теперь вы на самом сладком уровне игры. Вас окружают торты, пирожные и газировка, но жизнь перестает казаться сладкой, когда появляются враги. Пчелы, птицы и прыгающее мороженое тоже не прочь полакомиться, и все они считают вас конкурентом. Изюм всех сил пробивайтесь вправо, стараясь не наткнуться на огромные вилки, и



## УПРАВЛЕНИЕ

"Влево", "Вправо", "Вверх", "Вниз" — движение в соответствующем направлении;

"A" — прыжок;

"B" — выстрел;

"A" + "Вверх" — перевоплощение в другого героя (только при взятии специального приза).

придете в комнату, откуда вас унесут две феи. Они перенесут нашего героя в подпольную часть уровня, где вы сможете вдоволь наплаваться в сиропе и понатянуться на острые шпильки. Спешу вас обрадовать, когда доплывете до самого верха, никакого босса не будет.

**Мир 6 (верхний).** Этот этап не похож ни на какие другие. Он больше всего напоминает головоломку Puzzle, где вам надо за определенное время собрать картинку. Должен сказать, что времени, которое дается, хватает лишь на то, чтобы переставить несколько картинок, да и то не думая.

**Мир 6 (нижний).** Хотите поучаствовать в гонках в стиле "Spy Hunter"? Тогда идите по этому пути. Тут вы сможете проявить все свои способности вождения вооруженного автомобиля. Правда, вначале вы умеете только прыгать (кнопка "A"), но по дороге можно нацелить на ваш автомобиль бампер с фрезой или пушку (кнопка "B"). Все машины, встречающиеся на пути, можете сталкивать на обочину или расстреливать. Никто вас за это не оштрафует. В конце пути вы встретите огромный грузовик с тремя прицепами, из которых вылетают старые бочки. Грузовик нужно таранить, потихоньку отбивая все прицепы. Это лучше делать, напрыгавая сверху, но в любом случае не рекомендуется атаковать его на узкой дороге (закон действия и противодействия!). Сдав грузовик в металлолом, переходим к следующему миру.





### Полезные советы.

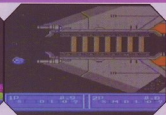
Собрав 9 значков с головой ребенка, вы получите жизнь. Игравте младенцем и получите возможность разбивать специальные кирпичики с головой малыша.

**Мир 7.** Теперь вы попадаете в странный мир могил, скелетов и голов, которые летают сами по себе. Кроме голов, летают рыбы скелеты и ходят рогатые чудидца. Иногда какой-нибудь скелетик может огреть вас цепью из открытой черепушки. Наверное это остатки того мужика из "Castlevania". Кстати, некоторые каменные блоки можно уничтожить.

Боссом на этот раз будет чудовище с телом человека и головой рогатого крокодила. Интересно, а чьи у него мозги, потому что он только и умеет, что прыгать и плеваться огнем. Благодаря этой непроходимой туловищу, вы легко сможете его победить и перейти на следующий мир, а на какой именно — выбирайте сами, хотя они примерно одинаковы.

**Мир 8 (верхний).** Радуйтесь, ибо отныне вы звездолетчик и летите в космосе на своем собственном космолете. Все, что вам надо теперь делать, это отстреливаться от круглых астероидов, летающих рыб и настырных инопланетян с механическими собаками. После некоторых из них остаются призы, которые можно использовать, нажав голочку "A". Вот что это за призы: S — стрельба очередями; M — при стрельбе возможность пускать вниз торпеды (очень удобная штука); D — стрельба в двух направлениях; L — стрельба одним снарядом; O — двухрядная стрельба; ? — защитное поле.

Босс — огромный межгалактический краб, выпускающий на вас кучи крохотных крабиков. От них жателательно от-



стреливаться и время от времени пристреливать по перегородкам в середине краба. Когда они все разрушатся, стреляйте по шарiku, ранее находившемуся за перегородками, и вскоре межзвездный дождик будет повержен.

**Мир 8 (правый).** Этот уровень такой же, как и верхний, только противники тут немного другие. Это инопланетяне, летающие без всяких средств передвижения, пушки в виде голов и расеты. Пушки можно уничтожить, когда у них открыт рот. Из всех противников красного цвета можно получать призы. Когда полетите в открытое космосе, остерегайтесь голов, пускающих мыльные пузыри. Боссом на этом уровне целых три. Все они здорово смахивают на древних ферранов, пускающих изо рта древние мергифы. Вначале, против вас выйдут только двое, причем один будет вверх ногами. Первым постарайтесь прикончить этого ненормального, а потом — второго. После этого, появится Фаран Фарасович Фарасович. Он точно такой же, как и те двое, но очень жадный до снарядов, так что не скупились.

**Мир 9.** Тысяча космических черт на голову того программиста, который сотворил эту игру, потому что вы снова в космосе. Хорошо хоть уровень короткий, да и наладуют всего лишь звездные жуки и пауки. Зато в самом конце вас поджидает огромный-преогромный босс. Я бы даже сказал Боссище, потому что это настолько огромный космический корабль, что он даже не помещается полностью на экране. Вначале, рекомендую вам заняться пушками и лазерами, а потом уж перейти к основной задаче — уничтожению центра корабля. Для этого надо пробить несколько перегородок и расстрелять большой синий шар, являющийся "мозгом" корабля. Все было бы намного проще, если бы перегородки не разлетались на куски, но даже это не в силах остановить настоящего спасителя вселенной.

Этот уровень был последним, так что поздравляю всех, кто его прошел, но и тем у кого это не получилось, не стоит рвать на себе волосы, так как после этого ничего интересного нет. Не знаю, как у других, а у меня всего-навсего на экран выводится поздравление с тем, что вы прошли мир 2, и как ни швыряй приставку о стену, ничего из нее не выжмешь. Правда, если не забыли, так и называется вся эта игра фирмы Konami.

Александр Артеменко, г. Торжок

# Dunk Heroes

## Уличный баскетбол



Вы когда-нибудь играли в уличный баскетбол? Конечно же, да! Потому что эта игра для всех! Хотите картридж и играйте, тем более, что играть можно вдвоем и даже четвером, если, конечно, сумеете воткнуть в "Денди" столько джойстиков. Для начала выберите себе команду (при игре на чемпионате этого сделать нельзя) и двух из четырех имеющихся игроков. У каждого из них свои суперудары и другие параметры, поэтому советуем поэкспериментировать.

Итак, мы начали игру, хотя трудно назвать игрой драку четырех парней из-за одного невзрачного мяча. Если вы все-таки отбили у противника мяч, то постарайтесь поскорее от него избавиться, закинув

в одну из корзин, расположенных в три яруса. Чтобы выше подпрыгнуть, пользуйтесь лестницами, заборами, пальмами, капотами машин, зонтами от солнца и лежащими лошадьми. Многие из ваших попыток закинуть мяч в корзину будут оканчиваться неудачами, и все из-за соперников. Поэтому бейте их, когда сможете и чем можете. После пары ударов кулаком, тот, кому их нанесли, будет долго ругаться. Прервите сию гневную тираду мощным ударом по макушке. Пусть полежит, отдохнет. Вы можете также швырять в своих противников лестницы, скейты, ящики или вообще надеть кому-нибудь на голову мусорный бак (ну очень приятное зрелище). Кстати, на скейте лучше всего кататься и сшибать своих врагов, правда при этом можно и напарника покалечить. Весь матч проходит в два раунда, и в перерыве вы можете произвести замену "помятых" игроков на "свежатинку".

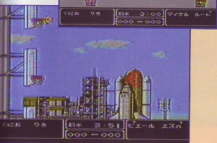
Иногда у вас или у противника отваливается корзина. Если она отвалилась у вас, то постарайтесь закинуть ее на щит соперников. Это увеличит ваши шансы на победу. Когда вы играете в чемпионате, после каждого матча вам дают код, позволяющий начать с этого же места. Чтобы выиграть чемпионат, нужно победить все команды противника по два раза, сначала на их поле, а потом на своем. После этого, вы сможете посмотреть довольно длинный мультфильм с титрами на китайском (везет же тем, кто его ухитрился выучить!!!).

**Александр  
Арменко,  
г.Торжок**



## УПРАВЛЕНИЕ

Неизменные функции:  
 "A"+"B" — прыжок. Нажми два раза, чтобы быть выше;  
 Два раза "ВПРАВО" ("ВЛЕВО") — непрерывный (тупой) бег;  
 "B" — поднять/положить предмет;  
 "A" — швырнуть имеющийся предмет.  
 Если у вас нет мяча:  
 "B" — удар номер 1;  
 "A" — удар номер 2;  
 "A"+"B", затем "B" — удар в прыжке номер 1;  
 "A"+"B", затем "A" — удар в прыжке номер 2.  
 Если у вас есть мяч:  
 "B" — бросить мяч далеко-далеко, мимо корзины;  
 "A" — пас мячом в лоб партнеру.



## Полезные советы для начинающих:

1. Чтобы кинуть супер-мяч, нужно перейти на непрерывный бег и через две-три секунды нажать на "B";
2. Когда играешь против товарища, выбирай команду из Флориды, одного из нижних игроков. Они могут исчезать и появляться рядом с мячом. Для этого надо подпрыгнуть и перед самым приземлением нажать на "B";
3. Если мяч прыгает по земле, то человек сам его подхватывает, а если лежит, то нажмите "B";
4. Мощнее всего удар получается с разбега;
5. Старайтесь кидать супер-мяч подальше от кольца противника, тогда он сможет взлететь выше.



Лабидов Денис, с/з Новосёлки



Scorpion,  
г. Миасс



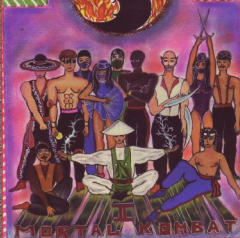
Кузнецов Антон, г. Ульяновск



Ristar



Земдунлин  
Андрей, г. Челябинск



Скрябин Виталия, г. Узловая



Медведев  
Александр,  
г. Саратов



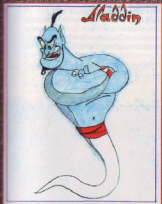




САМОХИИ ИВЕН, г. Москва



Михаил Врог, г. Санкт-Петербург



Болов Р., г. Павлово Посад



Скоринко Дмитрий, г. Калининград



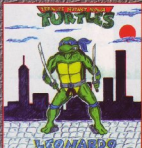
Чубукова Мария, г. Ростов-на-Дону



Михаилин Сергей



Оноколов Максим, г. Полярный



КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

## Light Crusader



## СВЕТОБОР

Полное решение игры в 30 шагов  
(Окончание. Начало в предыдущем номере)

Краткое содержание первой части: Давид Страник, отважный рыцарь, служащий при дворе короля Фредерика Белоборского, пытается разрешить загадку странных исчезающих людей из сопредельного королевства Зеленое Урядье. Поиски приводят его в древние катакомбы, расположенные под столичным городком. Полностью исследовав первый этаж подземелья, Давид узнает, что а пропаже людей повинны члены загадочной Гильдии Магов...



8. Дверь, находящаяся на севере от лестницы, приведшей вас на 2-ой этаж лабиринта, залпета, но свиток, лежащий рядом с истлевшим скелетом (#54), гласит: "Наконеч-то до меня дошло, как круто скомбинировать четыре элемента...", или что-то вроде этого. Бред? Пока да, но ведь это лишь первая страничка рукописи.

9. В #5A вас ждет не дожидаетесь подозрительный блондин в черном одеянии. Бесполойство, вызванное его видом исчезает, ведь вы получите от него Золотой Ключ (GOLD KEY) и порцию свежей лапши насчет заблудшего сына на уши...

10. очередной поединок с возмущавшейся стихией в #6A сменяется жестоким избиением ожившего дерева в #6C, захватившим одной своей ветвью какого-то паренька, а двумя другими бесцельно размахивающего вокруг нежданного гостя. Получив больно по нежным клешням на кондах ветвей, "дерево" медленно сползает по стенке, а шепчущийся с ветки на каменный пол парень упорно твердит в ответ на ваши расспросы:



"N.E.W.S. — во всем должен быть порядок". Либо гений, либо сильно головой стукнулся...

11. В тугостных думках Давид удаляется не солоно хлебавши из #1C, где, залптерый страшным заклятием, лежит на постаменте Зеленый Шар — один из четырех, искомым блондином-халващиком. Четыре плиты, расположенные в центре комнаты, так и не поддались на уговоры героя.

12. После долгих мучений с непослушными лазерами и бомбами (принцип их работы вам уже известен, остальное — приятные мелочи), вы, наконец, проникаете в #14, где доставте из сундука рукавички (Gauntlets). Миновав пару упырей, вы стлвкиваетесь с отартительными черепками, охраняющими дверь в #0A — там находится Желтый Шар, наш любимый... Подсказка при входе однозначно дает понять — охраняющим Шар заклятьям не нравится Звезда, что в руке одной из статуй, находящихяся в комнате (остальные камен-

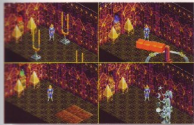
### Основные обозначения к картам.

■ - Места, где осуществляется обмен денег на товары и наоборот.

- - Телепортатор.
- - Save point. Место, где можно записать игру.
- - Что-нибудь полезное (от оружия до мешка золотых).
- - Восполнитель утраченного в боях здоровья.
- ⊕ - Max life. Дополнительный шарик в графу HP.
- Pendant (амулет). Раньше это называли "жизнь"...
- - Босс. Что-то большое и ужасное.

K - Ключ.





ги держат над головой Землю, Солнце и Луну). Долго Давид таскал эти статуи по всей комнате, пытаясь ублажить привередливых стражей, пока, наконец, в голову не пришла простая, как все гениальное, идея — оставил Солнце и Звезду на месте, надорвав и разделив их Месецем и Землей, сдвинув тех на диагональ между святилища. В ушах раздался звон, звездная пыль повисла в воздухе... а Желтый Шар больше никто не охранял. Устроив встряску призраку, пугавшему женщину в #28, и забрав из #08 Музыкальную Шкатулку (**MUSIC BOX**), отправляйтесь на север уровня.

**13.** Ударьте мечом по часам в #A4 — на время часовой механизм находящейся там бомбы будет остановлен. Передвиньте лазер (#71) сначала на камень, а затем на подъемник, и далее к двери, ведущей в комнату #72, там вы станете обладателем Громовержца (менее так, **THUNDER**, по-аборигенски называется). Вора в #C0 можете не освобождать, ничего полезного он не скажет — сконцентрируйте-ка лучше свое внимание на хрупкой южной стене комнаты. Если овладеете с управлением, получите свой третий амулет.

**14.** Четыре гигантских камертона, установленных в комнате Красного Шара (#B2), отвечают на ваши удары мечом нежным противным звуком. Слабо наступать мелодию, заключенную в маленькую поющую коробочку? Бейте железки в следующем порядке: нижний, левый, правый, верхний, левый, правый, нижний.

**15.** По пути к Синему Шару (#D4) не забудьте направить луч из кристалла в #9A на статую, стоящую у входа. Откроется секретная дверь, войдя в которую вы получите бутылку с Зеленым Змием (**GREEN POTION**). Для прохождения комнаты #C9 заманите гоблина (одного или парочку) на плиту подъемника и останьте в дальний угол помещения. А когда загорится зеленый свет, бегите изо всех сил... Управляя с помощью четырех фонарей летающей плиткой в #C5, спихните с каменного

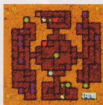
куба сундучок с **MAX LIFE**. Знаете, как устроен компас в #D4? Символы **N, W, S и E** обозначают стороны света, выглядят очень знакомо, не так ли? Вспомните недорезанную жертву хищного дерева и по очереди остановите стрелку на заглавках в его память буквках. Нет проблем!..

**11 (Ретроспектива).** Надеемся, вы не бездельничали по дороге и собрали все странички рукописи (они находятся в #CA, #C4, #E5 и #72). Эх вы, как же теперь Зеленый Шар выщипать? Что, уже собрали? Ну тогда вам одна дорога — обратно в #1C, прыгать по кнопкам. Надписи на плитках весьма заметны, ошибиться тут сложно. Сначала на R, затем на Y, G и B, а в полном соответствии с написанным в свитке заклинанием. А теперь крепись, сэр Дэвид, не дай духом, когда под маской явнешься на зов четырех Шаров блондина в черном проступит злобный оскал главаря шайки Магов, Кровавого Rainof Пол под обманутым рыцарем проламывается, и он камнем летит на 3-й этаж прямо в лапы к оголодавшему демону Рамна, сопровождаемому глумливым хохотом Главы Гильдии.

**16.** Гусеничный демень, похоже, не в ладах со своим левитатором, поэтому вместо немедленной и неотразимой атаки на отлынившего ноги рыцаря он начинает описывать широкие круги над его головой. Слушайте его с небес самолетами, закликая Правосудия, после чего поскорее добейте беднягу Громовержцем. Утвердив свои позиции в этом мире еще одним **MAX LIFE** (#8C), направьте столпы Давида к подземному городу гоблинов. По пути вам встретится колючая какую-то яму узники — с наблюдателем разделайтесь, как подскажет совесть, но цели порабощенных вам все равно порвать не удастся.

**17.** Опробное подземелье (#58) освещено тусклым светом, на вымощенной камнями мостовой пасутся коровы (!), жители многочисленных домов с отвращением на лысых мордах хлопают дверью перед носом любопытного Дэвида, в охраняющие северный и восточный выходы из поселения гоблины вооружены арбалетами. Остаются запад — именно там, миновав группу проверяющих вашу память колонн-мигалок (простучите по ним клинком в предложенной последовательности 4 раза), можно найти выход из сложившейся ситуации. Всадник на водопадающем драконе не причинит вам никаких хлопот — прыгайте на него со спины, либо "окучивайте" мечом, оглябав неповоротливое создание, стоя на летающей платформе (тут главное — выбрать момент). А охранял он сундучок с костюмом гоблина — дотянитесь до него вы сможете, если обложите лазер панкой бомб и по очереди их инициируете. Натянув этот маскхалат, вы покончите с развесом в Гоблин-граде (вас примут за обожравшегося человеческого начальника), но не сможете применять магию и людское вооружение. Последнее, кстати, теперь

можно пополнить, уговорив охранника в #2A открыть дверь. Оцените хитрость головоломки двух последующих комнат. Подсказка: в #3A запыните шар под загруженный бочкой подъемник; в #0A движением ветра "заведут" четыре фонаря. Пройдя эти испытания, вы найдете Меч-Молнию (**LIGHTNING**) и Красное Снадобье.





**18.** Как заработать денег? Да проще простого! Важного вида гоблин в #85 сильно хочет опробовать в бою своих подопечных, дайте ему эту возможность. Двух из трех оппонентов можно просто сплунуть с ринга, с 3-м лучше не рисковать и угодить шипастым шариком на цепочке (поставляется в комплекте с костюмом). За выигранный раунд дают сотни полторы GP, сколите себе небольшое состояние и потратите его достойно в дворецовом оружейном магазине.

**19.** В #D9 живет очень большой паук, а в #E4 лежит очень нужный вентиль. Связь между ними проста — не забыв первого, нельзя получить второе. Смерть мутантам-переросткам! Уязвимое место насекомоища — толстая нижняя губа. Рубите гада без передышки, отбегая лишь на время его руко-ноготворного злелетания. Кстати, в #E5 Давиду предстоит немало помучиться, прыгая по шарам-мятникам. Ориентируйтесь по теням на полу, все станет проще пареной репы!

**20.** Возвращаясь с пола брани, загляните в #B2 — за грудой сваленных в углу ящиков лежат Мощные рукавицы (POWER). #C4 — то место, где вы можете сделать очень большую лужу, провернув найденный вентиль в отверстие на стене. Откроется доступ в альков #C0, там лежит Ключ 3 от двери в #17, где жутко проголодавшийся мужик в благодарность за кусок мяса отдаст вам каменную табличку. Затем и эту часть лабиринта (#16), вы сможете попасть в #15, где еще одна кучка столбиков-экзаминаторов (эти построже, надо повторить 11 последовательностей сигналов) стережет кольчугу (CHAIN MAIL).

**21.** Осталось сходить на север. Если есть в кармане рыба, можно ее в #55 выгодно обменять на мясо (оно вкуснее). Гоблины в #62 рады открыть соратникам дверь кладовки — настоящие сокровища, эта #61! Помимо MAX LIFE можно под завязку набить свои карманы помидорами, а затем, посочувствовав разговорчивому магу в #70, добраться до телепортатора (#40) и расспросить, наконец, принцессу в замке, о чем же написали древние на каменной табличке, что лежит в вашем кармане!



**22.** \*Тьма поглотила душу того, кто вызвал злых демонов. Один из этих демонов пытался превратить эту страну в ад, сея повсюду смерть и разрушения. Но явился отважный король Гарриотт и объединенной силой Восьмерых [волквов] наложил на него заклятие. Львиная доля мощи демона была разделена на 4 составляющие и залечена в четырех Шарах, сохороненных в подземном лабиринте. Демон никогда не сможет возродиться, не восстановив свою жизненную силу. Но на всякий случай могучий Светобор, королевский клинок, был также заключен внутри лабиринта. Да не сокрут века имя короля Гарриотта из памяти людской! \* — податоревшая в языке Древних принцесса без запинки переводит содержимое найденной вами плиты в то время, как Давид стенографирует ее речь на обратной стороне камня. Что ж, теперь коварный замысел Рагоно понетан и младенцу! Как могли вы собственноручно преподнести Шаре Силы эту мою безумцу?!

**23.** Итак, пароль для входа на 4-й круг ада, то есть 4-й этаж лабиринта — GARRIOTT (не забудьте...), набрать его надо на плитах в #50, что рядом с телепортатором на 3-м этаже. Оутившись на ледяной покрытии преисподней, быстренько решайте, каким путем вы будете добираться до противоположной стороны этажа (в принципе, оба пути проходимы, но левый проще, а правый — короче...), где находятся двери, ведущие в сердце

лабиринта. Слева посетите клетку #82, где лежит Гребень (CREST) — пропуск сродни Костюму на 3-м этаже. В зеркальной комнате (#92) надо разобрататься с тощим зомби, ориентируясь по их отражениям в зеркале. Укус упырька затруднит вам контроль над ногами и вынудит Давида применить противоядие. После смерти врагов вы сможете пройти сквозь стену в центре комнаты и получить амулет. А теперь проверим ваши успехи в коммерции: на что ушли потом заработанные денежки? Если вы умудрились взять у спекулянта в Урядье себе меч-замени (RELAYER), то ваш персонаж будет очень удивлен видом

лабиринта. Слева посетите клетку #82, где лежит Гребень (CREST) — пропуск сродни Костюму на 3-м этаже. В зеркальной комнате (#92) надо разобрататься с тощим зомби, ориентируясь по их отражениям в зеркале. Укус упырька затруднит вам контроль над ногами и вынудит Давида применить противоядие. После смерти врагов вы сможете пройти сквозь стену в центре комнаты и получить амулет. А теперь проверим ваши успехи в коммерции: на что ушли потом заработанные денежки? Если вы умудрились взять у спекулянта в Урядье себе меч-замени (RELAYER), то ваш персонаж будет очень удивлен видом





пустого сундука в #81, с таким трудом сплущенным с высоты после 50-той попытки пробиться с шаром сквозь переменные течения ветров. Что ж, кто-то побывал здесь раньше вас и теперь призывает ваши гейн-пойнты в дворцовой таверне... Вывод — покупки в игре надо делать только если куда-то спешить. Ведь никогда заранее не знаешь, что найдешь в карманах у очередного вражеского трупа...

**24.** На обратном пути заберите амулет в #A7 и поздоровайтесь с торговцем из Гильдии Магов (#A4), заодно испытая свою находку-пропуск. Если хватит денег — купите Чудное снадобье (**ODD POTION**, стоит 4000 гейн-пойнтов) — минут пять абсолютной невидимости подарят Давиду массу незабываемых ощущений. Еще одна проверка документов состоится в #AA, где надо вежливо попросить магов-сторожей открыть дверь. Игра в крестики-нолики в #76 быстро надоедает — а ведь надо всего лишь наступить на все клеточки, кроме угловых и центральной... Обмануть хитрую летающую плиту в #B8 несложно — упритесь головой в стену и притворитесь, что идете. Ничего особенного не получите, всего лишь 900 GP. Разуриев кучу слизи в #53, побродите вокруг — Давид проникнет в тайник с броней из чешуи Дракона (**DRAGON**).

**25.** Собрание магов Гильдии (#46) с предводительствующим Кархоронадом, правой рукой Кровавого Рагно, уже готовится вынести смертный приговор предавшему их веру ученику, как в комнату врывается наш герой и вершит правосудие. Кархоронад покидает судилище сам, остальным "помогаете" вы, а спасенный подсудимый отправляется к королю Транно с вестью о готовящемся изгнании пробужденного Хастера, того самого демона, заляглого Гарриоттом.

**26.** Сражение с гигантским скорпионом в #44 мало чем отличается от прошлой битвы с его насекомым родичем и завершается приобретением 4-го ключа. Теперь вы готовы открыть дверь, ведущую в "газовую камеру" (#59), где Давида будут долго обстреливать со всех сторон огненными шарами. Виновников этого безобразия наказать не удастся, они

сами скоро исчезнут, но избежать ранений можно, устроив "круговую оборону турбо-джойстиком" около центра кожной стены. **MAX LIFE** в #1B забрать будет непросто, но повшенная прыгучесть гоблиновидного Давида рано или поздно приведет к выпадению сундука из защитной сферы (подсказка: прыгать надо с самой высокой колонны). Всплыхах притащенная бомба взрывает решетку, открывая доступ в #39, где...

**27.** ...голос из тьмы провозглашает вас храбрцом, достойным последнего испытания на право обладания священным мечом Светобором. Пусть вас не вводит в заблуждение закованная в латы фигура воина, пытающаяся вести Давида в близкий контакт со сверкающим клинком Гарриотта — это всего лишь кукла, управляемая летающим невидимкой. Отыскать "кукловода" можно по его тени, немного ловкости и быстроты передвижений, и double flawless у вас в кармане, а в руках Давида — Светобор, дарованный побежденным хранителем.

**28.** Радуйтесь, дети, самое сложное — позади. Не принимайте близко к сердцу каркающие слова Главы Гильдии, доносящиеся из кристалла в центре пятого этажа. Смело шагайте внутрь телепортационного круга — местная система транспорта в зависимости от угла поворота путевода кристалла доставит вас в один из восьми миров, обещанных шедрым Рагно. В каждом "мирке" находится член знаменитой

Восьмерки, сосланный туда Гильдией "за все хорошее". Освободите всех восьмерых, и будете отправлены их объединенной силой к Кархоронаду, трусливо избегшему схватки с вами в прошлый раз. Сделать это не так уж сложно, хотя помимо уже знакомых ульрей и духов тьмы вам будут противостоять ковбои, фашисты и ниндзя (вот так зашвырнули чародей, и в пространстве, и во времени), последние по способу вести борьбу ничем не отличаются от волшебников Гильдии. Троиц их Восьми волвокс сторожат владыки миров: окруженный желеобразной гадюшкой кристалл на Коо-



мической Станции, длинный червяк на Диком Западе, красный птеродактиль в Ледяной Пещере и военные машины из Мира Великой Отечественной (девший закос под **РБШ-17М** и гигантский танк — в борьбе с бронированным "вулканом" почта питается и неустанно бьет башню, запрыгнув на борт машины), остальные — просто скопища аборигенов. В Ледяной Пещере проживают также ожившие магические элементы — прибегните к правосудию и собирайте урожай! По поводу голололомок: вращающиеся стекляшки в Море Звездной Тьмы нужно ударами меча привести к синхронности движений; фонари на Улицах Большого Города интересуются, кто из них послы последним, а шары на льду... они гораздо менее подвижны, когда объединяются в пары... Железные перчатки (**IRON GLOVES**) и **MAX LIFE** осво-

бо на прыгаться, да и достать их не сложно. А вот чтобы заполнить Кристальный меч (**CRYSTAL**), нужно сперва разделаться с Карборондом (преимущественно бросками и магией), затем упрямить центральный телепортатор вновь послать вас во Тьму. Там, в комнате с танцующими кристаллами, открылся проход в секретную комнату с пачкой рыцарей и заветным сундуком.

**29.** Теперь, когда Давид обладает мечом Гарриота и силой восьмерых его помощников, пора уже ему сразиться и с главным виновником всех урядских бед — Рагно Кровавым. Продвигаясь по мрачным коридорам 6-го этажа, не забывайте освобождать пленников, ведь именно их кровь предназначена в лицу набирающему силу Хастеру! Святой меч (**HOLY SWORD**) из #48 поможет вам справиться с ранее непробиваемыми скелетами, охраняющими некоторые двери. Основное отличие планировки этажа от предыдущих — присутствие второго яруса, переходы которого дважды попадают на пути героя. В частности, там лежит сундук с Серебряным Ключом (#С4), забрать который вы сможете, пойдя в обход. Ключ открывает

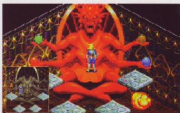


дверь в #80, за которой томится жадной сильно умный мужик. Наденьте, у вас найдется бутылка с водой для узника, осчастливившего Дэвида известием о наличии секретного прохода в зеркальных стенах.

Итак, потыкавшись лбом в #90, сэр Дэвид окончательно проникает на верхний ярус и, залучив последнее **MAX LIFE** (#A8), идет биться с и.о. Хастера (сам демон еще не возродился, но дело его уже живет!), который объяснит вам, зачем нужно было освобождать пленных жителей Урядья. Один из нас однажды поспешил и оставил всех "негодных" узников "там, где росли", в итоге ему пришлось потратить половину запаса помидоров, тщательно выращиваемых гоблинами 3-его этажа, на сватку с раз десять воспленившим свои жизненные силы чудидом, прежде чем оно исчерпало запас крови загубленных жертв и окончательно издохло. А вообще-то этот "исполняющий обязанности" довольно хитрый противник,

если умеешь правильно время для бросков выбирать.

**30.** Насквозь пропахшая мылом история, расказанная принцессой, запертой в #AD (он ее любил, она вышла за другого, он его убил...), ставит все точки над i в сюжетной линии игры. Да и сама игра близится к концу — осталось лишь взять доспехи из китайской стали (**PIDGE**, #I3) и сохранить игру для потомков, записавшись в #62. Время померяться силой с Рагно Кровавым! Но гнусный ку-десник опять избегает прямой сватки: раскинув руки, он отдает свою душу Хастеру, завершая тем самым процесс его восстановления. И чудиде возрождается. Гигантское красно-серое тело возникает в углу комнаты, четыре руки крепко сжимают Шары Силы, страшный вопль из глотки выросшей на глазах уродливой головы демона сотрещает стены лабиринта, а в пустых глазницах разгорается адское пламя! Да, если бы эта машина могла хоть пальцем пошевелить в свою защиту, в исходе сватки могли бы возникнуть какие-то сомнения, но... Следуя совету одного из всезнающих узников, Дэвид разбивает шары в лапах чудовища и, запрыгнув на брюхо разом ослабшего против-





ника, начинает с разбега тупить клинок Светобора о каменный лоб противника, ловко избегая слабых заклинаний неподвижного Хастера. Лишь изредка обреченный демон вызывает к своему дьявольскому аналогу заклятия Правосудия, обретая небольшую передышку в избиении. 43-й удар меч-кладенца раскалывает, наконец, череп Хастера, и еле телящаяся душа Рагно говорит последнее "Прощай!" обезглавленному исчадию Зла и черной лужице на полу, еще недавно бывшей Главой Несокрушимой Гильдии Магов...

#### Пара слов в завершение:

1. Один из немногих минусов этой очень приятной, на наш взгляд, приключенческой игры — непременный спутник одного из многочисленных ее плюсов. Как ни крути, а перевод на плоскую поверхность экрана трехмерного мира любой известной нам игры вносит неизбежную сложность в управление. А ориентация по тени требует от игрока развитого пространственного воображения. Поэтому основной проблемой в решении почти половины хитрых головоломок будет осознание не того, ЧТО надо сделать, а того, КАК требуемые маневры совершить.

2. После долгих тренировок вы наверняка сможете завершить игру часа за два (по показаниям счетчика в основном меню), но... кто вас убедит в том, что вы нашли все секретные комнаты лабиринта? Как видите, даже на наших картах довольно много явных белых пятен, да и результат долгих поисков Polymorph Sauronovich'a, броня со звучным названием **GEDDON**, позволяет усомниться в невозможности других ценных находок. Если будут какие-то успехи в их отыскании, напишите — нас это тоже интересует!..

3. Последнее доказательство в пользу продолжительных поисков: уже в момент завершения сказания было найдено, наконец-то, применение оставленному без присмотра похищенной кукаркой двorca ковшу (**LADLE**) — им, оказывается, можно черпать воду в "мокрых местах" лабиринта, которая, как известно, является отличным средством от укуса ульри!



4. И вот еще что. Рольевая часть игры сильно хромает, не дотягивая до таких шедевров жанра, как Final Fantasy III и Chrono Trigger. Магазины, например, вставлены в игру просто как дань традиции — все вещи можно преспокойно найти прямо на поле битвы. Разговоры с окружающими почти не влияют на развитие сюжетной линии. Какие-либо разветвления и побочные линии сюжета полностью отсутствуют — повествование прямое, как шлагбаум. Поэтому сценарий в начале — это вам не трехот-страничные опусы в духе Squaresoft. Но для начинающих RPG-шников Light Crusader подойдет в самый раз, тем более, что большинство загадок по степени навороченности и нетривиальности решения удовлетворят самых взыскательных игроков, заставят не один час помучаться в поисках правильного решения.

Белкий  
эльфийский стрелок  
**Агент Купер**  
и Достопочтенный  
маг-рационализатор  
**Eler Cant**



ДМОРО

# SHINING In the



Знаете, что-то мало-мало мне стало попадаться действительно классных ролевых игр на Мегадрайве. На этот жанр сейчас делают упор фирмы, изготавливающие игры для SNES, а Sega незаслуженно забыта. И нам, любителям побродить по подземельям, уничтожая полчища разнообразных нелюдей, приходится обращаться к поступлениям прошлых лет. Но и там бывалого геймера ждут сюрпризы, порой довольно неприятные. Помните, например, игру "Might and Magic"? Это произведение искусства отличалось страшной графикой, аздак на шесть с половиной бит, к которой прибавлялась непомерная смысловая загроуженность. Магии, и правда, было очень много, но что с ней делать — совершенно не понятно, а уж уничтожить кого-либо с ее помощью — просто невозможно. А если магией не пользоваться, то убивать вы могли только нищих (лично я этим занимался целый месяц, но прогресса так и не достиг). После сего досадного прокола я уж было ре-

шил, что RPG на Sega так и не дожусь до скончания веков.

Впрочем, оставался еще один призрак под названием "Fantasy Star", о котором никто ничего не знал, но все свято верили в его существование.

И тут в одном ну очень секретном месте я и увидел ЭТО. У самого далекого продавца я лежал маленький обшарпанный картридж с поэтическим названием "Shining in the Darkness" (Сияние в темноте). Я спросил, про что игра, и услышал: "Что-то вроде DOOMA, только сказочный". Старое сердце мгновенно проделало путешествие от пятака до самой макушки — ведь, учитывая неглубокие познания торгующих в области компьютерных игр, я тут же понял: RPG!!! Наллевав на цену, игрушку я взял, пулей прилетел домой и, не останавливаясь, вставил картридж в приставку. Скажу честно, от 1991-го года я многого не ожидал, но от увиденного, как теперь говорят, выпал в осадок. Во-первых, вместо скучного меню встретил приветливый старичок (хотя все пунк-





# NINJA Darkness



ты и стандартные для RPG); во-вторых, карта местности — не карта, а полотноще Рафаэля; а в-третьих, с самого начала игры становится понятно с кем бороться, как и за что. Все это разъясняется в заставке, которая тоже сделана очень профессионально, и с помощью нее игра превращается в довольно сносный мультфильм.

Вы — единственный потомок древнего рода Рыцарей Света, поэтому вам и спастись принцессе, которую похитил веселый малый по имени Dark Sol, которому и надо-то всего лишь захватить ваше королевство. Помимо спасения принцессы, вы должны уничтожить Dark Sol'a и попутно узнать тайну исчезновения вашего отца. Во дворце вам все это разъяснят, а если информации не хватает, то и в городской таверне можно лянжужек поспрашивать. К тому же там и спутников себе найти подобрать (они вам очень пригодятся, хотя первое время все же придется попутешествовать в гордом одиночестве).

Сперва вам предстоит отыскать обруч принцессы (Royal

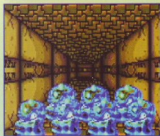
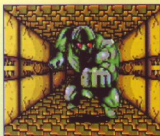
Тага), и лишь потом начнется ваше обучение премудростям Рыцаря Света. Для этого потребуется пройти четыре подземелья: Правды, Мужества, Мудрости и Силы. После этого, поднявшись на пять этажей вверх, вы удостоитесь чести встретиться с Dark Sol'om, но дела — спасение принцессы, поиски отца и еще море ненужных — придется сделать загады.

На карте всего три пункта:

**ЗАМОК** — здесь можно получить совет, а добрый придворный маг (серенький такой дедуля — прямо Гендальф) может расщедриться на какой-нибудь полезный предмет.

**ДЕРЕВНЯ** — самое приятное место. В множестве магазинчиков можно пополнить запасы провианта, улучшить оружие и броню, отдохнуть и пропустить стаканчик в таверне, накупить всяких магических призматасов. Не забывайте "сохраняться" у местного священника (он же может вас оживить, избавить от проклятия, яда или паралича — все это за мизерную плату).





А спустя некоторое время откроется и та лавочка, где предметы можно делать самому, а это очень интересно. Ведь какому толкиенисту не ласкают слух такие словосочетания, как "Мифриловый доспех", "Огненный меч". Но для того, чтобы что-то сделать, надо вначале найти материал. И это может быть не только мифрил. Оружие и защита из "Dark blok" получаются даже сильнее мифриловых, но тут вас ждет сюрприз. Наденьте его, и вы будете прокляты. Однако, от этого воевать становится даже интереснее: представлять, что в самый ответственный момент вы вдруг восстанавливаете врагу все его жизни.

**ЛАБИРИНТ** — именно здесь вам придется воевать, накапливать опыт и силу.

Теперь о магии. Она, кстати, прорисована так, что по красоте и изобретательности обгонит все части "Golden Axe", да еще и "Shinobi" в придачу. Сами вы колдовать не можете — по штату не положено. Зато ваши спутники — монахи Mio и зльфийская чародейка Ruga с этим трудным делом справляются очень лихо. Всего есть два основных вида магии: боевая и мирная. Боевую можно использовать только в бою, а мирную — вне его. У каждого из магов есть счетчик их волшебной силы, поэтому не увлекайтесь, особенно, чародейством. Спустя некоторое время, по мере того, как будет накапливаться опыт, количество и сила заклинаний возрастают. Учтите, что на каждого врага магия действует по-своему.

Опишем теперь основные виды мирной магии, так как с боевой и так все понятно.

**HEAL** — восстановление хит-пойнтов: чем больше урвень, тем больше прибавляется.

**VISION** — вы сможете, наконец, узнать, на что нужен тот или иной предмет.

**EGRESS** — эффект тот же, что и от "Angel Feather".

**REVIVE** — возрождение убитого напарника к жизни, так как "Heal" этого сделать не сможет.

**DETOX** — это избавляет "и от головы, и от температуры", а именно и от яда, и от паралича.

**PEACE** — вы на время становитесь невидимым для тихих врагов, но крутые вас все равно достанут.

**VIEW** — вы увидите карту подземелья, действует как, и "Wisdom Seed".

А о боевой можно только сказать то, что она вас неоднократно спасет во время трудных боев. Смотрите внимательно, некоторая магия бьет по одному человеку (если такие существа можно назвать подобным образом), некоторая — по группе, а самая крутая бьет по всему экрану и открывает всю нечищу целиком. Самая сильная — **BOLT**. Но штурковине под названием **KRISTALL OOOE** — адакая стеклянная лужидка, которая не просто бьет, а еще и делает ну очень крутую магию, просто как слоноу дробинка.

Предметов на ваш выбор очень много, и каждый из них может потребоваться, хотя назначение многих я так и нет понял. Используйте их экономно, многие быстро ломаются. Большинство из них вы сможете купить в деревенских магазинчиках, но некоторые очень полезные вещи вы сможете найти в подземельях.



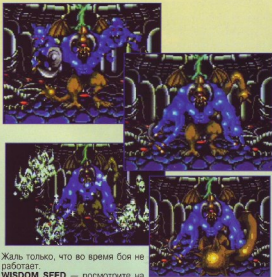


Позвольте теперь рассказать вам о тех предметах, с которыми мне удалось разобраться. Начнем с **МАГАЗИНА АЛХИМИКА** (если идти против часовой стрелки, то он следующий после храма). Здесь вам всю игру предстоит запасться предметами, которые могут увеличить ваши хит-пойнты, позволить вам видеть карту подземелий и так далее.

**HERB** — очень нужная штука особенно в самом начале игры, восстанавливает около 25 хит-пойнтов.

**DEPOISON** — тоже вещь неплохая, хотя пользоваться ей вы будете крайне редко. Кстати, если вы отравлены, то это означает, что ваши жизни постепенно будут уменьшаться.

**ANGEL FEATHER** — ну это просто на вес золота. С его помощью вы можете покинуть враждебную вам обстановку.



Жаль только, что во время боя не работает.

**WISDOM SEED** — посмотрите на карту и определите, в каком месте вам лучше сложить свои косточки.

**HEALER FRUIT** — самая полезная штука; восстанавливает ну уж точно больше сотни хит-пойнтов.

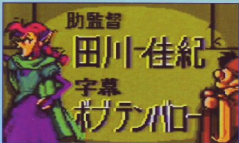
**SMELLING SALT** — довольно бесполезный предмет, предназначенный для пробуждения особенно уставших с чужой помощью напарников.

Следующий магазин — **АРСЕНАЛ**. Здесь вы сможете приобрести себе не только оружие, но и доспехи, от которых, в принципе, и зависит, как долго вы будете жить. Доспехи делятся на четыре категории: нателная броня и кольчуги, шлемы и, наконец, щиты. Оружие в этой лавочке тоже очень интересное. После арсенала идет **ТАВЕРНА**: тут и объяснить нечего, как говорится в очень известном анекдоте, наливай да пей! Тут же можно и хорошо выспаться.

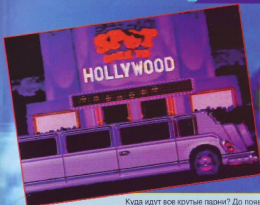
**TRADER** — особенное место, и попасть вы туда сможете только на заключительном этапе путешествия. Здесь тоже продается оружие, но уже намного сильнее и, соответственно, дороже. А особый пункт поможет вам либо починить испорченный предмет, либо создать новый на заказ. И это действительно круто!

**ОРУЖЕЙНАЯ** — она и есть оружейная. Покупайте оружие, экипируйтесь и в путь. К тому же в каждой лавочке существует особый пункт — **DEALS**. По-русски это называется "из-под полы", и именно тут вы купите самые чудеснейшие предметы. Многие виды оружия имеют магические способности. Оружие различается по силе, да к тому же каждое оружие придумано для конкретного персонажа: вы можете поспинеть от натуги, нажимая на кнопки, но ни за что не заставите колдуна взять двуручный меч. То же самое и с доспехами.

Нельзя, конечно, сказать, что у этой игры нет недостатков. Не очень, например, интересно ходить все время только по подземельям, не видя доброго солнышка с бутылкой кока-колы. А мелкие монстрики, которые очень надоедают? Но не советую обращать такое уж пристальное внимание на недостатки той или иной игры, а то вообще играть расхочется. Так что если есть желание спасти кого-нибудь в очередной раз, то советую, прочитав эту писанину, немедленно идти играть!



**POLYMORPH SAURONOVICH**



Куда идут все крутые парни? До появления на нашем рынке видеодиск картриджа SPOT GOES TO HOLLYWOOD я не знал ответа на этот вопрос. Но как только я втиснул этот картридж в свой MEGADRIVE, обнаружил, что оказываются все крутые парни идут в Голливуд. А как вы думаете, зачем они идут туда? Ну конечно же, они идут туда, чтобы сняться в каких-нибудь крутых фильмах, и чтобы эти фильмы обязательно получили бы "Оскара". Так вот и наш герой, крутой парень, отправился в Голливуд для того, чтобы попасть в крутой триллер. По сценарию фильм должен состоять из 14 серий — уровней. SPOT у придется пережить космические гонки в стиле TIE FIGHTER, приключения в храме майя в стиле ИНДИАНЫ ДЖОНСА, похождения на космической станции и в супер секретной лаборатории в стиле ALIEN 3. Но это только малая часть тех приключений, которые выпадут на вашу долю, как только вы возьмете джойстик в руки и включите приставку со вставленным картриджем SPOT GOES TO HOLLYWOOD.

### Уровень 1. SHIP DECK — на палубе пиратского корабля.

Дожили! По палубе пиратского корабля бегают крабы и кидаются зелеными шариками. Такого краба можно убить, если встать перед ним и, не переставая, закидывать его пузырьками газа. И старайтесь по возможности (если конечно же вы хотите выжить) вовремя отойти в сторону, чтобы вам не захвало по башке шариком. Но еще хуже пушки, доставшиеся крабам в наследство от пиратов. Старайтесь их избегать. Как только фитиль у пушки прогорит, она сразу же гальнет, и отдача ее резко отбрасывает назад. И если вы стоите сзади, может здорово зашибить. Но все эти трудности не должны отпугивать вас от собирательства. Собирайте все типа сабель, глобусов и ботинок. За них вам будут начислять дополнительные очки. Но, главное, не забывайте собирать SPOT'ов. Без них вы не сможете закончить уровень. На корабле десять SPOT'ов. Вам нужно собрать как минимум четыре — 40 процентов от всех имеющихся на уровне. (Это при сложности игры EASY, а на NORMAL — 60%, на HARD — 80%).

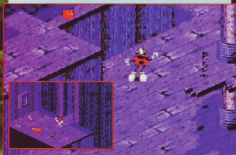
Так вот, собрав четыре SPOT'а, продвигайтесь к выходу, который находится в конце уровня на носу корабля. Корабль не очень большой и состоит из четырех частей, которые соединены лестницами. В самом начале стоит сломанная мачта, на вершину которой лежит огромный рубин. Чтобы его взять, надо подпрыгнуть как можно выше на пружинящей бочке, стоящей рядом. Когда вы соберете, все что смогли, идите к выходу и получите код на следующий уровень. Типа этого: HMBAWYZY.

### Уровень 2. SHIP HOLD — внутри корабля.

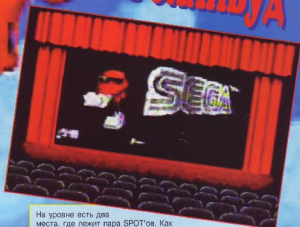
На этом уровне лежат 20 SPOT'ов. А внутри корабля бродят не только облезлые вашими успехами крабы, но еще и бешеные ботинки, прыгающие все время по кругу. Несколько точных очередей пузырьками газа, и от ботинка останется только мокрое место. На уровне множество тайников, некоторые из них показаны на кадрах из игры.



*Пройдите точно посередине этой невидимой стенки, и вы попадете в коридор, который приведет вас сюда.*



# Спот идет в Голливуд



На уровне есть два места, где лежит пара SPOT'ов. Как их взять, я не знаю. Но если вы сообразите, как до них добраться, то соберете все 20 SPOT'ов на этом этапе, ведь 18 остальных можно собрать без особого труда. Они или валяются прямо на пути, или лежат в карманах у облезлых крабов. Корабль очень и очень старый, и поэтому на его нижней палубе образовались здоровые луки, в которых плавают акулы. Старайтесь избегать встреч с акульими плавниками. Добравшись до выхода, вы получите код, похожий на этот: NNWPTYYS.

### Уровень 3. UNDER WATER — под водой.

На этом уровне находится 10 SPOT'ов. Под водой обитают злостные ракушки, которые мечтают ухватить SPOT'а за ногу. А под водой, как и положено, в баллонах акваланга кислород постепенно кончается. Обратите внимание на изображение двух баллонов в левом нижнем углу экрана. Это индикатор количества воздуха, находящегося внутри баллонов — одновременно это и индикатор энергии. Запас кислорода можно пополнить, если найти небольшое углубление (из которого идут пузыри воздуха) и залплить в него. И тогда ваш запас воздуха сразу начнет увеличиваться.

Еще на этом этапе есть две "фишки", одну из которых я разгадал. Эти "фишки" — две пещеры, входы в которые закрыты решетками и запорты на здоровый замок. В пещерах лежат SPOT'ы, которые так необходимы для прохождения уровня. Как проникнуть в одну из этих пещер, я вам расскажу. Найдите открытую пещеру (неподалеку от закрытой, там еще будет лежать здоровая и очень хищная ракушка, которая все время щелкает раковинами, совсем не похожими на те, что стоят у вас на кухне и в ванной комнате), зайдите вовнутрь (советую вам сначала хорошо заправиться кислородом), плюньте сначала вправо, а когда упретесь в глухую стенку, сверните вниз до конца. Хватите SPOT'а и плюньте к выходу. (Как попасть во вторую пещеру знает злостный Eler Cant и никому не говорит, даже Lord'у Nan'('е). Залплыв вовнутрь, вы попадете к боссу этого мира.



Спрыгнув в трюм, вы найдете множество призов.



Поднимитесь по этим уступам и в конце вы найдете две жизни.



в поисках возвышенного.



а вот и выход.



заплыв на самый верх, вы найдете жизнь.



Босс — это гигантская устрица, которая наполовину закопалась в песок, и лишь голова и руки остались на поверхности. Руки все время жонглируют здоровыми булыжниками. Стреляя ей по голове, не слишком увлекайтесь, как только услышите продолжительный свист, сразу же отпрыгайте в сторону. Через мгновение по тому месту, где вы стояли, шархнет здоровый булыжник.

Пройдя этот уровень, вы получите код на подобие этого: ZTF48ENZ.

**Уровень 4. THE HAUNTED HOUSE — дом с привидениями.**

На этом уровне находится 20 SPOT'ов. В самом начале уровня есть одна "масса": там стоят наполненные самс, с которых можно запрятнуть на полку, где лежит один SPOT.

Если подвинуть колонны на дырки в ковре, то откроется проход в стену, ведущий в комнату с кучей призов.



Что бы забраться наверх и взять SPOT'а, надо скинуть с полки большую книгу и, встав на нее, прыгнуть.

замочите эту устрицу и залпыте в конец этой пещеры, где найдете SPOT'а.



кто же быстрее возьмет этого SPOT'а, скелет или SPOT?

Если скинуть горшок с цветком на камин, то картины отодвинутся и откроют два секретных прохода в стене.



Как и на всех остальных, на этом уровне есть множество потайных мест и комнат. Хотя бы о некоторых я вам расскажу. Выход из уровня находится в середине дома на нижнем этаже. А рядом с ним множество дверей, и если зайти в третью дверь снизу, то вы попадете в коридор, в конце которого стоит разбитое зеркало (К сведению: разбитое зеркало сулит семь лет несчастья. Я в это не верю). Зайдя в него, вы очутитесь в огромном зале, где вместо пола узкие дорожки, на которых разбросаны маленькие SPOT'а. За одного маленького SPOT'а вам дадут (ага, а потом догонят и еще дадут. — Шутка) 50 очков. Но будьте осторожны: в этом зале бродит привидение с не совсем здоровой психикой.

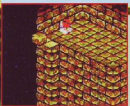
Некоторые SPOT'ы лежат на верхушках комнатных пальм, стоящих на полу в цветочных горшках. А, вообще, старайтесь убивать как можно больше врагов. Например, в скелетах почти всегда находятся SPOT'ы.

Так вот, пройдя этот уровень, вы получите пароля, немного похожий на этот: DAPCU06D.

**Уровень 5. THE HAUNTED HOUSE CELLAR —**

погреб дома с привидениями.

На этом уровне находится 20 SPOT'ов, сам уровень здорово напоминает игру LIGHT CRUSADER. И пол, и стены там такие же. В самом начале, когда вы спуститесь по лестнице в погреб, пройдите немного назад, и вы найдете одного SPOT'а.



В следующей комнате, что бы открыть решетки, закрывающие проходы в трех комнатах, вам надо будет толкнуть на квадратный камень небольшой булыжник. Для этого немного спуститесь по лестнице и зайдите в самую первую дверь. Внутри комнаты заберитесь на самый верх и скиньте тот самый булыжник на квадратный камень

Теперь вы сможете добраться до множества призов и ключей, с помощью которых открываются другие двери. Ступившись по лестнице, вы непременно столкнетесь с одной проблемой — как открыть дверь с желтым замком? Сделать это можно так: в голубой кислотной воде вы разглядите отражение невидимых мостков, по которым можно добраться до ключа, открывающего этот желтый замок. Зайдя вовнутрь, вы столкнетесь с такой же ситуацией. Пропрыгав по незаметным мосткам (кстати, эти мостки проявляются тогда, когда вы наступаете на них) и запрыгнув на продолговатый мостик, зайдите в дверь. Пол этой комнаты затоплен голубой кислотной водой. И лишь только некоторые части остались сухими. Чтобы добраться до выхода, который находится на втором острове, прыгните на небольшой плотик. Доплыв до выхода, запрыгните вовнутрь, и вы получите пароль: HMEC553T.

## Уровень 6. THE PUMPKIN CASTLE — тыквенный замок.

На этом уровне находится 10 SPOT'ов. Тыквенный замок — это один из самых замороченных уровней в игре. Почти в самом начале стоит злостный рыцарь, и рядом с ним горит камин. Чтобы пробраться за камин, вам надо потушить огонь. Так как воды поблизости нет, то наступите ненадолго на камень, который находится слева от рыцаря. За камнем вы найдете одного SPOT'a. Остерегайтесь зеленых луж с кислотой. Если вы случайно наступите на такую кислотную лужу, то она отнимет у вас немного здоровья. Пройдя дальше, вы увидите лестницу, ведущую вниз. А ступившись по этой лестнице, вы увидите еще одну очень узкую лестницу, на нижней ступеньке которой лежит очередной SPOT. Очень осторожно спрыгните вниз и прибейте бешеную тыкву, внутри которой также находится SPOT. Если вы пойдете вниз, то вы непременно увидите еще один камин, в котором тоже горит огонь. Чтобы его затушить, нажмите камни в том порядке, как показано на картинке.



Чтобы найти выход, вам придется пройти в самый конец замка, затем подняться по большой лестнице и, свернув направо, спрыгнуть вниз. (Там еще будет прыгать чокнутая тыква). Потом спуститесь еще раз вниз по огромной лестнице и зайдите в дверь. Что, не очень испугались при виде босса этого мира, гигантской тыквы — Халлоуина? Встаньте поближе к боссу и непрерывно обстреливайте его пулями из воздуха. Когда он начнет тарыхтеть — это значит, что он сейчас прыгнет прямо на ваше место. Так что старайтесь убежать подальше. Забили босса — получите пароль: DMNWWYPT.

## Уровень 7. THE TEMPLE — храм.

На этом уровне лежат 30 SPOT'ов.

Храм — это самый нудный уровень в игре. Вы все время поднимаетесь к его вершине. Поднимайтесь и поднимайтесь, по пути вы конечно же должны собирать SPOT'ов. Самой подлой и гадкой вещью на этом уровне являются острые колья, которые резко выскидывают из-под земли, когда вы наступаете на то место, где они находятся. Бродят какие-то сумасшедшие макаки с посохами и все время стреляют молниями. С ними я вам советую расправляться сразу, пока они не начнут палить. Так же иногда встречаются обезьяны, которые сидят нечто похожее на кокосовые орехи. Кидаются, между прочим, прицельно, так что как только увидите, что обезьяна кинула орех, сразу же отходите с того места, на котором стояли. Где-то примерно в середине уровня на левой стороне лежит жизнь. Так вот, добравшись до выхода, не спешите заходить вовнутрь, так как за выходом лежит здоровый рубин. Хватайте его и получите код: NY7YU6MO.

## Уровень 8. UNDER THE TEMPLE — в подземелье храма.

На этом уровне лежат 20 SPOT'ов.

Под храмом прямо-таки какое-то адское местечко. А если быть точнее, логово самого дьявола. Все везде горит, кругом лава, жара невозможная. Когда вы увидите статую, то запрыгните на нее и окажетесь в потайной комнате, где найдете множество призов (а в одной такой комнате лежат две жизни). Когда вы увидите на стене фонарь, остерегитесь: напротив него выскочат острые колья. А когда дойдете до места, где дорога расходится, идите направо. Дойдя до пропасты с левой, перепрыгните ее, но не на другую сторону, а вперед-наверх. Наверху в комнате вы найдете SPOT'ов и множество исполнителей



тыква, а прыгает.



видимо, у шахтеров опять забастовка.



Ой! Жалчка прилипла.



Ох уж эти макаки!

## Управление в игре.

### В платформенных уровнях:

Вверх — ходьба вперед.

Вправо — ходьба вправо.

Вниз — ходьба вниз.

Влево — ходьба влево.

A —

выстрел пузырьком воздуха.

B — прыжок.

C и стрелка в каком-нибудь направлении — бег.

### На вагонетке:

Влево — поворот влево.

Вправо — поворот вправо.

B — прыжок.

### На истребителе:

Влево — крен влево.

Вправо — крен вправо.

Вниз — опуститься ниже.

Вверх — подняться выше.

A — выстрел.

### На виртуальном мотоцикле:

Вверх — поворот вперед.

Вправо — поворот вправо.

Вниз — поворот вниз.

Влево — поворот влево.

A — выстрел пузырьком воздуха. (Но только после взятия спец. приза)

C — ускорение.

## Рейтинг по 10-бальной системе:

Графика: 9

Музыка: 9

Управление: 7

Оригинальность: 8

В целом 8,25 — круто, в натуре.

Фирма производитель:

VIRGIN, по заказу компании TUP. 1995 год.

прямо адское местечко.



ну и жара же здесь.

ну прямо, как на Харле.



лечу-у-у-у-у!!!

осторожнее, не провалитесь в вентиляционный люк.



он что, совсем что ли дамулся, стреляет тут по мне из базуки.

энергии. Доберитесь до места, где можно спрыгнуть вправо вниз, а пройдя внизу до конца, запрыгните на статую и возьмите SPOT'a. Чтобы залезть обратно наверх, воспользуйтесь засыпанной на стене и полу лавой, которая любезно подбросит вас. Старайтесь избегать огненных демонов, которые так и норовят вас поджарить. Также остерегайтесь стусюков лавы, самовзрывающихся при вашем появлении.

Еще одна "фишка": в одном из огнетушителей, висящих на стене, лежит восполнитель всей вашей жизненной энергии. Чтобы его загрузить, вам надо пострелять по огнетушителю.

Зайдя в выход, вы попадете к боссу этого мира. Босс — это дьявол со здоровым трехзубом. Вы должны постоянно перепрыгивать с островка на островок, чтобы дьявол, незаметно появившись, не дезинтегрировал под вами островок. А уж если влипли, и дьявол возник рядом с вами, встаньте с ним на одной линии и стреляйте непрерывной очередью пузырьков газа. Забив его, вы получаете пароль: IREW5GDM.

**Уровень 9. THE MINE-CART RIDE** — гонки на вагонетке по шахте.

На этом уровне SPOT'ы никакого значения не имеют.

На мой взгляд это один из самых коротких и простых уровней, что-то вроде бонуса. Наш SPOT' облучился в каску с фонариком как настоящий шахтер, залез в вагонетку и двинул вперед. Но откуда он мог знать, что все рельсы в шахте давно прогнили, прожавали, а некоторые участки даже обрушились. Он даже не мог предположить, сколько опасностей его поджидают. Здесь скажу вам лишь одно, что если на втором повороте свернуть направо и, взяв две жизни, свалиться в пропасть, то вы выигрываете одну жизнь. Короче, доходя до конца, вы получаете пароль, немного схожий с этим: FIJQNMV56.

**Уровень 10. POST-NUCLEAR** — после ядерной катастрофы.

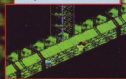
Хочу сказать сразу, что этот уровень самый, самый замороченный. Он состоит, в основном, из крыш домов и узких мостиков, соединяющих их.

Собрав все SPOT'ы на крыше первого дома, найдите мостик соединяющий его с другим домом, и переберитесь на крышу второго. На крыше этого дома пройдите до самого конца и, запрыгнув на стенку, переберитесь на небольшую выступ, а затем на нижнюю крышу. Собрав все SPOT'ы здесь, идите вперед-вверх и переправляйтесь по мостику на крышу третьего дома. Эта крыша очень мала, так что хватайте SPOT'а и переправляйтесь на крышу четвертого дома. А на той крыше стоит еще одно здание! Так вот, заберитесь на крышу этого здания, возьмите SPOT'а и переберитесь на крышу второго дома. Спуститесь с нее и отправляйтесь вниз по крыше пятого дома. Дойдя до конца, вы увидите SPOT'а, который лежит на крыше телефонной будки. Вы спросите: как его взять. А так: зайдите с нижней части будки и как можно выше подпрыгните. Теперь отправляйтесь на верх и оббегайте все там кругом. Собрав все призы, отправляйтесь на крышу четвертого дома и пойдите вниз до выхода. Но будьте предельно осторожны, везде



ну скажете, на TIE FIGHTER не похоже?

в комплексе у вас есть одно преимущество, вы можете ходить по стенам, нажав вверх и влево наискосок.



с помощью этой карты вы сможете проследить все приключения SPOT'a.







на самом деле это лифт,  
а не труба.



1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12

бродят бесцельно, точные копии SPOT'а, которые все время не переставая падают из ручных ракетных установок земля-воздух (типа "муха"). Так вот, если вы все еще живы и добрались до выхода, то вот вам пароль: 16FZ4AII.

#### Уровень 11. SPACE BATTLE — космическое сражение.

На этом уровне SPOT'ов собирать не надо.

Космическое сражение — это один из самых простых уровней. Чего там, лети себе и лети на сверхзвуковом реактивном истребителе, похожем на "STEALTH". Но только не забывай вовремя уйти в сторону, а то влетишь в металлическую балку. Кстати, если вы присмотритесь, то увидите, что на некоторых из балок стоят телескопические антенны и, вообще, весь уровень очень сильно напоминает игру на IBM PC TIE FIGHTER. Даже имперский штурмовик той же формы.

Тут мой единственный совет: старайтесь все время держаться середины туннеля, по которому вы летите. Долетев до конца, вы получите пароль: A5FBKALA.

#### Уровень 12. THE SPACE STATION — космическая станция.

На этом уровне лежат 30 SPOT'ов.

В самом начале уровня есть антигравитационные ботинки. Взяв их, вы сможете очень высоко прыгать. Так вот, после ботинков возьмите на высоком столбе одного SPOT'а и еще одного немного дальше на второй перекладке с цифрой 8. А если замечаете кибернода с большой башкой, то в нем почти всегда будет лежать еще один SPOT. Старайтесь избегать встреч с радиоуправляемыми утками, которые все время шастают по полу и пытаются пришить вам ногу. Поднявшись на пятый этаж, вы встретитесь с новыми опасностями типа луж из соляной кислоты, а возможно и с киборгами, в точности похожими на чужих (помните ALIEN 3?).

Дойдя до флажка с отметкой, сверните направо и в конце спрячьте винт. Там, пользуясь антигравитационными ботинками, дойдите до мачты SPOT'а и вернитесь обратно лифтом. На следующем этаже, когда вы дойдете до здоровенной кислотной лужи, сверните вниз и, добравшись по узенькому коридорчику до конца, возьмите SPOT'а и пополните жизненную энергию. Идите к выходу, который находится в верхней части этажа. Зайдя во внутрь, вы получите пароль по типу этого: YTEFNAZS.

#### Уровень 13. VIRTUAL WORLD — виртуальный мир.

На этом уровне лежат 20 SPOT'ов.

Герою надлежит ходить пешком, и он решил сесть за руль виртуального мотоцикла. И он даже не подозревал, что мотоцикл заведет его в виртуальный мир.

Итак, SPOT попал в виртуальный мир, и ему как-то надо из него выбраться. А выбраться можно только, если забить виртуального паука. А чтобы до него добраться, надо собрать зное количество SPOT'ов. А сколько именно я уже упоминал выше. Когда вы одете по виртуальному миру, будьте еще более осторожны, чем в реальном: можете нарваться на виртуального рокера, который ухватится за вами и будет таранить, пока вы резко куда-нибудь не свернете.

Самая большая "лажа" этого уровня — у вас нет патронов! Патроны вы получите только тогда, когда попадете к боссу. Как доберетесь до босса, я вам сейчас расскажу. В самом начале езжайте вниз, до конца, затем сверните влево, доберитесь до трамплина и поребритесь на другую площадку. На этой площадке сверните вниз и поребритесь еще на одну площадку. На ней езжайте вперед, затем сверните вверх и доредете до углубления. Взяв SPOT'а, езжайте далее направо и с помощью трамплина соберите четыре SPOT'а на возвышенности. После этого вниз и, пережав небольшой бугор, налево, а затем немного проехать вперед, опять вниз. Доехав до пропасти, сверните налево и, добравшись до конца, вы попадете прямо к боссу.



Виртуальный паук один из самых сложных боссов игры, он стреляет паутиной. Если на вас попадет паутина, то вы не сможете некоторое время стрелять и будете очень медленно ездить. Также паук стреляет управляемыми самонаводящимися электроразрядями, от которых можно оторваться, если включить турбодвигатель мотоцикла. А через несколько секунд электроразряд исчезает. Самое главное, паука можно убить, только стреляя ему в голову, сверху или снизу. Забывте виртуального паука, получите код типа этого: NRS8PYJIN, а не забудьте — ничего не получите.

#### Уровень 14 — последний. COMPLEX — комплекс.

На этом уровне лежат 10 SPOT'ов.

Настал час расплаты всех чужих. Герой пробрался в супер секретную лабораторию, чтобы покончить со всеми чужими. Борьба идет за каждый кусок комплекса. Вот даже чтобы взять первого SPOT'а, вам придется уничтожить трех чужих. Доберитесь до туннеля, ведущего вниз, и спуститесь по нему. Там замочите двух пауков, затем придите вниз и сверните налево. Снова спуститесь по туннелю вниз. Внизу опять спуститесь вниз еще по одному туннелю. На нижнем этаже пройдите вперед, сверните направо и идите вперед, пока не наткнетесь на дырку в полу. Спрыгните вниз. Вот и последний босс игры. Это здоровая матка, которая выкидывает коконы, из которых потом вылупляются пауки. Пауки это самые вредные создания, они присасываются к вам и отбирают у вас массу жизненной энергии. Мой вам совет, станьте с правой стороны от матки и в прыжке расстреливайте ее пузными воздухом. Через некоторое время она не выдержит и взорвется.

## Просто Серга

P.S. Если вы нигде не можете достать эту игру, то я могу посоветовать вам, где ее можно дешево купить. Это место на Царицынском радио-рынке, в палатке номер 33.

P.P.S. В этой палатке вы также сможете купить картриджи для SNEK, 8-битных приставок, GAME BOY и диски для 3DO.



Mega Drive

# ETERNAL CHAMPIONS

ВЕЧНЫЕ  
ЧЕМПИОНЫ

"Добро пожаловать в мои локои. Я — Вечный Чемпион, хозяин этого бойцовского турнира, проводящегося в век разорения и безнаказанности, во времена коррупции и убийства", — сообщила ежидно крутящаяся на экране одежда, содержащая в себе некое ослепительно переливающегося всеми цветами радуги гражданина неопределенного пола и возраста.

Фигура продолжала: "Мои намерения имеют высший характер: поддерживать равновесие сил добра и зла, света и тьмы, надежды и отчаяния. Сейчас этот баланс нарушен, и материя, из которой состоит мир, начала разрушаться. Ваше будущее и мое настоящее уничтожено жестоким и несправедливым поворотом судьбы.

Девять представителей разных временных эпох были избраны мною для того, чтобы противостоять темной сущности, покушающейся на наш мир. Я следил за каждой из этих коротких жизней и был не в силах предотвратить их конец. Но веками сам я накапливал силу. Я — чистая и нетронутая энергия всех великих мастеров боевых искусств, живших до меня. Их навыки, знания, мудрость и сила духа воплощены во мне, подвластны мне. Но даже, обладая такой силой, я могу наградить только одного из девяти воинов даром Жизни. Каждая из этих индивидуальностей в одинаковой степени может полагаться на будущее. Все должно решиться честное соревнование (Лю Канг бы порадовался! — А. К.).

После боев останется только Один (о, а это уже из "Горца" — А. К.). Победитель будет моей властью возвращен к жизни за несколько секунд до смерти. Это поможет ему избежать роковой ошибки, а обладая новыми знаниями, он изменит будущее. Только Один сможет вернуться к жизни — так баланс восстановится. А теперь — соревнования начинаются!"



Дальше на экране следовали еще какие-то надписи, но я не выдержал и нажал на "Start"... 130 слов о том, почему игра "Eternal Champions" меня, определенно, захватила. Тому есть несколько причин. Во-первых, хотя это и не оцифрованный файтинг, игроки прорисованы настолько четко и подобраны с такой фантазией, что сразу же забываешь, что они — всего лишь плод работы художника, и начинаешь относиться к ним, как к реальным личностям. Вторая причина моей привязанности к "Вечным Чемпионам" — четкий сюжет, на котором базируется игра. У каждого персонажа есть прекрасная продуманная предыстория, как вписывающаяся в общую "легенду", так и обуславливающая существование определенной декорации в игре (об этом немного позже). Ну и, наконец, об управлении. "Чемпионы" отлично слушаются джойстика, выполняют суперудары и серии ударов. Управление очень важно для файтинга, лишенный хорошего контроля боевик причиняет такое разочарование, что вскоре из ваших уст раздастся крик: "Верните мои деньги!!". Так было с игрой "Rise of the Robots", завоевавшей титул "Худшего боевика 1994 года". Вот ведь как!

Что? Вы действительно считали слова?! Ну, тогда этот картридж вам просто необходим!



**Познакомимся с участниками соревнования и их приемами:**

## Shadow Yamoto (Шэдоу "Тень" Ямото)

Временная зона: 1993 г. н.э.  
Род занятий: убийца-ниндзя.

Стиль борьбы: Taijutsu/Ninjutsu (Тайдзюцу — система безоружного боя, напоминающая джиу-джитсу и являющаяся основой современного дзюдо. Шэдоу смешивает эту технику с искусством воинов-невидимок. Ниндзя комбинирует а боевые зоны защиты и нападения. Предусматривается использование кинжалов, дымных бомбочек и различных ядов).

Биография: Шэдоу была лучшей наемным убийцей корпорации "Черная Орхидея". Девушка выполняла как множество индивидуальных заданий, так и участвовала в хорошо спланированных групповых терактах. Живущая одним днем, Шэдоу никогда не задумывалась над моралью, над преступностью своей карьеры. Пока Ямото, наконец, не поняла, что сама смертна, не выполнив один из заказов. Она также не смогла убить людей, посланных на ее уничтожение. С Шэдоу безжалостно расправились: ее выкинули из окна 101-го этажа здания "Черной Орхидеи". Ямото могла бы рассказать всему миру о том, как огромные корпорации избегают от конкуренции, о штатах наемных убийц, которые они содержат. Эта информация оказала бы сильнейшее влияние на международный бизнес конца двадцатого — начала двадцать первого века.



Самонаводящийся сюрикен: НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.  
Сюрикен: НАЗАД, ВПЕРЕД, Y.  
Медленный сюрикен: НАЗАД, ВПЕРЕД, X.  
Сюрикен вверх по диагонали: НАЗАД, ВВЕРХ-ВПЕРЕД + X.

Удары:  
Исчезает во взрыве бомбочки: X + Y + Z.  
Тень: A + B + C.  
Тройное сальто с ударом вперед: НАЗАД, ВПЕРЕД, S.  
Двойное сальто и веер: НАЗАД, ВПЕРЕД, B.  
Сальто с веером: НАЗАД, ВПЕРЕД, A.



## Rax Coswell (Ракс Косвелл)

Временная зона: 2345 г. н.э.

Род занятий: кибернетический боец.

Стиль борьбы: Muay Thai Kickboxing. (Кикбоксинг, национальный стиль Таиланда, именуется также "Спортом королей" из-за своего статуса общенародного увеселения. Этот стиль — смешение мощных ударов ногами и не менее мощных — руками. Таиландцы избирают мишенями для атак колени, ноги и локти, нанося максимальный вред сопернику. Кикбоксинг считается одним из самых кровавых бойцовских стилей, когда-либо существовавших на Земле).  
Биография: Ракс (сокращение от "искусственный робоэкзоскелет") — киборг. В 2345 году он был одним из лучших людей — кикбоксеров. Но бои людей на ринге стали заменяться соревнованиями роботов. Так как киборги наносили друг другу сильнейшие повреждения, этот спорт стал особенно популярным, зрители перестали посещать старые бои, где дрались люди. Ракс не доверял своему менеджеру, но чувствовал острую финансовую недостаточность, поэтому и согласился сделать "пару операций". После превращения в киборга Ракс быстро поднялся в рейтингах и вскоре заявил о своем праве на чемпионский титул. Он был убит предателем — менеджером, поставившим на старого чемпиона. Менеджер использовал новейший электронный вирус, отрубивший все жизненно важные функции Ракса за секунду до того, как он нанеся фатальный удар чемпиону.

Удары:

Прицельный выстрел: A + V.  
Выстрел файерболлом: A + C неск. раз.  
Серия 1 (ногой): A + B + C.  
Серия 2 (рукой): X + Y + Z.  
Взлет: ВНИЗ, ВВЕРХ + B.  
Дающей прыжок: ВВЕРХ, ВПЕРЕД, Y.  
Полет по горизонтали: НАЗАД, ВПЕРЕД, C.  
Серия 3 (удары по лицу): в упор C.  
Перекидывание: в упор ВПЕРЕД + Z.



## Johnatan Blade (Джонатан Блейд)



Временная зона: 2030 г.н.э.

Род занятий: "вольный охотник".

Стиль борьбы: Кенпо. (В 21-м веке кенпо стало основным боевым искусством. Чередование вращательных и прямых движений обеспечивает точные и четкие действия во время схватки. Кенпо совмещает силу и слабость, главно переключающие одна в другую и требующие гибкости в намерениях и действиях).

Биография: Блейд был одним из лучших полицейских Земли. Родившийся в Сирии, получивший африканское образование, он работал в самых бедных кварталах Нью-Чикаго, подвергая себя экстремальной опасности.

У Блейда был единственный недостаток — вспыльчивый характер. Однажды после долгого преследования Джонатан настиг и арестовал человека, три раза покушавшегося на его жизнь. Блейд, не сдержав ярости, до полусмерти избил подозреваемого. Из-за последовавшего скандала ему пришлось уйти из полиции и уехать в Европу, где он стал "вольным охотником". Вскоре правительство Сирии поручило ему работу: вернуть опасное биооружие, из-за которого может погибнуть 95 процентов человечества, похищенное из лаборатории самим разработчиком. Ученый грозился открыть контейнер с вирусом, если не прекратятся все исследования в этой области. Блейд согласился при условии, что правительство не вмешается. Он встретился с ученым и уговорил отдать контейнер. По приказу правительства Сирии спецзащиты, наблюдавшие за сделкой, открыли огонь. В перестрелке, где находились ученый и бывший полицейский, заглосали лучи лазерных винтовок. Последнее, что увидел Джонатан Блейд перед смертью — открытый контейнер с вирусом.

Удары:

Самонаводящийся диск: НАЗАД, ВПЕРЕД, X + Y.

Диск, летящий прямо: в упор ВПЕРЕД + Z.

Останавливающий шар: НАЗАД, ВПЕРЕД + Z.

Серия (удары по лицу):

A + B + C.

Выстрел по метке: A + C.

"Мощные ноги": ВНИЗ + C.

Выброс перчаток: НАЗАД,

ВПЕРЕД + C.

Меньше убавляется энергии:

X + Y + Z.

"Рука силы": A + B.

Двойной удар руками:

в упор Z.



## Jetta Maxh (Джетта Макс)



Временная зона: 1899 г.н.э.  
Род занятий: цирковой акробат.

Стиль борьбы: Savate/Pencak Silat. (Сават, французский стиль обороны, был популярен у аристократии. Подсечки и молниеносные выпады — вот техника этой борьбы. Пенкак Силат — национальное боевое искусство Индонезии — "искусство боя пустыми руками". Включает умение уклоняться и отражать атаки противника с таким расчетом, чтобы лишить его духовного и физического равновесия (на пол уронить и ногами записать — А. К.).

Биография: Джетта — бунтарка по духу. В юности она поменяла свое русское имя на колоритное и звучное прозвище. Джетта родилась в России, она — двоюродная сестра Царя Николая II (!!! — А. К.). Променная роскошь придворной жизни на тяжелое, но веселое существование, она объездила вместе с известным международным цирком полмира, а будучи во Франции и Индонезии изучала боевые искусства, в том числе Сават и Пенкак Силат. В 1899 году цирк приехал на гастроль в Китай, раздражаемый Боксерским восстанием. Гибли мирные люди, а националисты выступали против иностранного вмешательства. Русские всегда были против бессмысленных военных действий, и Джетта решила помочь прекратить кровопролитие. Но прежде, чем она смогла что-либо сделать, сама пала жертвой террора радикалов. Во время представления перед Императором Китая страховочный трос и сетка оказались разрезаны, и Джетта, выполнявшая акробатический номер, разбилась насмерть.

Удары:

Верчение всем телом:

A + B неск. раз.

"Человек — молния": X + Y + Z.

Кувырок с ударом ногами:

НАЗАД, ВНИЗ, А.

Сальто: ВНИЗ, ВВЕРХ, В.

Высокое сальто:

ВНИЗ, ВВЕРХ, С.

Удар кулаком в полете:

ВВЕРХ, ВПЕРЕД, Z.

Бумеранг:

НАЗАД, ВПЕРЕД, Y или А.

Зацеп за потолок + бумеранг:

ВНИЗ, ВВЕРХ, Y.

Разматывающийся рукав:

НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.



## Slash (Слэш)

Временная зона: около 50.000 лет до н.э.

Род занятий: доисторический охотник.

Стиль борьбы: Pain (Боль). (Способ боя, использующий сильные атаки, приносящие боль и вред: тычки в глаза, бранянные перепонки, разрывание ноздрей и вырывание волос. Наиболее опасная — атака с воздуха. Часто применяются подручные орудия: камни, дубины и т.д.).

Биография: Слэш, непревзойденный охотник, был лучшим из бойцов своего поколения. Его мастерство, в пример другим, основывалось не только на силе, но и на хитрости, с помощью которой он победил основательно врагов. Старейшины племени ненавидели Слэша из-за его явного превосходства и отказывали в реализации всех его планов. Одним из таких планов было занятие земледелием, которое искоренило бы в их племени рабство (??? — А. К.) и превратило бы охотников — собирателей в мирных крестьян — сеятелей.

Старейшины отклонили эту идею, они не понимали ценности мирной жизни, предпочитая ярость охоты. Однажды Слэш публично заявил, что не согласен с решением старейшин. Он был объявлен демоном и до смерти забит камнями своими же соплеменниками.

Бег: НАЗАД, ВПЕРЕД, С.  
Переворот с ударом: А + С.  
Удар дубиной снизу: ВНИЗ + С.  
Прыжок с дубиной: ВПЕРЕД + С.  
Разворот с дубиной: Х + Y + Z.

Удары:

Подкидывание и удар дубиной вдогонку  
ВПЕРЕД + Z (Z — это вдогонку).  
Выстрел шипом:  
НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.  
Землетрясение: Y + Z.



Временная зона: 110 лет до н.э.

Род занятий: гладиатор.

Стиль борьбы: Carpeoria Fighting. (Бразильская форма боя, затем адаптированная африканскими рабами для борьбы против угнетателей (Ну-ну, — А. К.). Ноги здесь — самое мощное оружие, а голова противника — самая главная мишень. Сами понимают, что удары ногами по голове, дают весьма эффективный результат. Но это лишь одна, пусть самая смертоносная, из множества стратегий. А ведь еще есть прыжки, телепортация, и даже "колесо").

Биография: Трезубец получил свою кличку из-за трех ножек, заменяющих ему кисти руки, потерянной в бою с акулой. В те далекие времена жители Атлантиды еще обитали на суше и соперничали с римлянами за право владеть Землей (в школе мы этого не проходили — А. К.). Проигравший должен был навсегда исчезнуть в морских глубинах. Атланты серьезно занимались научными исследованиями. Они поняли, что Атлантида рано или поздно опустится под воду. Чтобы решить эту проблему, они построили огромный город — купола. Атланты предложили римлянам честную сделку: половина каждого из народов будет жить на суше, а другая половина уйдет в море. Римляне не согласились, этот самовлюбленный народ решил все вопросы в бою. У атлантов не было выбора, кроме как создать воина, который бы выстоял схватку с имперским гладиатором. Трезубец был их чемпионом. Римляне подло убили Трезубца, обрушив на него во время боя каменную колонну. Атлантам пришлось уйти в океан, и там их культура исчезла навсегда.

Удары:

Вертит трезубцем: Х + Y + Z.  
Вертит трезубцем сидя: ВПЕРЕД + Y.  
Торможение противника: Х + Y.  
Противник замирает на время: А + В.  
Невозможность драки: В + С.  
Выстрел пламенем: НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.



## Trident (Трезубец)



**Временная зона:** 1692 г. н.э.

**Род занятий:** колдун — алхимик.

**Стиль борьбы:** оборона с тростью Халкидо.

**Биография:** Ксавье всегда плохо выбирал профессию.

Перепробовав множество работ от плотника до бондаря, он вспомнил о своей любви к наукам и решил заняться алхимией. В частности, попробовать вывести заветную формулу превращения свинца в золото. Формулы он так и не нашел, зато открыл замечательный источник энергии, энергии такой сильной, что она смогла бы стереть Салем, родной город Ксавье, с лица Земли за несколько секунд. Попутно Ксавье приобрел странные новые возможности и силы. Но прежде, чем он успел использовать эти силы

на благо будущим поколениям, люди прогнали его. Когда Ксавье связанным везли на городскую площадь, он, так ничего и не понявший, подшучивал над горожанами.

Его сожгли на костре из-за ложного обвинения в занятии колдовством. Хотя кое-какие из возможностей Пендрагона можно было принять за магию, все они базировались на настоящей науке.

**Удары:**

**Змея:**

НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.

Серия с шестом: в упор X.

Превращающий шар:

X + Y + Z.

Бронзовый шар:

НАЗАД, ВПЕРЕД, Y.

**Кручение шеста сидя:**

ВНИЗ + Y.

Путание кнопок противнику:

A + C.

Шест — гарпун: A + B + C.

Подкат с шестом:

ВНИЗ + B.

## Xavier Pendragon (Ксавье Пендрагон)



## Mitchel Middleton Knight (Митчел Миддлтон Найт)

**Временная зона:** 1967 г. н.э.

**Род занятий:** биохимик.

**Стиль борьбы:** Jeet Kun do. (Стиль "опережающего кулака". Собрание лучших психологических и физических наблюдений, боевых философий и способов ведения поединка, которые были сведены воедино и обработаны Брюсом Ли).

**Биография:** Митчел работал на ЦРУ и Интерпол. Родившийся в Лондоне, он был одним из самых известных биохимиков мира. Найт был выбран ЦРУ для разработки биохимического оружия, способного принести победу во Вьетнаме. Созданный им вирус ослаблял, а затем убивал своих жертв. Вирус должен был быть занесен во вьетнамские водохранилища. Задумавшись над массовостью поражения своего детища, Митчел украл формулу и поспешил в Лондон.

Удача отвернулась от него: в аэропорту его засекли агенты спецслужб. Во время погони Митчел упал в цистерну с химикалиями, используемыми в авиации. Они среагировали с вирусом, и Найт мутировал в вампира. Он бежал в Лондон и провел там следующие 133 года, известный как Midnight — "Полночный рыцарь". Правительство использовало во Вьетнаме химикалии из цистерны, и страны третьего мира наполнились мутантами, подобными Миднайту. Требовалось противоядие. У самого ученого нетронутыми остались только лицо и шея, все остальное тело начало разлагаться, не получая свежей человеческой крови — Миднайту никогда не убивал людей. Он уже вывел противоядие и хотел испробовать его на себе, когда правительственный агент убил его, проткнув сердце магнелиевым колом.

**Удары:**

Облако: ВНИЗ, НАЗАД, A + C.

Вампир (высасывает энергию): A + B + C.

Смерч: ВНИЗ + C.

Двойной прыжок: ВВЕРХ + C.

Супербросок: в упор A + B + C.

Гипноз: X + Y + Z.

Полет Райден: НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.

Удар в голову: ВПЕРЕД, X + Y + Z.

Серия (удары по лицу):

в упор X + Y + Z.



## Larsen Tyler (Ларсен Тайлер)

Временная зона: 1920 г. н.э.  
Род занятий: вор — взломщик.

Стиль борьбы: Praying Mantis. (Стиль богомола характеризуется моментальными сильными захватами, ударами пальцами и кулаками. Этот вид боя берет начало от монахов Шаолина, наблюдавших схватки богомолов и выведших специализированные приемы единоборства).  
Биография: Ларсен родился в годы гангстеризма, рэкета и криминальных боссов. В юности он начал работать на мистера Таглалани, одного из главярей мафии, державшего в страхе городские улицы. Под руководством Таглалани Ларсен стал отличным вором. Много "работ" выполнил Тайлер для "папаша Тага". Одного только не мог взломщик: убивать. И он использовал знание боевых искусств, чтобы на время отключать противника. Однажды Таглалани попросил Ларсена отвезти в больницу к якобы выздоравливающему главе банды пакет. Когда парень пришел в больницу, он увидел в палате раненого шефа полиции, на которого было совершено неудачное покушение. Шефа ненавидели за его непопулярность и обещания объявить войну гангстерам. Тайлер понял, что в пакете, скорее всего, бомба. Он осознал, что жил неправильно, и попытался выбросить пакет в окно. Но не успел. Прогрел взрыв, результатом которого стала гибель молодого вора, шефа полиции, множества больных, а также нескольких малышей из детского отделения (ну детей-то можно было не примешивать! — А. К.).

Удары:

"Тарзанка": A + B + C.

"Кошка" в прыжке: A + C.

Взлет на потолок: ВНИЗ, ВВЕРХ, C или Z.

Бег коленом вперед: ВПЕРЕД + A.

Удар ногами вверх: ВВЕРХ + A.

Кидает "кошку" под ноги: ВНИЗ + A.

"Кошкой" опутывает ноги:

НАЗАД, ВПЕРЕД, Z.

Серия 1 (удары по лицу): X + Y + Z.

Серия 2 (удары руки): в упор X + Y + Z.

Серия 3 (супер ноги): близко A + B + C.



**OVERKILLS!**

Теперь мы знаем, кто есть кто, и можно спокойно нажимать на "Start". На следующих после заставки экранах опций можно войти в спорзал и потренироваться там, избить себе в противник лазерные лучи, роботов, бомбы, сетя и даже голограмму реального бойца. Также возможно начать вариант игры для двух игроков; установить уровень сложности; отключить суперприемы; ограничить время поединка или, наоборот, сделать его бесконечным; включить запись поединка, чтобы потом можно было "прокрутить" ее, анализируя свои ошибки, если вы их, конечно, допустили — словом, ваши возможности будут ограничены только вашей фантазией! Если хотите, включившая для поединка любую из девяти декораций, из которых можно выполнить так называемые Overkills — добивания сродни морталским Fatality. Тутко привалит тут иной: чтобы добивание произошло, нужно провести фатальную атаку (это может быть практически любой удар) на ОПРЕДЕЛЕННОМ МЕСТЕ фона. Если установлен декорация Блейда (комната с актиллатором в пустыне), поставьте оппонента чуть правее центра комнаты, туда, где из трубы капает нефть, и последним ударом зашейте его прямо на мелькающие лопасти вента. Место обитания Шоддо — крыша небоскреба с неоновыми иероглифами (подозреваю, что там написано "Черная Орихидея"). Здесь поверженного противника надо толкнуть на вторую бунку слева — его уберет топ. Джекта обитает в некоей вполне мирной на вид лагуне, но мы-то знаем, что каменный пол готов в любую секунду провалиться, являя на свет озеро кипящей лавы. Фон Ларсена — чикагский кинотеатр. Экспериментируйте с пространством около билетного kiosка — вы можете стать свидетелем настоящей гангстерской разборки! Условия проживания Мидлфайта — тихая ветхая-ская деревня с курами и безмятежно пасущимся быком. Но внезапно появляющийся аэронный вертолет взрывает проигравшего ракетками. Для Косаве лучшая среда — го-

родская площадь с костром, в который и летит незадачливая жертва OverKill'a (организмуется по общепринятым правилам справа от костра). На тридцатом этаже декорации (воздушный купол атлантов) из воды рядом со средним островком вылезает шупальца и утигивают игрока на дне, а на поверхности расплывается пятно крови... На арене Ракса проигравший (случайно оставший в один из кругов света на полу) сначала растеряется ледяными тарелочками, а потом то, что от него осталось, убирается пылесосами! Как и положено, Слэш живет около извергающегося вулкана. "Дождание" противника выполняет огромный тиранозавр, выслеживающий затем самую примечательную часть экипировки жертвы (например, сюррежик Шадоу).

Последняя опция, "туририрование современности", является самой главной. Тут только один уровень сложности — труднейший. Зато каждого, кто пройдет всех девятых воинов, ждет бой с самим Вечным Чемпионом, являющимся в пяти ипостасях: тигр, орел, дракон, акула и человек! Каждая новая инкарнация хранителя турнира имеет свои суперудары. А у вас в этой схватке даже не будет посылаться энергия! Вот это действительно бой не на смерть, а... за жизнь!

## Агент Купер



P.S. Такой класный боевик, как "Eternal Champions" появляется раз в поколение, но все равно "Мортал Комбат" — круче!!!



# Техника — МОЛОДЕЖИ

— ЗАГЛЯНИ  
В ЗАВТРАШНИЙ  
МИР!

Телефаксы: (095) 285-16-87, 285-20-18. 125015, Москва, Новодмитровская, 5а, 9 этаж

## Ж У Р Н А Л



### Основные рубрики:

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

### ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ

по каталогу Роспечати:

**70973** — для населения;

**72998** — для организаций;

по каталогу АИР:

**72098** — общедоступный

выпуск для небогатых

☎ (095) 285-62-71, 285-57-57

## Ежеквартальные иллюстрированные ПРИЛОЖЕНИЯ к журналу



«АВИАмастер»,  
«ТАНКОмастер»,  
«ФЛОТмастер»

### Основные рубрики:

- Модели и моделисты.
- История техники.
- Спорт.
- Униформа.
- Каталоги новинок.

Подписка в редакции



(095) 285-88-80

В издательском доме  
выпускается

«ТЕХНИКА — МОЛОДЕЖИ»

ИЛЛЮСТРИРОВАННАЯ

## «Энциклопедия техники»

Изданы и продаются  
отдельные тома:



- ☐ Пистолеты и револьверы.
- ☐ Винтовки и автоматы.
- ☐ История танка. 1916 — 1996 гг.
- ☐ Униформа Красной Армии и вермахта.
- ☐ Армия Петра I.
- ☐ Оружие коллекции Петра I.
- ☐ Истребитель Р-63 «Кингкобра».
- ☐ Гостюшин А. Энциклопедия экстремальных ситуаций.

Готовятся к печати:

- ☐ Индейцы. Военные сообщества, оружие, воинская магия, сражения.
- ☐ История пиратства.
- ☐ От античности до наших дней.
- ☐ Парусники мира

☎ (095) 285-63-71, 285-89-07

## Ж У Р Н А Л «Горные лыжи/Ski»

### Основные рубрики:

- Экип. Новинки горнолыжных фирм.
- Отдых в горах.
- Советы «майникам» и асам.
- Интересное на «закуску».



### ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ

по каталогу Роспечати

**73076** — для населения;

**72778** — для предприятий

(095) 285-20-18, 285-88-71



ИЗДАТЕЛЬСКИЙ  
ЦЕНТР



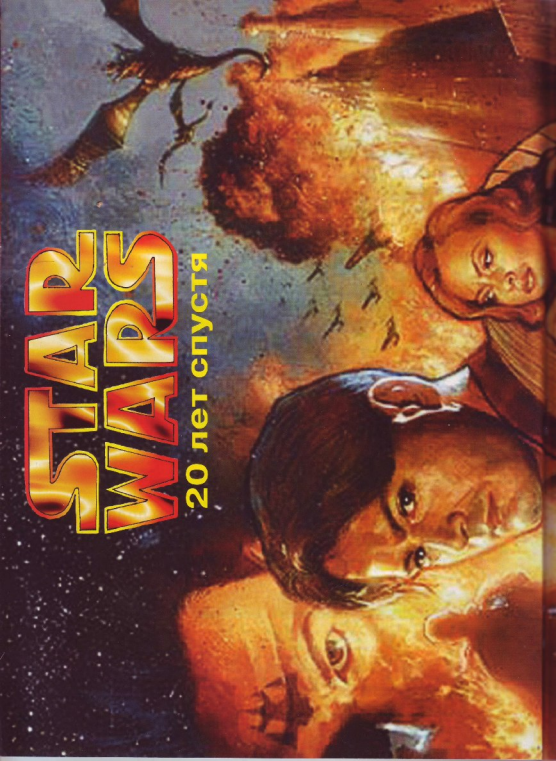
Техника —  
МОЛОДЕЖИ

ВСЕ доредакционные процессы, включая цветоделение (Тораз); изготовление фотоформ (Herkules PRO, до 558 x 750 мм); цветопробы (до 343 x 508 мм).  
Печать в ЛУЧШИХ типографиях России, Германии, Словакии, Финляндии

☎ (095) 285-88-79, 285-16-87

# STAR WARS

20 лет спустя



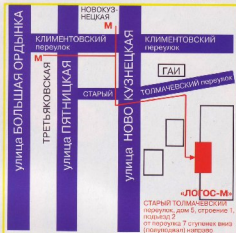


— твоя планета!

*Hugh  
Florey  
et al.*

**ВЕЛИКИЙ D**

Вы можете приобрести наш журнал оптом и в розницу  
 магазинах фирмы «Логос-М», крупнейшей  
 российского распространителя печатной продукции.



Сотрите с лица Земли пару городов во имя мира на планете



Эта игра относится к разряду так называемых "авиасимуляторов". В основном на "Мегадрайве" выпускаются самолетные "леталки", LHX — одно из немногих исключений, причем далеко не худшее. В вашем распоряжении есть два вертолета, на которых вам предстоит "охлаждать" положение в "горячих точках" планеты. А теперь обо всем по порядку.

После нажатия клавиши "Start" вашему взгляду открывается стол,

заваленный всяким хламом: часы, нож (далеко не перочинный), полетные задания (из них вы узнаете, что именно сегодня нужно позарез получить медаль Почета). Интерес для нас представляет листок бумаги, лежащий посередине стола. Это секретный документ (перед прочтением स्वाсть). В него нужно вписать свое имя. Ниже написано, что подписывая этот документ, вы соглашаетесь вступить в вооруженные силы Соединенных Штатов, а оно, в свою очередь, берет на себя всю ответственность за прямое или косвенное повреждение вашего тела (это общий смысл документа). Признаком, от которого слов у меня уже началась дрожь, является колена. Интересно, что они покаивают под словосочетанием "прямое повреждение"? Ладно, поживем, увидим (интересно только, долго ли проживем?). Здесь также можно ввести пароль, но это нам пока не надо.

Нажав два раза "Start", вы попадаете на экран выбора

Давно это было... Не было у нас в стране еще ни компакт-дисков, ни игровых приставок, люди, жившие на территории государства с названием СЭСЭСЭР, считали на счетах, а большой отечественный "калькуля" считался ну очень крутой штукой. Не знаю за какие заслуги, но назывался он в честь не вышедшей еще игры — МК, то есть микрокалькулятор.

Так вот, в те давние времена на работу моему отцу привезли заморские диковинки. Назывались они АЙБИЭМЫ. Приходит, значит бабка с работы и речет: "У нас-де, даже крутые штуки есть, компьютеры называются". А я ему в ответ: "А что это, уж не связано ли это с моим любимым микрокомпьютером "Ну, погоди"?". Батя ответил, что определенное сходство есть, но наличие и явный прогресс развития человеческого общества. После этих слов я начал биться в истерику и кричать, что я завтра утоплюсь, потом застрелюсь и, добавок, повешусь, если он не возьмет меня с собой на работу. Мои истошные вопли возымели действие, и на следующий день я прикоснулся к сверкающим клавишам дотопоной по нынешним временам "душки". Я отчетливо помню первые три игры, в которые я играл в тот раз. Вот они (в хронологической последовательности):

1. F-19. Итор: полковник ВВС США.
2. Prince of Persia. Итор: принц Персии.
3. LHX Attack Chopper. Итор: KIA (Killed in Action).

Про вторую игру уже столько всего сказано, про первую я надеюсь рассказать в ближайшем будущем, а вот про третью... Хоть и была она вкратце описана и в 21 номере журнала, и в стареньком сборнике "Компьютерные игры", просто не могу не рассказать. Тем более, о ее версии для формата Мегадрайв.



7000 над землей  
(тут даже созвездия  
громко  
прорисованы)

## УПРАВЛЕНИЕ:

- BBEPX — увеличить скорость;
  - BNH3 — уменьшить скорость;
  - BLEBO — разворот влево;
  - BPABO — разворот вправо;
  - A — сменить оружие;
  - B — выстрелить из этого оружия;
  - C — выстрелить из пулемета;
  - START+BBEPX — вертикальный взлет;
  - START+BNH3 — вертикальная посадка;
  - START+BLEBO — крут влево;
  - START+BPABO — крут вправо;
  - START+A — сменить подсказку курса;
  - START+B — отпустить/поднять трос;
  - START+C — включить/выключить режим навигации.
- Нажав клавишу "Start", вы сможете рассмотреть карту и сменить вид (клавиши BBEPX и BNH3):
- COCPIT VIEW — вид из кабины вашего вертолета;
  - CHASE PLANE VIEW — вид вашего вертолета сзади;
  - PASS VIEW — вид вашего вертолета снизу;
  - CIRCLING VIEW — поворот камеры вокруг вертолета;
  - PLANE TO TARGET VIEW — вид цели из-за вертолета;
  - TARGET TO PLANE VIEW — вид на ваш вертолет из-за цели;
  - TARGET COCPIT VIEW — вид "глазами" цели;
  - MISSILE VIEW — вид с летящей ракетой;
  - RIGHT SIDE VIEW — вид вертолета справа;
  - LEFT SIDE VIEW — вид вертолета слева;
  - FRONT VIEW — вид вертолета спереди.

вертолетов и уровня сложности. С уровнем сложности все ясно (приятно смотреть, как меняется лицо пилота в зависимости от выбранного уровня), а вот с вертолетами нужно разобраться особо. Вы можете выбрать один из двух вертолетов.

## ТАКТИКО-ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ: LHX

Экипаж, чел — 1 (в игре)  
Крейсерская скорость полета, км/ч — 340  
Практический потолок, м — 8981  
Вооружение:  
20 мм пулемет — 2000;  
управляемые ракеты типа воздух-воздух (sidewinder) — 4;  
управляемые ракеты типа воздух-земля (hellfire) — 8.



## APACHE

Экипаж, чел — 1 (в игре)  
Крейсерская скорость полета, км/ч — 272  
Практический потолок, м — 7982  
Вооружение:  
30 мм пулемет — 1200;  
управляемые ракеты типа воздух-воздух (sidewinder) — 2;  
управляемые ракеты типа воздух-земля (hellfire) — 16.



Следует заметить, что со временем ваш вертолет будет оснащаться все более современным оружием.

Путь к победе вы начнете в скромном звании младшего лейтенанта. Для начала вам предложат повоювать в Ливии (можно даже произвести отстрел верблюдов), потом, когда достаточно оперитесь, вас направят во Вьетнам (оказывается, вместо непроходимых джунглей там сплошные степи и горы). Если произойдет чудо, и вы выберетесь оттуда живым, окажется, что плохой народ, живущий в Стране Советов, замыслил развязать третью мировую войну. А уж если вы выдержите и это испытание, достойная пенсия (и, возможно, пособие по инвалидности) обеспечена. Ну, а чтобы пройти все превратности судьбы, я понадаю кучу советов.

1. Очень внимательно прочитывайте полетные задания, они бывают такие "заковыристые", что без точного перевода вам его не выполнить.
2. Сначала взлетите вертикально вверх метров до сорока, а только потом прибавьте скорость, так вы избежите весьма неприятной вероятности "чиркнуть" носом по ВПП (для "сухопутных крыс" — ВПП — взлетно-посадочная полоса).
3. Никогда сильно не отклоняйтесь от курса, обычно это большой риск, и он себя не оправдывает.
4. Придерживайтесь высоты около



трехсот метров. Во-первых, ваши ракеты будут попадать точнее, во-вторых, меньше вероятность "словить" вражескую ракету.

5. Умейте отличать "своих" от "чужих". Особенно распространяться не буду, скажу только, что все советское вооружение в этой игре стремится к тому, чтобы ваши родственники получили похорону и телеграмму соболезнования от американского командования.

6. Никогда не тратьте ракеты на дома, бараки, мосты, краны и прочий хлам, не могущий причинить вам вреда.

7. Ваш вертолет оснащен камерой (середина приборной доски), с помощью которой можно четко видеть цель. Там же размещена всякая полезная информация:

NO LOCK — ракета не "видит" цель;  
LOCK — можно произвести пуск ракеты;  
SEARCHING — прицел ищет, куда бы пострелять;  
TRACKING — прицел производит прицеливание (извините за нечаянный каламбур);

FIRING — цель стреллет (скорее всего в вас);

MISSION GOAL — цель является вашей основной целью (ой, опять!).

8. Иногда на земле будут попадаться забытые кем-то ящики (CRATE), их можно вскрыть, спустившись на высоту около десяти метров и нажав START+B.

9. Для того, чтобы подняться на борт человека, надо снизиться до пяти метров и лететь прямо на него.

10. Каждой скорости соответствует своя минимальная высота, ниже которой вертолет опустится только при снижении скорости.

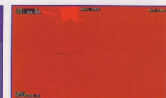
11. Миссия по уничтожению вертолетов. Вначале зайдите на вражескую ВПП и выпустите по ней штук пять ракет (в режиме навигации, чтобы они летели без самонаводки, точно в крест прицела). Возможно, вы угробите парочку Ми-8, а если повезет, то и боевой Ми-24. Потом они взлетят (смотрите следующий совет).



У танка аж гусеницы задрожали.



Сухаяй Сайдвиндер, пернатый друг.



Последнее, что увидел вражеский танкист.

## ПАРОЛИ К ИГРЕ "LHX Attack Chopper"

### ОПЕРАЦИЯ

LIVYA  
Majestic 12  
Anterior Nova  
Reindeer Flotilla  
Phoenix  
Rainbow Veil  
Chess  
Lobster Quadrille  
Hen House  
Desert Two  
Flaming Arrow  
Plain Aria  
VIETNAM  
Lobster Quadrille  
Reindeer Flotilla  
Flaming Arrow  
Hen House  
Lava Lamp  
Anterior Nova  
Gemini  
Chess  
Binary Rainstorm  
Freedom Train  
CENTRAL EUROPE  
Domino Mirror  
Chess  
Arc Lite  
Anterior Nova  
Reindeer Flotilla  
Hop Toad  
Olympic Torch  
Lobster Quadrille  
Grand Theft  
Flaming Arrow

### ПАРОЛЬ

CBCARHG  
CQAAFA  
CQAAEA  
CQAAQNA  
CQAAVGA  
CQAAVVC  
CQAAIUC  
CQAAQXC  
CQAAVWC  
CQAAVFE  
CQAAJEE  
CQIERDG  
CQCEA9G  
CQIEZCG  
CQIEBRE  
CQIEJQE  
CQIERTE  
CSIEZSA  
CSIEAJG  
CSIEIIG  
CSIEDLG  
CSIEYKG  
CSIEAZE  
CBSER7G  
CSIEVYE  
CSIEO6E  
CSIEY4E  
CSIEBJC  
CSIEJIC  
CSIEFLC  
CSIEZKC  
CSIEBZA  
CSIEJYA  
CSIER6A



Захожу на враж.



Так вот ты какой!



Этой самоходке удалось ускользнуть.



Курс 116, полет нормальный.



Пара делать шасси, пока лопасти на склеил.



Верблюд даже не испугался.

12. Схватка с летящим вертолетом. Если еще остались SIDEWINDER, уничтожьте ведущий вертолет (mission goal), остальные прекратят лететь на выполнение своих глупых планов и начнут кружить рядом как назойливые мухи. Теперь включите режим навигации, чтобы не отвлекаться на посторонние цели, и постарайтесь взлететь до тысячи метров. Вертолеты летают на одной высоте, поэтому дальше залетайте вверх, пока вражеский вертолет не окажется летящим прямо по линии горизонта. Теперь сбавьте скорость до нуля и приготовьтесь стрелять из пулемета (можно попробовать "на глазок" выстрелить HELLFIRE — если приноровиться, шансы попасть велики). Если же будете стрелять из пулемета, стреляйте только тогда, когда он примет размеры прицельного креста. Особо патроны не разбазаривайте, хватит одной короткой очереди. Между прочим, вертолет не взорвется, как во многих других играх, а вполне натурально завалится и упадет на землю, оставив внушительную воронку (интересно посмотреть на этот процесс глазами вражеского пилота).



Аэродром "дал добро" на посадку.

13. Схватка с МИГ-27 (обратите внимание на номер совета). ДАЖЕ И НЕ МЕНТАЙ!!! (если все-таки решился, смотри следующий совет).

14. Перед вылетом взять с собой провиант, чтобы продержаться неделю в пустыне, одеть бронжилет, написать завещание, проверить систему катапультирования.

15. Если вашему вертолету худо (крутые повреждения или мало топлива), сажайте его на самый ближний союзный аэродром (белый самолетик на карте), если очень плохо, постарайтесь дотянуть до своей территории и сесть на землю, а в крайнем случае садитесь на землю на территории врага.

16. Посадка. Особых правил при посадке нет, главное — не "бухнуть" резко вниз, снижайтесь не спеша.

И в заключение остается пожелать вам, чтобы ваши родственники не получили по почте, цитирую "остатки вертолета и фрагменты вашего тела".



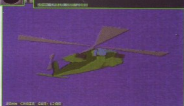
HAVE TO GO YOYKA. HE DONT THINK YOU HAD IT IN YOUR



Вовка Суслев



HAVE TO GO YOWKA. HE DIDN'T THINK YOU HAD IT IN YOU!



В левом углу в зеленых трусах в зависшем состоянии находится Могиканин (игра "Urban Strike", описанная в 27 номере журнала, тренер — Просто Сергера). В правом углу в красном бикини трепещется представленный вам в этом номере Эл Аш Икс (одноименная игра, тренер — Водка Суслев). Пока спортсмены разминаются, луская в зрительной ракеты с инфракрасным наведением, тренеры мирно собрались за одним столом, притаячили под белы ручки угаряющегося Агента Кулера, разливают на троих бутылку чая. Постепенно разговор плавно перетекает на тему предстоящего боя, и этот разговор мы здесь полностью приводим.

**В.С.** Я так думаю, у этого краскожего шансы равны нулю. Ведь в "ЛНХ" налицо наличие виртуальных технологий, трехмерной графики и мощных блоков цветной мультимедиа.

**П.С.** В "Страйке" есть полезная штука — это выбор пилота. У каждого из них свои преимущества: один умеет скручивать язык в трубочку и шевелить ушами, другой хорошо в доме врезается — короче, каждый игрок может выбрать себе пилота по вкусу, вжаться в его карьеру, почувствовать, что они — одно целое... Ну где еще такая фея есть, а?

**В.С.** А Эл Аш Икс зато трехмерный!

**А.К.** А вы, батенька склеротик — повторяться изволите.

**В.С.** У нас реальности больше, где это видано было, чтобы пилот с вертолета веревку спустил, зацепил за бочку с керосином, поднял наверх и залил в бак. В Эл Аш Иксе, если вертолет собьешь, он не разлетится на части, а начнет, не слыша, крутиться вокруг своей оси и падать на грешную землю. Ну приведи хоть один "облом" в моей игре.

**П.С.** Там выстрелы лажовые. По идее, когда вертолет стреляет ракетой, от нее остается дымовая шлейф. А когда стреляют из настоящего пулемета, то всегда в сторону летят гильзы и при попадании еще и люди.

**В.С.** Вот-вот, сразу проявилась твоя штатская сущность, каждый, кто хоть самую малость знаком со строением вертолета, знает, что гильзы летят не в сторону, а падают вниз. И вообще, где в "Урбэне" видны падающие гильзы? А вот у нас зато есть не только самонаводящиеся ракеты, но и самонаводящийся пулемет.

**П.С.** Ну извини, Эл Аш Икс был сделан как вертолетный симулятор в стиле старого доброго F-15. А "Урбан" это продолжение "Jungle Strike", а "Jungle" — продолжение "Desert Strike", который с самого начала был задуман как трехмерная леталка на вертолете со слабой детализацией. Так что какие там гильзы. Зато в "Урбэне" клевые анимационные заставки.

**А.К.** (себе в нос) Ну, это еще с какой стороны смотреть...

**В.С.** О, заставки — это удар ниже пояса, игра-то старая, но у нас есть самая коронный ринч — в ЛНХ можно рассмотреть вертолет со всех сторон, есть вид с летящей ракеты, можно даже почувствовать себя на месте врага и узнать его ощущения, когда он разлетается на части. К тому же, если стрелнуть просто по земле, от ракеты останется яма. А Могиканин, тоже мне, новейший вертолет называется, у вас даже ракет с самонаводкой нет, не то что тепловых дресушек. Ха-ха, одинокий пилот на вертолете в одиночку спасает мир, опять буйная фантазия американских программистов разыгралась не на шутку, пора звонить в 911.





# ХИТ-ПАРАД

## 8-битные приставки (типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid и других)

- |  |  |
|--|--|
| 1. Zen Intergalactic Ninja (2)                   | 6. Wacky Races (-)                                 |
| 2. Alien 3 (7)                                   | 7. Addams Family 2 (-)                             |
| 3. Ultimate Stuntman (-)                         | 8. Tiny Toon 2 (-)                                 |
| 4. Flintstones. Surprise<br>At Dinosaur Peak (3) | 9. Bucky O'Hare (8)                                |
| 5. Jurassic Park (-)                             | 10. Flintstones. The Rescue<br>of Dino & Hoppy (1) |

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

- |                                     |                          |
|-------------------------------------|--------------------------|
| 1. Mortal Kombat 3 (1)              | 6. Toy Story (-)         |
| 2. Comix Zone (5)                   | 7. Contra Hard Corps (2) |
| 3. Soldiers of Fortune (-)          | 8. Zero Tolerance (6)    |
| 4. Robocop<br>vs the Terminator (8) | 9. Earth Worm Jim 2 (3)  |
| 5. Mickey Mania (-)                 | 10. Micro Machines (-)   |

## SUPER NINTENDO™

- |                                 |                                  |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1. Mortal Kombat 3 (3)          | 7. Cybernator (-)                |
| 2. Donkey Kong Country 2 (1)    | 8. Final Fantasy 3 (-)           |
| 3. Killer Instinct (2)          | 9. Batman Returns (10)           |
| 4. Super Return of the Jedi (-) | 10. Super Mario<br>All Stars (5) |
| 5. Yoshi's Island (6)           |                                  |
| 6. Ghouls 'n Ghosts (9)         |                                  |

# PRIMAL RAGE



SCORE	207400
TIME	00:00
LEVEL	000000
HEALTH	100000
POWER	100000
STRENGTH	100000



**ПРЕДЫСТОРИЯ.** Много веков назад, еще до появления и трагической гибели Атлантиды, Землей правила ПЕРВОБЫТНАЯ ЯРОСТЬ. Необходимость нападать и обязанность защищаться находились между собой в тонком равновесии. Голод, Право Выжить, Жизнь и Смерть, Немощство и Разложение, Добро и Зло — все находилось в непрерывном движении и было неразрывным как сам Универсальный Закон Жизни. Воплощением этих понятий служили языческие Боги, страшные и беспощадные. Огромные динозавры служили идолами поклонения и воплощением чувств первобытных людей. Бесчисленные битвы между этими богами выражали первобытное Право на Выживание.

Несмотря ни на что, жизнь множилась, вместе с ней росла и ярость биты Богов. И когда люди овладели всеми континентами первобытной Земли, небеса затряслись, земля задрожала от ошмидания ужасной битвы. Вся Земля должна была стать ареной для этой Фатальной схватки, способной уничтожить все живое и нарушить Универсальный Закон Жизни, а вместе с ним и Вселенский баланс.

Мудрость чародея Балсафаса из параллельного мира спасла Землю и Вселенную от этой угрозы. Не имея возможности уничтожить Богов всею силой, он телепортировал одного из них за пределы Земли. Баланс Сил между Богами был нарушен, что привело к немедленному взрыву и покрыло Землю огромными облаками вулканической пыли. Большинство живых погибло, а выжившие Боги были преданы забвению. Однако ценой гибели динозавров и забвения прежних Богов Универсальный Закон Жизни на время был спасен.

И настала новая эра — власти людей. Миллионы лет спустя метеор, столкнувшийся с Землей, уничтожил города и изменил до неузнаваемости очертания континентов. Люди выжили, но технология погибла и была забыта, как некогда страшные Боги. Энергия катаклизма оказалась достаточно для пробуждения древних Богов. Боги восстали из забвения. Они снова злы. Приготовьтесь к их Ярости!

Многие из наших читателей, наверняка, играли в "Primal Rage" на своей приставке. Возможно, они даже нашли многие суперудары этого файтинга. Однако наш журнал впервые представляет не только специальные приемы, но и добивания "Первобытной Ярости"!

Под эти обозначения в меню опций любой из версий "Rage" можно подогнать любую конфигурацию кнопок:

**ВС** — высокий сильный удар (high fierce);

**НС** — низкий сильный удар (low fierce);

**ВБ** — высокий быстрый удар (high quick);

**НБ** — низкий быстрый удар (low quick).

Чтобы выполнить суператаку, надо нажать определенные кнопки, а затем нажать (прокрутить) крестик джойстика.

Все обозначения даны для персонажа слева (Игрок 1). Добивание выполняется после победы в раунде Domination.



## Sauron

### СПЕЦПРИЕМЫ:

**Громовое рычание:**

ВБ+НБ (ВНИЗ, ВВЕРХ)

**"Костяной" удар:**

ВС+ВБ (ВНИЗ, ВВЕРХ, ВНИЗ)

**Бросок в воздухе:** в воздухе ВС+НС

Бросок: ВС+НБ (ВПЕРЕД, НАЗАД)

### Землетрясение:

ВБ+ВС+НС (ВВЕРХ, ВНИЗ)

**Ломание черепа:** ВБ+НС (ВНИЗ, ВВЕРХ)

**Гипно-рычание:**

ВБ+НБ (НАЗАД, ВПЕРЕД)

**Съест человека:**

зажать все кнопки (ВНИЗ, ВНИЗ, ВВЕРХ)

### ДОБИВАНИЯ:

**Поедание плоти:**

ВБ+НБ (ВНИЗ, ВНИЗ), не отпускать кнопку,

ВС+НС (ВВЕРХ, ВВЕРХ)

**Гнев Правителя:** ВБ+ВС+НБ+НС (НАЗАД,

ВПЕРЕД, НАЗАД, ВПЕРЕД, НАЗАД)



## Armadon

### СПЕЦПРИЕМЫ:

**Ложка из шипов:** ВС+НБ (ВНИЗ, ВВЕРХ)

**Железная дева:** ВС+НБ (НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД)

**Быстрый апперкот:**

ВБ+НБ (НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)

**Потрошитель:**

ВБ+ВС+НБ (ВПЕРЕД, НАЗАД, ВПЕРЕД)

**Летающие шипы:** ВС+НС (НАЗАД, ВВЕРХ)

**Мега-наскок:** ВБ+НБ (НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)

**Мощная атака:** ВБ+ВС+НБ (ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВВЕРХ)

**Вертящаяся смерть:**

ВБ+НС (НАЗАД, ВПЕРЕД, ВНИЗ)

**Съест человека:** зажать все кнопки (ВВЕРХ, ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВНИЗ)

### ДОБИВАНИЯ:

**Вспарывание живота :** ВБ+ВС+НБ (ВНИЗ четыре раза, ВВЕРХ)

**Медитация:** ВБ+ВС+НБ+НС (ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД)



## Diablo

### СПЕЦПРИЕМЫ:

**Распыление:** ВБ+НС (ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВНИЗ)

**Факел:** ВБ+НС (НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД)

**Быстрый файерболл:** ВБ+НБ (ВНИЗ, ВПЕРЕД)

**Медленный файерболл:** ВС+НС (ВНИЗ, ВПЕРЕД)

### Мега-выпад:

ВС+НС (НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)

**Огненная нога:** ВС+НС (ВВЕРХ, НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)

**Пламенное рычание:** ВБ+НС (ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВНИЗ)

**Съест человека:** зажать все кнопки (ВНИЗ, ВВЕРХ, ВНИЗ)

### ДОБИВАНИЯ:

**Пламенный привет:** ВБ+ВС+НБ+НС (ВВЕРХ, НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВНИЗ)

**Гипер файерболл:** ВС+НБ+НС (ВПЕРЕД пять раз)



## Talon

### СПЕЦПРИЕМЫ:

**Бег вперед:** ВБ+НБ (ВПЕРЕД)

**Бег назад:** ВБ+НБ (НАЗАД)

**Разрывание морды:** ВС+НС (ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)

**Пытка мозга:**

ВС+НБ (НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД)

**Молниеносная ярость:** ВБ+НС (НАЗАД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)

**Двойной порез:** ВБ+НБ+НС (ВНИЗ, ВПЕРЕД)

**Воздушная атака:** ВС+НБ (ВПЕРЕД, ВНИЗ, ВПЕРЕД)

**Людоедством** не занимается принципиально

### ДОБИВАНИЯ:

**Терзание сердца:** ВБ+НБ+НС (ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ, ВНИЗ)

**Мясорубка:** ВБ+НС (ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД)



## Blizzard

**СПЕЦПРИЕМЫ:**

Медленный мега-удар: ВС+НС (НАЗАД, ВПЕРЕД)

Короткий мега-удар: ВБ+НБ (НАЗАД, ВПЕРЕД)

Обманный мега-удар: ВБ+НБ (ВНИЗ, ВВЕРХ)

Бросок в воздухе: в

воздухе ВС+НБ

Холодное дыхание:

ВБ+ВС+НС (НАЗАД, ВПЕРЕД)

Быстрый мега-удар:

ВБ+НБ+НБ+НС (НАЗАД, ВПЕРЕД)

Ледяной гейзер: ВБ+ВС+НС

(ВНИЗ, ВВЕРХ)

Боксерская "груша": ВБ+НС

(ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ)

Съест человека: зажать все кнопки

(НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВНИЗ)

**ДОБИВАНИЯ:**

Мозги набекрень: ВБ+ВС+НС (ВНИЗ,

ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД)

"К луле!!!": ВБ+ВС+НБ+НС (ВНИЗ

четыре раза, ВПЕРЕД)



## Vertigo

**СПЕЦПРИЕМЫ:**

Проклятие вуду: ВС+НБ (НАЗАД, НАЗАД)

Скользкая атака: ВБ+НБ (НАЗАД,

НАЗАД)

Медленный плевок ядом: ВС+НС

(ВПЕРЕД, ВПЕРЕД)

Жало скорпиона: ВС+НБ (ВПЕРЕД, ВПЕРЕД)

Быстрый плевок ядом: ВБ+НБ

(ВПЕРЕД, ВПЕРЕД)

Телепортация: ВС+НС (ВНИЗ, ВНИЗ)

Съест человека: зажать все кнопки

(ВНИЗ, ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВНИЗ)

**ДОБИВАНИЯ:**

Превращение в камень: ВС+НС

(НАЗАД три раза), не отпуская кнопку,

ВБ+НБ (ВПЕРЕД, ВПЕРЕД)

Уменьшить и съест: ВС+НС (НАЗАД

три раза), не отпуская

кнопку, ВБ+НБ (ВНИЗ/ВПЕРЕД, ВВЕРХ)



## Chaos

**СПЕЦПРИЕМЫ:**

Наскок: ВБ+НБ (ВПЕРЕД, ВПЕРЕД)

Напрыгивание:

ВС+НС (ВНИЗ, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД)

Захват и бросок:

ВС+НС (ВПЕРЕД, НАЗАД)

Быстрый рыг: ВБ+НБ (ВВЕРХ, ВПЕРЕД)

Медленный рыг: ВС+НС (ВВЕРХ, ВПЕРЕД)

Землетрясение: ВС+НБ (НАЗАД, ВВЕРХ,

НАЗАД, ВНИЗ)

Мощный пук: ВС+НБ (ВНИЗ, ВПЕРЕД,

ВВЕРХ, НАЗАД)

Съест человека: зажать все кнопки

(ВПЕРЕД, ВНИЗ, НАЗАД, ВВЕРХ)

**ДОБИВАНИЯ:**

Ярость гориллы: ВБ+ВС+НБ+НС (ВНИЗ,

ВПЕРЕД, ВВЕРХ, ВНИЗ, ВПЕРЕД)

Золотой душ: ВБ+НБ (ВНИЗ), не отпуская

кнопку, ВС+НС (НАЗАД, ВПЕРЕД, НАЗАД, ВПЕРЕД)

На Мегадрайве в Rage существует секретная таблица. На экране start/options нажмите НАЗАД, ВВЕРХ, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, ВВЕРХ, НАЗАД, ВПЕРЕД, ВПЕРЕД, НАЗАД, НАЗАД, ВВЕРХ, и вы сможете войти в новую строчку, называющуюся extra options!

Остальные секреты вы найдете в рубрике "Нет проблем".



Агент Купер



# SAM SPIRITS



Если на 8-битных приставках издание Samurai Spirits (или Samurai Shodown, если кому-то больше по душе американское название) можно считать подвигом, то на Супер Нинтендо, аппарате гораздо более мощном, вопрос стоял так: насколько близко игра будет повторять аркадный автомат с его "Дюком самураем". Такага избрала своеобразный подход к трансляции этого файтинга. Дело в том, что в аркадной версии присутствовало так называемое масштабирование картинки, то есть, если персонажи сходились в ближней схватке, "камера" снимала их крупным планом, а если они, наоборот, расходились, то точка обзора менялась, давая панорамное изображение. Этот принцип предпологалось реализовать и в SNES-версии, но быстрое просчитывание такого объема графики оказалось приставке не по зубам. Соответственно, все декорации в игре даны в панорамной "съемке", а герои всегда выглядят так, как если бы они на автомате разошлись по противоположным концам поля боя, то есть они ОЧЕНЬ маленькие (в версии для Мегадрайва персонажи были, наоборот, крупные, а фоны зафиксированы при максимальном приближении). Бесспорно то, что сценкионы на размерах игроков, программисты получили возможность набить в 32-мегабайт картридж как можно больше аркадных деталей, всевозможных мелочей, которых так не хватает сеговской версии Spirits.

Итак, на экране выбора игрока вы найдете 12 персонажей, решивших покончить с владычеством на Земле женщины-демона по имени Шира Токусада Амакуза. Это Хаумару, странствующий самурай; Юкио Такибана, молодой искатель приключений; Ханзо Хаттори, загадочный воин-тенн; Шарлотта, французская фетовальщица; Там-Там, воин из племени инков; Накорору, 17-летняя японская девочка; Галфорд, американский ниндзя; Ван Фу, китайский император; Джубей Ягу, боцотшельник; Киоширо Сенре, актер театра кабуки; Ген-Ан Ширануи, колдун, родственник Маи Ширануи из "Fatal Fury". Но это только одиннадцать. Двенадцатой, по крайней мере на Сеге, была сама злобная Амакуза, но на автомате, и, соответственно, на SNES список героев завершает 3-й... Earthquake, то есть Землетрясение. Эдакий предводитель разбойников с большой дороги, и именно из-за савеск внушительных габаритов он не поместился в MD-версию. Приемы всех персонажей приведены в 24 номере, а что касается Землетрясения мы



# URA RITS



нашли всего два суперудара: верчение всем телом (часто нажимать кнопку B) и кидание цели под ноги (BНИЗ+R+X).

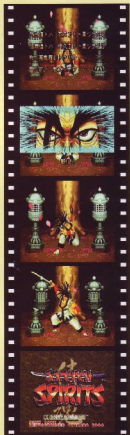
В отличие от восьмибитки, здесь присутствуют все специфические нюансы, составляющие тактику боя в полноценном "Spirits". Внизу экрана вы можете лицезреть постепенно наполняющуюся POW-линейку, чем она длиннее, тем больший ущерб противнику может наносить ваш герой. Мечи, катаны, мурамысы имеют привычку сцепляться, а если часто и резко нажимать кнопки, можно выбить из рук врага его клинок! При ударах летят брызги крови (на американском картридже — красные, на японском — почему-то оранжевые), есть даже

добивания (только в версии для США).

К сожалению, на SNES не реализована очень привлекательная черта "Samurai Spirits", а именно уничтожение различных деталей декораций: у Ханзо теперь нельзя срезать одуванчики, а у Шарлотты — сбить с потолка люстру. Зато финальные заставки выглядят как настоящие мини-мультифильмы, а не как упрощенные текстовые экраны сеговской версии. Совсем забыл сказать, что только на суперинтендеском картридже Амакуза обращается к вам со всякими угрозами почти после каждого боя, причем процесс сей иллюстрируется красивейшими картинками. Музыка "Самураев", безусловно, вещь особенная, что я вам буду рассказывать — ее надо просто услышать! В игре очень много оцифрованной японской речи, придающей SS свой, ни с чем не сравнимый шарм. Обидно только, что эффект Dolby Surround, который поддерживает игра, заставляет звучать все голоса так, словно они доносятся со дна колодца или из консервной банки... Еще на Нинтендо есть довольно интересная опция: надо за определенное время постараться забыть как можно больше противников, причем линейка вашей энергии не будет уменьшаться. Звучит не очень весело, но на самом деле — очень завлекательная штука!

В заключение остается сказать, что "Samurai Spirits", входящий в тройку моих любимых файтингов (остальные две игры — UMK 3 и "Real Bout Fatal Fury"), реализован на 16-битной Супер Нинтендо совсем неплохо, если не считать микроскопических размеров персонажей (не "Shao Fu", но близко) и отсутствия масштабирования картинки. Если вы уже наигрались в мегадешевый вариант, то будете очень удивлены, насколько больше здесь аркадных деталей, и если вас не смущают маленькие фигурки бойцов, смело берите этот файтинг. Вы не пожалеете!

**Агент Купер**



На дворе осень. За окном идет дождь, редкие прохожие зябко кутаются в плащи и прячутся под зонтами. Каникулы кончились у вас, каникулы кончились у нас. Но ушедшее лето, впрочем, не оставило одну большую радость: в нашу коллекцию попала игра "Final Fight 2". Само собой разумеется, такие тонкие ценители жанра beat-

**Майк Хаггар**

Рост: 202 см  
Вес: 121 кг  
Возраст: 45 лет  
Суперудар: захват врага, нажать прыжок, затем - удар



**Карлос**

Рост: 189 см  
Вес: 61 кг  
Возраст: скрывает  
Суперудар: отсутствует

**Маки**

Рост: 169 см  
Вес: 52 кг  
Возраст: 20 лет

Суперудар: отталкивание от стен - в прыжке у стены нажать удар



'em up, как мы, не смогли пройти мимо сего шедевра фирмы CAPCOM. Крупная графика, выразительные бэкграунды, увлекательный сюжет не дают оторваться от игры, начиная с надписи PRESS START и до, увы, GAME OVER. Дело было так. Майк Хаггар, имеющий большой вес в обществе Метро-Сити (121кг), в очередной раз стал мзром города. Необходимое количество голосов ему обеспечила удачная предвыборная кампания, проведенная в первом "Final Fight". Вдоволь натрудившись на благо родного города, Хаггар решил отдохнуть и устроить себе летние каникулы. А что может привлечь этого участника чемпионата Slam Masters больше, чем отдых в Европе? Beat'em up в Европе, а еще лучше - beat'em up в Европе за счет налогоплательщиков! А если еще можно кого-то спасти, то лучше отдыхать и не придумывать. Вот как раз у одной его знакомой по имени Маки похитили младшую сестренку и любимого дедашу. Хаггар с Маки наскоро нашли третьего собут... компаньона, латиноса по имени Карлос, абсолютно бесплатно согласившегося помогать в борьбе с преступниками (борец за идею), и отправились на разборки... Ниже мы дадим несколько полезных советов по прохождению игры. На каждом уровне, прежде чем встретиться с боссом, вам придется забыть не один десяток врагов, но поскольку главную сложность представляют именно боссы, о них-то, главным образом, и пойдет речь.

**Итак, Round 1: Гонконг**

Почему, спрашивается, Гонконг? Да просто добраться в Европу удобнее всего через эту

страну, раз уж турне оплачивают налогоплательщики. Сложности этот уровень не представляет, и до босса вы доберетесь без особых хлопот. Босс здесь - огромный китаец по имени Вон-Вон. Победить его нетрудно, главное действуйте аккуратно. Когда он прыгает, постоянно перемещайтесь по экрану, иначе, если будете стоять как истукан, вам на голову нежно опустятся 205 кг живого веса. Это единственное неудобство, которое вам доставит Вон. И если действовать осмысленно, то вскоре увидите загадочную глицевку надпись Round 1 Clear!

В игре есть два бонус-райнда. В первом надо за определенное время разкурочить новенький автомобиль. Во втором вам предстоит успеть разбить все бочки, пока они не горят.

О том, как играть одинаковыми персонажами, мы расскажем вам в рубрике "нет проблем"





# ИТ 2

## Round 2: Париж, Франция

Елисейские поля, Монмартр, набережная Сены — разве может подобная ерунда отвлекать от зубодробления и костоломания гостей из Метро-Сити. Поэтому скорей-скорей в аэропорт, где вы встретитесь с порождением буржуазного милитаризма, капралом Фредди. Этот босс уже сложнее. Главное — не находиться с ним на одной прямой, это все равно, что попасть под мчащийся бронепоезд. Удовольствие, как вы понимаете, сомнительное, поэтому подбирайтесь к нему сверху или снизу. Есть еще один способ умышленного нанесения телесных повреждений боссам этой игры: кидайте в них их же подручных, бродящих неподалеку, благо ТАКИЕ снаряды всегда под рукой.



## Round 3: Голландия

Пейзаж удручает. Впечатление такое, будто на эту маленькую тихую страну по ошибке сбросили бомбу, предназначавшуюся Хиросиме. Пустынная местность, развалины каменных домов, одиноко торчащие по обочинам кривые высохшие деревья и стаи воронья, слетающиеся на свое гнусное пиршество... Плюс ко всему, дороги в Голландии заминированы, поэтому будьте осторожны, а то раз и полжизни как ни бывало. Чтобы избежать этой опасности, схватите какого-нибудь парня и перекиньте его через мины, возвращаясь к вам, он сам собой "разминировает" для вас проход. Босс на этом уровне, по-видимому, какой-то дальний родственник чудовища Франкенштейна. Заботясь о своей безопасности, голландцы посадили



его за решетку, но вы зря радуетесь: его освобождение как раз приурочено к вашему посещению Голландии.

Поэтому сразиться вам с ним все-таки придется. А забить его можно, если помнить, что этот босс любит попрыгать, как китаец с первого уровня, и побегать, как капрал со второго.

## Round 4: Англия. "Цирк приехал!"

Не обижайтесь, это не про вас с вашей командой. В Англию действительно вернулся Лондонский цирк, но вместо хорошего настроения и моря улыбок он привез вам море проблем. Ведь цирк в их понимании, оказывается, сборище накачанных мордворотов и парней, кидających бутылки с зажигательной смесью. А мы наивно полагаем, что цирк это добрые звери, жизнерадостные клоуны... Хотя один клоун здесь все-таки есть. Это босс уровня. Быстрый, юркий, любит делать подкаты и не давать потом подняться. Он был бы сложным противником, если бы не совсем короткая жизненная линейка, раза в два короче, чем у предыдущих боссов. Поэтому здесь просто можно взять нахрапом.



## Round 5: Венеция, Италия



Нам всем, по-видимому, часто приходится бывать в Венеции, а тем более кататься в венецианских гондолах, поэтому предоставившийся шанс упустить нельзя. Хотя плыть не близко, думаем, вы найдете, чем себя занять в дороге. Благо с вами поплывут крепкие ребята, которым не терпится проверить мощь своих кулаков. Плавание будет весьма интересным, тем более, что милые безбрежные парни с первых уровней здесь уже практически не встречаются, зато в изобилии прыгающие неуловимые девчонки и толстяки, бегающие с шоке-рами. Уровень, безусловно, один из самых сложных, и на нем — самый сложный в игре босс. Самый сложный и хуже всего сделанный. Зовут его Роленто, он спецзавоев и вооружен целым вагоном гранат и палкой. Он умеет телепортироваться (или что-то вроде этого), и гоняться за ним бесполезно. А когда у него останется последняя линейка, он начинает в полном смысле слова посыпать пол гранатами. Для вас теперь главное прыгать, прыгать и еще раз прыгать и по возможности не давать ему забраться на паразит — там он неуязвим.



## Round 6: Япония



Негостеприимно — дождем — встречает Страна Восходящего солнца наших героев. Но концовка близка, и это придает силы. Уровень длинный и сложный, как и полагается последнему этапу хорошей игры. Но уж если вы прошли все уровни до этого, то пройдете и этот. Да вот уж и развязка! Похитителем (и боссом всей игры заодно) оказался злой актер японского театра кабуки, Рету. Очень крупный и практически безбрежный. Иногда он начинает прыгать на одной ножке и крутиться (прямо Киоширо из Samurai Spirits!), тогда напрыгивайте на него издали. А так он стоит, безвольно опустив ручки и покорно ждет финала. Когда, наконец, он вас покинет, проломив стену всей своей тушей, останется только снять с потолка (!) младшую сестренку и любимого дедушку.



Теперь, когда все остались довольны: Маки — спасенными родственниками, Хаггар — отлично проведенным временем, а Карлос неизвестно чем, можно возвращаться в родной Метро-Сити. На этом похождение наших героев заканчивается, но только для того, чтобы продолжиться в FINAL FIGHT 3! А потому наш журнал планирует дать описание и третьей части этой отличной игры. Кстати, в игре есть несколько уровней сложности, но полную легенду можно узнать, лишь пройдя до конца на expert'е. Сами мы играли именно так и получили огромное удовольствие — чего и вам желаем.



**Jony, Atlas.** Знак веса мистического масштаба. Главное, не подходить к ним вплотную спереди. У этих ребят очень крепкие объемы, деной вашей осанки будет треть жизни. Практически все ваши удары они встречают блоком, так что эффективней атаковать их и прыжком с поддуха.



**Mary, Eliza.** Две представительницы прекрасного пола подлежат уничтожению в первую очередь, так как они являются самыми опасными противниками во всей игре. Когда они прыгают, избежать их ударов практически невозможно, поэтому не давайте им уйти за край экрана, тогда они совершают свои прыжки.



**Ellick.** При "работе" с этим толстяком будьте особенно осторожны. Коснуться его шоке-ров — для вас не позитивная роскошь: три "линейки" как ни бывало. Когда он бежит, не издумайте останавливать его ударами — наткнетесь на шоке-ры, лучше отойдите в сторону, а когда он остановится — бейте.



**Schot, Bull, Mark, Jack, Mic, Elijah** (фото последнего в нашем доске отсутствует). Эти парни — основная боевая единица игры, т.е. пушечное мясо. Безобидны до ничемничья и доставить вам какие-то хлопоты они просто не могут.

**Andore.** Не путайтесь его величччч, практически единственное, чем он может вам навредить, это своей богатой. Его почти всегда можно остановить ударами, но лучше пропустить мимо и атаковать сзади.



**Elot, Elias, Joe.** Ребята, заслужившие звание от приемных. Особенной опасностью не представляют, но боятся, когда они издали бьются с зажигательной силой. Причем, у того, кто издаст бульбу, жизни только на один шаг удар, поэтому старайтесь расправиться с "металлами" с самого начала.

D  
Dragon

РЕКОМЕНДУЮ!

JURASSIC  
PARK



По итогам хит-парада прошедшего года, приведенным в 24-м номере журнала, "Jurassic Park" занял первое место среди игр 8-битного формата. Думаю, эта игра достойна не только высокой оценки, но и специального описания, более подробного, чем обзор в рубрике "Игры на разных компьютерах" (в восьмом номере журнала). Само собой разумеется, такое описание невозможно без схем всех этапов. Как быть? Неужели придется сидеть и выводить все эти ограждения, деревья и озера? Нет, после того как в 23-м номере журнала вышли схемы к игре "Hook" без пояснений условных обозначений, нелегко было вновь взяться за такую задачу. К счастью, опасения оказались напрасными — в редакции мне вручили подборку прекрасных схем, составленных Александром Мироненко из подмосковной Щербинки.



Осталось лишь сопроводить схемы пояснениями. Итак, вам предстоит провести доктора Гранта по шести этапам захваченного динозаврами парка. На каждом этапе нужно найти и уничтожить все яйца и подобрать все пропуски. На жизнь Гранта будут постоянно покушаться. И, поскольку боезапас ограничен, вам придется изучать и расстреливать противников короткими очередями, тратя как можно меньше зарядов впустую (кнопкой "Turbo B" Александр советует пользоваться только во время поединков с тиранозаврами). На яйца вообще не стоит тратить заряды — иначе за их уничтожение не начисляются очки, а за каждую 1000 очков Грант получает жизнь.

**Этап 1** Игра начинается у запертых ворот парка. Здесь встретятся основные типы врагов, которые будут вам досажать на протяжении всей игры:

- маленькие динозавры: самые слабосильные, бегают плохо, и их можно перепрыгивать. Опасны своей напористостью и многочисленностью;
- бегущие динозавры: быстро несутся, если разогнутся. Старайтесь отстреливаться, держась на расстоянии. В крайнем случае, столкновения с таким противником можно избежать, быстро меняя направление движения;
- плюющиеся динозавры: любят неожиданно выскакивать из-за деревьев, но главное их оружие — дальнобойные левки. Правда, ваше оружие стреляет дальше, поэтому можно либо убежать из опасной зоны, либо стараться увернуться (а еще можно встать справа или слева от противника так, что его "выстрелы" будут огibtать вас).

Доктору достаточно подобрать один пропуск, но не тот, который лежит неподалеку среди деревьев, а тот, который появится на месте последнего уничтоженного яйца. Лишь этот пропуск откроет дверь первого дома в левом нижнем углу этапа. Здесь возле стены спрятана дополнительная жизнь, но будьте осторожны — там же могут прятаться и враги. По самой большой нижней комнате дома бродит велоцераптор (бегущий динозавр), но в доме он не опасен — сквозь двери умеют проходить лишь маленькие динозаврики. Больших противников легко расстреливать, стоя перед входом в комнату. В первом доме опять придется уничтожать яйца, чтобы получить пропуск во второй дом, находящийся справа. Во втором доме (два велоцераптора), уничтожив все яйца, доктор Грант получит заветную карточку, позволяющую открыть ворота. Для этого нужно подойти к находящемуся здесь же большому компьютеру, в появившемся меню установить стрелку на квадрат "GATE CONTROL" и нажать "A" или "B" (компьютер при этом сообщит "JURASSIC PARK GATE IS OPEN").

Во второй части первого этапа надо будет подобрать мальчика Тима и спасти его от куда-то идущего стада трицератопсов. Придется думать за двоих — за каждое неловкое движение мальчика вы будете расплачиваться собственной жизненной энергией. Александр предлагает следующую тактику:

"На экране есть три камня: один внизу, два повыше, причем левый из них немного выше правого. Сначала вы должны держаться около левого камня, уворачиваясь от трицератопсов, бегущих так, что экран дрожит. Вы должны находиться на левой половине экрана до тех пор, пока по правой не пробежит "сплоченная" группа из трех динозавров, один подле другого. Тогда вы перебегаете на правую сторону и продолжаете пытаться выжить там".

А я заметил, что у трицератопсов опасны только голова и лапы. Поскольку движется стадо не слишком быстро, очень удобно маневрировать под хвостами. То есть, сначала надо подождать появления очередной линии трицератопсов, найти удобный проход и бежать наверх, потом развернуться и бежать вбок-вниз, готовясь к новому рыку наверх.

"За каждого пробежавшего трицератопса вам начисляется по 10 очков за душу, то есть я хотел сказать "за тушу". И так как их пробегают аж 52 штуки, соответственно вам прибавится неплохая сумма".





**Этап 2** Центральная часть этапа заросла деревьями, из-под которых выскакивают плюющиеся динозавры. Вам предстоит обойти эту чащу кругом (я предпочли-



таю двигаться по часовой стрелке вплотную к забору). На месте последнего яйца появится пропуск в дом, населенный исключительно велоцераторами. Подождите противника у входа в комнату, не забывайте о возможной атаке с тыла.

Очередной пропуск поможет Гранту пуститься в самое необычное приключение — путешествие против течения реки на надувной лодке. Это не только интересно, но и опасно — вам угрожают бревна и динозавры (одни прогуливаются взад-вперед по реке, другие плюются с берега). Плывая по реке, вы не сможете стрелять. Единственное спасение — в умении управлять лодкой (джойстик и "А" или "Turbo А"). "На подтале собирайте все яйца. Вам же двойная выгода: за каждое яйцо вам дается по 20 очков, да еще, собрав все яйца, вы получите жизнь".

Впрочем, река — пожалуй, единственное место, где яйца можно вообще игнорировать. Этап заканчивается зрелищным поединком с тиранозавром ("T-Rex"), жаждущим закусить девочкой Лекс (вами он тоже не побрезгует). О том, как справиться с этой проблемой, уже было подробно объяснено в 16-м номере журнала — достаточно встать около верхнего левого камня и стрелять по голове хищника, когда она опущена к земле. Особо опасайтесь пасти чудовища — она отбирает жизнь целиком. Лапы же лишь уменьшают запас жизненной энергии (а если тиранозавр наступит на Лекс, то, как заметил Александр, Гранту вообще ничего не будет).





**Этап 5** Видимо, в отместку за разрушение своих гнезд, велоцераторы уничтожили рацию в комнате управления. Но осталась еще одна рация — на корабле. Грант спускается к морскому побережью, чтобы вызвать спасательный вертолет. Первая часть этапа — надо пройтись по петляющим между островами мосткам. Кроме того, что островки заселены представителями всех трех типов противников, через мостки регулярно перепрыгивают хищные икhtiозавры, а кое-где ваш путь преградят находящиеся под напряжением решетки (ведь генератор Грант включил еще два этапа тому назад). Особо хочу отметить, что динозавры, как и положено, боятся наступать на решетки. К сожалению, слишком часто разработчики игр забывают предусмотреть такие простые вещи. Как и в предыдущих этапах, на месте последнего уничтоженного яйца появится пропуск, и вы сможете отправиться на корабль.

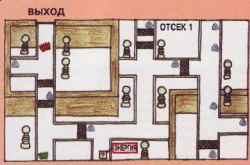
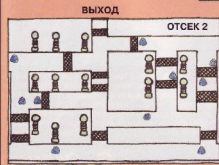
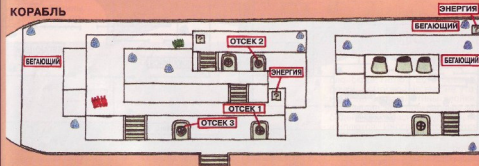


Вторая часть этапа. Оказывается, между островами и кораблем находится поляна, по которой собирается стадо трицератопсов. Они будут бежать очень быстро. Александр советует придерживаться той же тактики, что и на первом этапе. А я маневрирую на правой половине экрана.

Третья часть этапа, на корабле. Гранту предстоит очистить от яиц палубу и два отсека корабля. В отсеках стоит электрооборудование, обстреливающее проходы мощными разрядами (находящихся под напряжением решетки здесь тоже хватает). Не торопитесь. Стоит

немного подождать, чтобы разгадать закономерности появления электроразрядов. Как только Грант войдет в радиорубку, игра сообщит, что помощь вызвана, и отправит вас на последний этап.

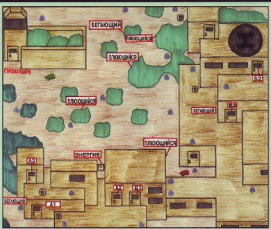
### КОРАБЛЬ



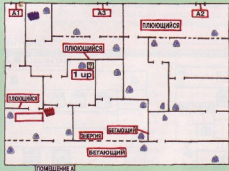
## Этап 6

Заключительный и, пожалуй, самый запутанный. Здесь улицей считаются не только та поляна, на которой начинаются приключения, но и крыша дома. Таким образом, на улице вас поджидают пять пропусков, но чтобы их собрать, вам придется уничтожить яйца во всем доме... Вот как можно пройти этап:

- 1) берете пропуск, уничтожаете все яйца на поляне и отправляетесь в дом (можете проверить себя — когда Грант будет входить в дом, количество оставшихся на улице яиц должно быть равно девяти);
- 2) проходите двери в следующем порядке, попутно уничтожая все яйца: А1 — А2 — Б1 — Б2 — Б2 — Б1 — А2 — А3 — А3 — А2 — Б1 — Б3 — выходите на крышу и берете на месте последнего уничтоженного яйца пропуск в вольер в верхнем левом углу — Б3 — Б1 — А2 — А1 — и выходите на улицу;
- 3) в вольере нужно уничтожить всего лишь три яйца, но они скрыты густой кроной деревьев и хорошо охраняются. \*Не сходите с места нахождения третьего яйца!! — справедливо замечает Александр, — Вам нужно взять еще появившуюся на его месте карточку, о чем вы узнаете по звуку!!\*
- 4) Пропуск откроет дверь к тирозавру, собравшемуся закусить Тимом и Лекс. Следуйте той же тактике, что и в первом поединке. И хотя жизненной энергии у тирозавра стало больше, накопленных во



время прогулок боеприпасов обычно хватает с лихвой. Одолев тирозавра, Грант оказывается у вертолетной площадки, расположенной на крыше дома. Все, вы смогли выбраться с злополучного острова динозавров, избежав участи обеда. Но только время покажет, какая форма жизни победит...



Напоследок, секрет, который позволит вам досрочно завершать этапы. В начале игры, когда на заставке появится морда динозавра, начинайте нажимать следующую последовательность: вниз — вправо — влево — вниз — вправо — влево — ... до тех пор, пока не услышите звук взрыва (четыре-пять повторений, как правило, хватает). Теперь, если во время приключений на этапе включить паузу ("Start") и нажать "Select", Грант окажется на следующем (под)этапе. Ниже привожу список мест, куда можно таким обра-

зом перенестись: стадо трицератопсов во второй половине первого этапа; стадо тирозавров в конце второго этапа; стадо тирозавров в начале третьего этапа; стадо трицератопсов; корабль; начало пятого этапа; стадо трицератопсов; корабль; начало шестого этапа; финальный поединок с тирозавром; вертолетная площадка; поляна табличек с именами разработчиков игры.

G. Dragon



# ШКОЛЬНЫЙ МИР

# ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

Автор:  
Василий Беляков, г. Москва

Жил на свете мальчик по имени Петя. Как все ребята, ходил в школу, конкретно, в восьмой класс. Но учился он плохо, учителя его не любили... И вот однажды, убежав с уроков, Петя отправился на каток и по дороге случайно провалился в странную яму. Долго летел он в

полной темноте и, наконец, приземлился на пышный зеленый куст... Очнувшись, Петя обнаружил пропажу ранца с учебниками и дневником. Отсюда и начались Петины злоключения: по-пробуй, вернись

домой или в школу без дневника. Петя отправляется на поиски.

**1 мир. Горы.** По узенькой горной тропке Пете предстоит преодолеть перевал, избежать падающих камней, бьющих из-под земли гейзеров, проваливающихся мостиков. Но хуже всех — ехидные еди-

ницы, словно слетевшиеся сюда со страниц Петиного дневника, швыряют в вас карандашами, линейками, ручками. Босс — здоровенная единичка, вредная, да к тому же колдунья.

**2 мир. Море.** Море и только море. Берегов не видно. Как зане-

рисунки автора



сло сюда Петю? Есть бревна, бочки, помогающие ему не утонуть, но есть и Петины двойки, принявшие вид прекрасных лебедей. Они красивы, но больно щиплются. Иногда встречаются и крокодилы, тоже злобного норовя. А босс — громадный лебедь — атакует мальчика стальными перьями.

**3 мир. Пустыня.** То кругом вода, то ее ни капли. Трудно выбраться из этого мира, населенного змеями, шакалами, скорпионами и верблюдами. Босс — большой верблюд, прицельно и смачно плюющийся.

**4 мир. Подземелье.** Сумрачный лабиринт со множеством комнат, набитых призраками и летучими мышами. Страшно, но дневник где-то здесь, придется искать. Зато когда Петя его отыщет, рядом окажется лифт, который вынесет его на свет божий, к нормальной школьной жизни.

А, может, не брать дневник?...



**Калтрор**



**Рокаст**



**Дингерк**



**Крона**

## Гладиаторы кланов

Можете представить себе планету, цивилизация которой застыла на уровне первобытно-общинного строя, а боевые искусства развились не хуже, чем в Древнем Риме? Не можете? А вот автор этого сюжета **Алексей Садыков из Москвы** полагает, что такое вполне могло произойти. Ведь в перабытом мире существует лишь один закон: "Побеждает (и выживает) сильнейший". И именно благодаря этому закону на планете Воринсепт, затерявшейся в просторах Вселенной, появились очень много хороших бойцов...

Планету населяли самые разные существа, которые объединялись в кланы. И раз в 20 лет лучшие бойцы кланов собирались на турнир. Но это было отнюдь не добровольное мероприятие: за подготовкой к турниру и явкой на него строго следили жрецы храма Каменных Исполинов. Еще бы, ведь до турнира каждый участник был обязан найти магические камни, разбросанные в пяти различных зонах планеты, и отдать их жрецам. А сам турнир еще более усиливал власть жрецов: все гладиаторы проигравших кланов забирались жрецами и с помощью магии обращались в рабов. Проигравшие же кланы, а также отказавшиеся от участия в турнире, облагались непомерной данью. Зато клан-победитель одаривался всяческими благами, в том числе самым совершенным оружием. Именно поэтому и рвались гладиаторы кланов на турнир, именно поэтому и сражались в полную силу, предпочитая почетную гибель в бою медленному вымиранию от голода, холода и нападений жестоких хищников.

Вот такие дела происходят на планете Воринсепт. А теперь взгляните на бойцов, собравшихся на очередной турнир, чтобы в двухраундовых поединках определить тех, кому повезло жить дальше. Следующие 20 лет, до нового турнира.

рисунки автора



**Тариск**



**Сколтор**



**Олерт**



**Стантор**



**Хонтар**



**Сторк кровавый**

# Шаманы

## ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

"Есть в Челябинской области группа подростков, которых, честно говоря, нельзя отнести к пай-мальчишкам. О, молодость, молодость! Называют они себя "Шаманы". Они отлично бегают, плавают, ездят на велосипедах, могут хоть куда залезть и, увы, кое-что разбить. А вообще-то они классные парни. Я предлагаю сюжет видеоигры по их приключениям".

Вот такое письмо мы получили от нашего постоянного автора из Челябинской области. Хотя сам он об этом не просил, мы решили не называть здесь его фамилию: тема поведения и взаимоотношений подростков довольно шекотливая...

### Общая характеристика игры.

В игре 6 уровней, в конце каждого из них — босс. На каждом уровне устраивается небольшое соревнование, победитель которого получает дополнительную жизнь. В пути "шаманы" (а их в игре двое — блондин и брюнет) могут отыскивать призы: бутерброд (энергия), лицо (жизнь), деньги, сигареты (не брать ни в коем случае), костер (отдых) и оружие.

**1 уровень.** "Развлекательная" прогулка по улицам с разбиванием стекол и "охотой" на собак и кошек. Жаль, мешаются взрослые, норовящие поймать "шамана", да милиция. Она наиболее опасна. Босс — пьяный мужик. Требуется столкнуть его в лужу и отнять деньги.

**2 уровень.** Стройка. Требуется, принася от сторожа, залезть на крышу и "обстреливать" оттуда кирпичами строителей, мешая им работать. Босс — прораб, которому осточертели подобные "шалости".

**3 уровень.** "Шаманы" выходят на большую дорогу. Нет-нет, грабить они никого не собираются, но вот покидать камни в проезжающие машины — сколько угодно. А если удастся перегореть дорогу собранными на обочине предметами — начинается на-



стоящий "цирк". Но вот на дороге показались милицейский УАЗик — босс этапа.

**4 уровень.** Отдых после трудов праведных. "Шаманы" расположились на берегу озера и устроили соревнования по плаванию, бегу и прыжкам через костер. Но отдых омрачается дракой между "шаманами". Упавший в воду — проигрывает.

**5 уровень.** Стация по дороге велосипеды, "шаманы" прорываются на военный полигон. Здесь испытывают танки и другую военную технику. Но "шаманы" не из пугливых — сами выступают в роли испытателей танков. Босс, как ни странно, не какой-нибудь БТР, а огромная собака. Самый сильный из всех боссов. Если "шаманы" победят ее, то она доставит их прямоком на последний уровень...

**6 уровень.** Большая лорка. "Шаманы" попадают домой, где их уже с нетерпением ждут вооруженные ремнями родители, прораб, милиция и другие ранее побежденные противники.

рисунки автора

игра на разных компьютерах... и не только

# STAR WARS

## Двадцать лет спустя...



сравнимый лишь с толстовской "Войной и миром", которого было достаточно, чтобы создать девять фильмов продолжительностью по два часа каждый. Но в силу финансовых, а потом и личных обстоятельств Лукас успел снять лишь вторую трилогию. После этого он надолго замолчал как постановщик. Уйдя от режиссерской работы, он возглавил крупнейшую на сегодняшний день голливудскую компанию по созданию спец- и компьютерных эффектов ILM (Industrial Light and Magic). Но идея продолжить начатую в 77 году киносагу не оставляла его. И вот уже в 90-е годы великий режиссер и к тому времени глава еще одной процветающей фирмы, скромно названной Lucasfilm Ltd, окончательно утверждает в своей идее и медленно, но верно, начинает готовить плацдарм для новой трилогии. Именно с этого момента

**М**огу со всей ответственностью последнего рыцаря-джедая предположить, что великий Джордж Лукас, создавая свою киносагу "Звездные войны", уже тогда, двадцать лет назад, предвидел просто феноменальный успех своего творения. Фильмы трилогии "Новая надежда", "Империя наносит ответный удар" и "Возвращение Джедая" обрели поистине небывалую популярность. Наверное, ни один фантастический фильм не завоевывал столько почитателей. Для многих эта космическая эпопея стала в своем роде "Властелином колец" далекой-далекой Галактики. На этих фильмах было взращено не одно поколение современных комиксистов, фантастов, сценаристов. Логотип STAR WARS стал своеобразным идиологом эпохи. Конечно, в последствии многие режиссеры пытались нажиться на славе этого гениального творения, создавая многочисленные "подражания, например — "Боевая звезда "Галактика", но они не были ничем иным, как заурядными фантастическими бо-

евичками, предназначенными исключительно для выкачивания денег из доверчивых киноманов. Вот почему "Звездные войны" до сих пор остав-

та начинается ренессанс "Звездных войн", начинается новый виток "далекой, далекой Галактики"...

ся непревзойденными и долго будут оставаться таковыми... вплоть до 1998 года... до следующих "Звездных войн"... Первоначально в планах Джорджа Лукаса стояло создание трех трилогий. По словам самого режиссера у него уже был материал, по объему



Бессмертный Джордж Лукас



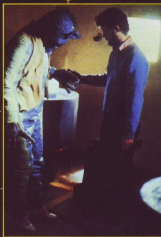
## ПОСМОТРИМ...

Прошу у благородного читателя прощения за столь пространное вступление, но, как мне кажется, для статьи, посвященной восьму, что связано со "Звездными войнами", подобная преюдия просто необходима.



Колыбель "Звезды Смерти"

Итак, первый фильм появился в уже далеком 1977 году и по тем временам представлял собой гармоничный сплав отличного сценария с великолепной игрой актеров и замечательными спецэффектами. На сколько я знаю, на съемках этого фильма были впервые применены технологии "синего экрана" (о том, что это такое и с чем его едят, читайте в куперовской статье в номере 25, посвященной незабвенному Маршалу). Так что все Звездные Разрушители, Звезды Смерти, Эквинги и тайфайтеры являются не плодом компьютерной анимации, а лишь искусно сделанными моделями. Я не погрешу против истины, если скажу, что ВСЯ техника "Звездных войн" — это ни что иное, как... куклы, макеты, выполненные из пластика и датекса. Однако именно эти самые "куклы" заставляли (и заставляют!) зрителей всего мира буквально влюбляться в этот фильм. До сих пор сцены атаки повстанцев на Звезду Смерти, железного марша Имперских боевых машин и дуэли на лазерных мечах являются, по словам западных кинокритиков, одними из лучших в мировой кинофантастике. И это при том, что бюджет первого фильма составлял 10 миллионов долларов, то есть не превышал бюджет обычного второсортного боевика. После появления первой, а если точнее, четвертой серии фильма, продолжения уже ждали с нетерпением. Я не буду распространяться о грандиозных успехах других серий, так как на подходе следующая трилогия. В ней, по признанию самого Лукаса, речь пойдет о "Войнах клонов" — "более цивилизованном веке", временах, когда братство Джедаев еще не умерло,



В роли наемника Greedo снялась секретарша Джорджа Лукаса. Не верите? Взгляните на ее обувь.

когда Оби-ван Кевоби и Анакин Скайуокер были молоды и вдвоем сражались против могущественных "Темных лордов". Не лишним будет добавить, что первая часть этой трилогии выйдет лишь в середине 1998 года. А пока для того, чтобы удовлетворить аппетиты самых ярких поклонников, Lucasfilm готовится к перезапуску первую трилогию: улучшаются спецэффекты, заново происходит монтаж, а также вставляются ранее вырезанные из фильма сцены: приезд Люка в Анкоридж, встреча Хана Соло с Джайбой ("Новая надежда"), а также множество сцен из "Империя" и "Возвращения Джеда" (ну кто из нас мог бы предложить, что повстанцам на снежной планете Хот придется сражаться не только с имперскими гвардейцами, но и со снежными чудовищами Вампами, или что в самом конце "Джеда" Ландо Кальриссан должен был погибнуть в разрушающейся Звезде Смерти). Это все ждет нас в уже недалеким 1997-м.



ми Вампами, или что в самом конце "Джеда" Ландо Кальриссан должен был погибнуть в разрушающейся Звезде Смерти). Это все ждет нас в уже недалеким 1997-м.

## ПОСЛУШАЕМ....

Да, именно послушаем, так как для истинных меломанов всего мира выпущено шесть компакт-дисков с музыкой из всех трех фильмов (то есть по два

диска на фильм). И для того, чтобы отпугнуться под звуки "Звездной симфонии" или "Имперского марша", совершенно не обязательно туда-сюда гонять видеомэгнитофон. Так что бессмертное творение композитора Джона Вильямса стало еще бессмертнее. Вообще первоначально Лукас сомневался относительно музыкального сопровождения фильма: режиссер хотел ввести классическую инструментальную музыку, не используя каких-либо переделок, однако его знакомство с замечательным композитором окончательно развеяло все сомнения. Добавим, что в последствии Джон Вильямс написал музыку к такому шедевру музыкального искусства, как фильм об археологе Индиане Джонсе. Однако именно музыка для "Звездных войн" (кстати, звучала она в исполнении Лондонского Симфонического оркестра) является венцом творчества Вильямса. Но хотя музыка — это есть нечто вечное, вечно о ней рассуждать мы не будем (у нас ведь не консерватория), а потому...

## ПОЧИТАЕМ...

Сейчас "далекая — далекая галактика" перестала существовать, ТОЛЬКО в фильмах и играх (об играх хороших и разных чуть позже), ибо многочисленные писатели-фантасты, суммируя личную инициативу и пожелания великой компании Lucasfilm, а точнее ее подразделения Lucasarts, принялись буквально закидывать книжные магазины и прилавки плодами своего творчества (хм... мда!?!?!). В итоге, за четырехлетний период появилось огромное количество объемных, но, главное, хороших книг, в которых рассказывается о новых подвигах Люка Скайуокера и компании. Вообще, если говорить о количестве книг, то их что-то около восемнадцати: четыре трилогии, одна тетралогия и две отдельных книги. Авторами-первопроходцами является замечательный фантаст (кстати, лауреат премии "Хьюго" — самой



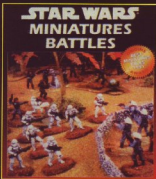


значительной награды за успехи на поприще фантастической беллетристики) Тимоти Зан. Его трилогия, включающая в себя книги "Наследник империи", "Возрождение Тьмы" и "Последний приказ", явилась первой среди целого ряда

других, не менее замечательных, написанных не менее талантливыми авторами. Сейчас начала выходить трилогия (четыре книги), рассказывающая об еще одном герое Возрождения — пилоте Видже Антиллесе, который прославился, в основном, в "Возвращении Джедая", когда вместе с Лэндо Кальрисианом взорвал новую "Звезду Смерти". Она повествует о подвигах генерала Виджа Антиллеса и его "эскадрильи бродяг". В нее входят книги "Эскадрилья бродяг" (Rogue Squadron), "Игра Виджа" (Wedge's Gamble) и "Ловушка Критоса" (The Crytos Trap). Рабочее название четвертой книги — "Bakta Rebellion". Конечно, перевести это затруднительно, однако известно, что Бакта это, своего рода, целебный состав.

## ПОИГРАЕМ...

Как любит говорить Агент Куллер: "Играть можно по-разному". При этом он, конечно, имеет в виду свой ненаглядный "Комбат", а же применю эту фразу к моим ненаглядным "STAR WARS". Во истину в мире "далеких — далеких галактик" можно играть много и по-разному. Мне бы хотелось вам рассказать обо всем, и побольше, побольше, по-



больше... Но журнал наш не резиновый, и поэтому я остановлю свой (и ваш тоже) взор на играх ролевых и играх компьютерно-приставочных.

## ПОИГРАЕМ ТИХО...

Начнем, пожалуй, с игр ролевых. Ролевая игра — это не просто игра фишек и игральными кубиков. Здесь сюжет меняется не согласно установленным



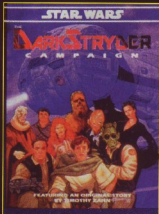
Copyright 1987 TSR, Inc. All Rights Reserved. Printed in the USA. ISBN 0-896-020-00-0

"Наш человек" в массе своей сравнительно недавно открыл для себя мир ролевых игр или "дэзденшек" (от D&D), как их ласково кличут в Эгладоре, то бишь в Нескучном саду — самой большой толкенистской гусе в Москве. Именно Эгладор стал основным источником ролевых игр; именно оттуда ролевые игры проникли в "жаждущие массы". Конечно, под "жаждущими массами" подразумеваются толкенисты, охочие до всего нового и, желательного, сказочного. На западе в "дэзденшки" играют поголовно все, у нас это удел либо очень богатых (40-50\$ за игру это вам, господа, не шутки!), либо о-о-чень изобретательных личностей (таких, например, как ваш покойный... простите, покорный слуга), создающих игры сами.

Обычно существует правило, по которому человек, создавший игру, автоматически становится Ведущим или ДжиЭмом (Game Master) — то есть полноправным хозяином игрового процесса. Грамотный ведущий, умеющий направить свои заморочки в нужное русло, просто не даст скучать. Обычно один ДжиЭм в своей игре "ведет" пятерых, иногда шестерых человек. Эту разновекую компанию называют "партией" (хэ, вы правы, хэ, есть такая партия...) Основной целью этих пяти становится выполнение задания, поставленного ведущим. Чаще всего их действия ведутся по благо Повстанческого Альянса или Новой республики. Тупые заклад-

правилам, а во многом по прихоти игрока. Он может, проходя через ряд испытаний, совершенствовать свои умения, изучать тот мир, в котором находится, и пользоваться этими знаниями, побеждать коварных созданий, населяющих мир. Более того, играющий может дать волю своей фантазии и создать СВОЙ мир! Такие игры предполагают не только "развозку рук", но и работу "серых клеточек".

А в мире "Звездных войн" все началось в 1987 году. Тогда крупная компания WestEnd Games взяла и выпустила в массы са-а-а-мую первую звездновойническую ролевушку, сюжет которой полегал в рамках трилогии и, в общем-то, ни чем особым не отличался. До этого времени основным грандом на поприще ролевых игр была фирма TSR с ее известной серией Dungeons & Dragons (D&D). Эти игры были очень сложны, и было для того, чтобы играть в нее, играющие должны были решать примеры чуть ли не из высшей математики. Система же ролевых STAR WARS оказалась значительно проще, что делало ее привлекательнее. Фанаты стали плодиться как грибы...





# игра на разных компьютерах... и не только



Но не только писюковцы были одарены великой Lucasarts. Благодарная почва Super Nintendo при содействии ребят из Лукасарта подарила миру несомненно первую часть трилогии, озаглавленную "Super Star Wars". Игра идеально следовала сюжетной линии



фильма. Это, наверное, было одним из главных достоинств. Немного найдется игр, созданных по мотивам других фантастических фильмов, в которых сочлется филигранное соответствие сюжету и отличная графика. Но хотя вы могли играть не только Люком Скайуокером, но и Ханром Соло и Чубаккой, впечатление слегка портило недоработанное управление.



Все недостатки "Super Star Wars" были с лихвой компенсированы в "Super Empire Strikes Back". Вот уж поистине



игра. Достояние великого имени Джорджа Лукаса. Все было при ней: и снегшшибательные звуковые эффекты, и потрясающие графические находки художников, и замечательное оформление. Знаюки сразу вспомнят



было воистину великолепно. В общем, это была самая лучшая игра из всех звезднойвойнических игр на домашних приставках. Хотя что я вам рассказываю, читайте описание в номере 17 за 95 год.



сцены сражения на снегоходе, исполнение которых просто потрясло! Или битва Люка с Дартум Вейдером: а, это галактики. Взявшись за святое дело уничтожения повстанческого отряда, уже трудно было заставить себя вылезти из-за компьютера... Все-таки Темная Сторона притягивает, что ни говори. А как приятно порой бывает, делню ворочая "мышью", уничтожать целые эскадрильи "хороших" Эко-вингов. Будущее звезднойвойнических симуляторов теперь однозначно было за "Тай Файтером". И даже прекрасно выполненное расширение "B-Wing", выпущенное для игры "X-Wing", уже не могло вернуть повстанчеству былую славу.



Но вернемся, как говорится, к нашим баранам". Как бы подводя итог суперинтегровской серии, Лукасартс выпус-



Для того, чтобы уравнять весы, склонившиеся благодаря игре "X-Wing space combat" в сторону добра, ребята Лукаса недолго думая, выпустили игру "Tie Fighter". На этот раз вам предлагалось влезть в тачки "плохих ребят", старающихся вышвырнуть силы Повстанческого Альянса вон из



# игра на разных компьютерах... и не только



тил в свет "Супер Возвращение Джедая". Честно скажу, от этой игры такого зифорического вос- торга, как от "Импе-

но и к тому же дорого. Прости- те, но два жетона для того, чтобы только начать игру, дороговато-с...

А в 1995 году пришли "Темные силы". Игра "Dark Forces" явилась нам очередной думоподобно- стью, выделяющейся, однако, на фоне других большим реализмом. В игре вы выступали в роли Кайла Катарна — на- емника, работающего на Повстанцев. Вам предстояло выполнить ряд ди-



рии", у меня не было. Ну, недо- работанная она какая-то. Гра- фика не поме- нялась, звук стал даже хуже, динамики мало — в общем все как-то пусто. В "Джедая" можно сыграть один раз, потом это начинает приедаться.



"Звездные войны" не миновали и за- лов игровых автоматов. Однако одно- то, что игру делала HE Lucasarts, поз- воляет мне оставить игру за кадром. Играть в нее невозможно, неинтерес-

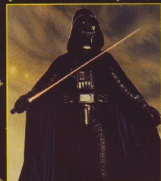


версионных заданий в глубоком тылу противника. В отличие от ряда других ДУМалок, "Dark Forces" обладал не только сюжетом, но и более-менее продуманными миссиями, что безус- ловно сделало ее хитом среди поклон- ников 3D игр.

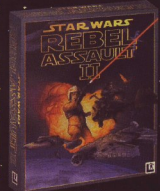
Ну и наконец, совсем недавно вышла вторая часть "Rebel Assault". Кроме улучшенной графики, игра в общем-то не обладала какими-либо очевидными

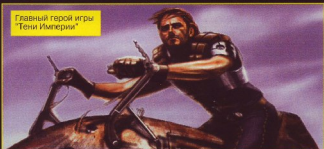
преимуществами перед первой ча- стью. Как прав был один из журналов: когда назвал эту игру обыкновенным тренажером для мыши!

Теперь информация для тех, кто жа- дет узнать, что День грядущий нам го- товит...



С 30 сентября сего года на прилавках должна появиться одна из самых луч- ших игр для приставки Nintendo 64 — "Тени Империи" (Shadows of the Empire). Действие игры происходит между "Империей" и "Возвращением Джедая". Главный герой — человек "из подполья", близкий друг Ханя Со- ло — расследует странные события, происходящие в мире контрабанди- стов. Империя для того, чтобы одер- жать победу над Повстанцами, всту- пает в тайный союз с Криминальной организацией. Восстание под угро- зой, и только вы — единственная на- дежда восставших.





Главный герой игры "Тени Империи"

А для поклонников "Dark Forces" выходит вторая часть, называющаяся "Jedi Knight". На этот раз Кайлу Катарну противостоят семь Темных Джедаев. В борьбе с ними Кайл узнает о своих джедайских способностях. По мере постижения себя, Кайл становится перед дилеммой — идти по "светлому" пути или дать завлечь себя Темной стороне. Помимо оружия (кстати, де-



к теме "Star Wars", но пока — пока тема закрыта. Живите в мире, и да пребудет с вами Сила!



пери в арсенал включены и лазерный меч), в этой игре игроющему предоставляется богатый ассортимент "Силы". При желании персонаж может смотреть сквозь стены, левитировать, а также притягивать к себе предметы. Игра обещает быть не просто интересной, но и чрезвычайно сложной.

И последняя новость — готовится к выпуску сетевой вариант игр "X-Wing" и "Tie Fighter". Соединяясь друг с другом по модему или локальной сети, играющие смогут на деле отстаивать идеалы Империи или Повстанческого союза. Вы станете участником нескольких известных по фильму сражений, в том числе Явинской битвы (финал "Новой Надежды") и сражения при Эндоре ("Возвращение Джедая"). Да, вот, пожалуй, и the end... Я рассказывал вам, наверное, все, что знал сам



За \$200 можно купить настоящий лазерный меч (без лезвия)



(за исключением различных мелких подробностей, описание которых наверняка заняло бы еще страниц пять-шесть). Хотя статья и закончилась, но мир Звездных войн продолжает жить и здравствовать, появляются новые игры, книги, комиксы... В нашем журнале мы еще не раз будем воссражаться



Duck Wader

Давным-давно в далекой-далекой галактике...

# STAR WARS

## ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ



... Объединенные силы Повстанческого Альянса только что разгромили самое мощное оружие Галактической Империи — космическую станцию Звезда Смерти, тем самым предотвратив имперскую атаку на Явин, планету, где располагалась основная база Повстанцев. Героем сражения стал Люк Скайуокер, ученик великого Джедая, Оби ван Кеноби. Но хотя повстанцы празднуют победу, в Галактике осталось еще Зло, уничтожение Звезды Смерти оказалось только первым шагом в борьбе против этого Зла, против Империи...

Авторы текста: Duck Wader и Агент Купер. Художник: Валерий Корнеев.  
Компьютерная обработка: Валерий Корнеев и Алексей Филатов.

На борту  
Звездного  
Разрушителя  
"Химера"...



Патрулирование  
завершено. Мы  
возвращаемся!



Капитан  
Пелеом,  
ваши люди  
бездействуют.  
Ускорьте  
расчеты!

Есть!

Вице-адмирал, мы  
вычислили вектор  
перемещения на орбиту  
Явина. Экипаж готов к  
гиперпространствен-  
ному скачку!



Объявите  
трекминутную  
готовность,  
лейтенант  
Кантор!

Так точно,  
капитан!



Все системы  
мегаструктуры  
функционируют в  
предпереходном  
режиме!

Вперед!

Начать  
гипер-  
скачок!

Переход на орбиту  
Явина через три стан-  
дартных часа! Вызвано  
командным составом  
Разрушителей "Мсти-  
тель" и "Мертвая  
голова" ...



...Следуйте курсу  
флагмана,  
развернуть боевой  
строй!



Говорит  
"Мертвая  
голова"

Вас  
понял!

Говорит  
"Мститель"

# Планета Явин



Это Синяя Эскадрилья, говорит Синий Лидер, ничего подозрительного не заметно!

Продолжаем облет.

Ребята, поскорее бы нас сменили!

Ничего, Синий Три. Эскадрилья Бродяг уже под парами! Вам осталось недолго там вертеться!

## Космопорт ЯВИНА

Как хочешь, RZD2, лично я иду сейчас в текосек!



Ну, Чуви, я думаю, наша работа тут сделана! Пошли заберу в команднуре порта наши бумаги — мы улетаем!

Внимание! Пассажирам транспорта PD-17 занять свои места! Ожидается посадка крестокрылов орбитального патруля!



Разрешение на взлет 7-мечелетнего Сокола подтверждено!

?



Я не уговариваю! Все равно, мы улетим, дружок! Хан Соло действует в соответствии только со своими интересами! А идеями о революции меня не завлечешь!

!!!!

Да брось ты, громила!



!!  
ПТРОО!

Все, заканчивай погрузку, Чуви. "Сокол" нам отремонтировали, так что летим через часок!



Корусканти, столица  
Галактической  
Империи.

...Разрешение  
на посадку,  
немедленно!

### Вскоре

Я разочарован,  
Дарт Вейдер. Звезда  
Смерти считалась  
совершенным  
оружием.

но Альянс  
смог уничто-  
жить ее за  
несколько  
минут!

Император, я  
полностью  
признаю свою  
вину...

Флот под командой  
вице-адмирала  
Трауна уже  
выполняет приказ  
по ликвидации  
базы  
Повстанцев.

Это не и окупит  
совершенно то бой  
прошашу. Ты заслужил  
наказание!

Твоя инженерия  
уверяла меня.

Что конструкция  
станции не имеет  
никаких изъянов!

А в итоге  
мы лишились  
не только этой  
мобильной  
космической базы,  
но и всего ее  
гарнизона,

состоявшего из  
элитных  
легионов  
штурмовиков.

**НИКТО  
НЕ МОЖЕТ  
ОСЛУШАТЬСЯ  
ИМПЕРАТОРА!**

**ССКШ-ТЩ!**

**НЕТ!!**

**Хсс-Пфф!!**

**КСТ-КЩЦ!**

Явля, апартаменты Люка Скайуокера



...Бен,  
спасибо тебе...

...Ты открыл мне  
путь в Силе,  
научил ее  
пользоваться...



...оберегал  
меня и моих  
друзей от  
опасностей...



...а когда на пути  
остал Дарт Вейдер...



...даже после  
твоей смерти...

...ты не задумывался,  
пожертвовав своим жалким  
жизнем, Альвину доставил  
жесткой Звезде Смерти,  
дуководствуясь которыми  
ты спроектировали  
различные удар...

...дух твой помогал  
мне и оберегал меня  
в самых трудных  
сражениях...

...и в самый важный  
момент ты не оставил  
меня: та Сила, которую  
ты мне показал, помогла  
мне избежать  
смертельных выстрелов  
Дарта Вейдера...

Уииии!



Тьв-Тьву!

...Жертва твоя  
не была напрас-  
ной, и только  
благодаря тебе,  
Оби-ван Кеноби,  
ядро Повстан-  
чества не было  
разгромлено  
Империей...

...а страшное оружие  
было уничтожено...



...Я не подражаю твоему имени...



Конная свои  
ждежайские  
случки, Люк!  
Тора на вылет!



Берегись, Люк! Это  
будет не простое  
патрулирование!

...Бен?

Я буду  
на взлетной  
площадке  
через пять  
минут, Видж!

всплыв

Эскадрилья Бродяги на вылет!

Ребята, это Люк! Все о'кей? Поехали!



Да пребудет с нами Сила!



Поосторожнее там, наверху, ребята!

У Императора еще остались резервы!

Это Бродяга Три, мы вышли на орбиту!



Говорит Лидер Бродяг! Все спокойно!

Эй, Люк!

Тебе не надели эти рутинные облеты? Они же почти бессмысленны!

Видж, называя это чутьем Джедая, но мне кажется, что должно случиться что-то очень плохое...



В космосе

!! Да, я готов, Чуви!



??

С гидравликой все в порядке!

Я проверил аппаратуру три раза!

Все, ключ на старт! Давай, старушка, вперед!

Прощай, Явин!



Попадутся ли наши друзья в сети, которые расставил для них вице-адмирал Траун? Ответ на этот вопрос вы найдете в следующем номере нашего журнала!



Кроссворд оказался очень легким, а его труд же разгадал.  
Много пришлите мне ответов на 3, 12, 13, 16, 18,  
32 и 38 вопросы, а то ой у меня не сойдётся.

Очень крутенько описывает  
в этой игре: не меш.

Шлю вам сюжет  
игры из эпохи  
мангало-тюрецкого  
нашествия на Русь.

Я дал Сереге почитать ваш журнал,  
а он не хочет отдавать мне его назад.  
Говорит, что коллекцию собирает.

Я напишу письмо с секретом.  
Без секретов игра не есть!

Надпись на конверте:  
"Не вскрывать!  
Опасно для спорта!"

Если я не могу  
это продать, то могу  
буду продавать



### Только для почитателей Великого Дракона!

Вы можете **БЕСПЛАТНО** приобрести  
специальный предохранитель, который  
защитит вашу жизненную энергию от когтей  
тиранозавра!

- При себе **ОБЯЗАТЕЛЬНО** иметь:
- 1) Паспорт;
  - 2) Заверенный у нотариуса запас  
жизненной энергии;
  - 3) Тиранозавра, от которого вы желаете  
защититься.

Гибкая система скидок при остром  
предъявлении тиранозавров!  
По всем вопросам обращаться к сторожу  
парка Юрского периода.

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

## 8 бит

### Bud Dudes

Энергетический удар: задержите на несколько секунд кнопку "B", а когда наш игрок заманет, отпустите.

Alex Gator,  
Mr. Bogus, Братусь,  
г.Лыткарино,  
Московская обл.

### Ghost Busters 3

На 6-м и 7-м ярусах старайтесь попасть в зеленый квадратик, который пролетает над вами. Нажатием кнопки "Турбо В" вы уничтожите все привидения, летающие в небе. Это прием также хорош в бонус-уровнях.

Сергей Пильцов г.Тула

### Kid Kool

Добавление к приему Сергея Пушкина (№22). Поклонитесь на полке, прыгнув сверху на которую вы заработали 9 жизней, спрячнитесь с нее, затем снова запрыгните — получите еще 9 жизней, и так далее.

Kabal г.Москва

### Sowangi

Умрите во втором уровне, и, когда появится надпись CONTINUE?, нажмите столько раз джойстик вниз, сколько уровней хотите переключить. Теперь берите CONTINUE и — в путь!

G. J. Max г. Екатеринбург

## 8 бит

### ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



### Mortal Kombat 3

Если при схватке с двумя соперниками вы хотите избежать боя со вторым, то сделайте так. После назначения ударьте первого противника, быстро отойдите, станьте в углу экрана и непрерывно делайте нокаут. Когда время боя истечет, противник погибнет, а схватки со вторым противником просто не будет.

King и С. Болдырев  
г.Москва



### Battletoads Double Dragon

На пятом уровне при схватке со вторым роботом (2-я дверь) тесните его вперед, и появится жизнь. Если же он отбросит вас назад — жизни не будет.

Kabal г.Москва

### Burai Fighter (Burai Warrior)

Супер-код: LOBB.  
Евгений Рудничский  
г.Екатеринбург



### Contra Force (Super Contra 6)

Если пройти игру два раза подряд, то оружие слышит как в простой "Контре".

Алексей Демьянов г.Москва

### Addams Family 2

В игре существует великое множество разнообразных секретных комнат. Самая большая и, пожалуй, самая ценная находится в доме на втором этаже. Чтобы войти в нее, станьте ровно в середине между злыми и нажмите вниз. Вы окажетесь в комнате с тремя жизнями и сердцем. Из этой комнаты можно попасть в другую секретную. Встаньте над дверью, координаты по лестнице, и нажмите вверх.

Михаил Атаев г.Уфа,  
Башкортостан



### Kick Master

Пароль на последний уровень со всем оружием: HDRFDW GY9ND6.

Baraka г.Москва



### Cliffhanger

Начиная со второго этапа можно менять оружие, нажимая джойстик вниз и "A".

Владимир Галушкин  
г.Москва

### Ultimate Air Combat

Пароль на последний уровень: NCZK999.

Василий Китаев  
с.Новоселиковское,  
Ставропольский край

### Zanac

Если пострелять в "стойб" с глазами, то у вас появится пятиствольный пулемет, а если поведет, то и лазер.

Kabal  
г.Москва



### TMNT

#### Tournament Fighters

Чтобы получить 10 CONTINUE, на втором джойстике нажмите В,А,В,А, вверх, вниз, В,А, влево, вправо, В,А и "Start".

Алексей Демьянов  
г.Москва

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Садыков Алексей (г.Москва) - 9 рисунков, ERS (ред.) - 3 рисунка, Dr. Oxygen, Павел Бывалый (г.Москва), Валерий Корнеев (ред.), S. Boss - 2 рисунка, Отчик Иван (г.Москва), Еремин Роман (ред.), Артем Арсеньев (г.Москва).

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

## MegaDrive™

### Battletoch

Пароль для бесконечного босса: BRN521.

*Просто Сергеев, ред.*



### Battletoch Double Dragon

Выбор уроней и 10 жизни. В меню выбора персонажей наберите вниз, вверх, вверх, вниз, С, А, В.

*J. Cage, г. Москва*



### Bubsy 2

Нажав в заставке следующие коды, вы получите: вверх А, А, А, вниз — все уровни пройдены!

С, А, В, С, вверх, вниз — бессмертие;  
С, С, вверх, вниз, С — 99 бомб;  
В, вверх, В, В, А — 50 жизни;  
В, А, влево, влево — 99 зарядов бауки;

В, влево, вниз, В — 99 скаффандров;

Вправо, вверх, В, В — 99 нор;

В, А, В, С — тилер прыжки.

*Просто Сергеев, ред.*

### Demolition Man

Досрочное завершение этапа. На паузе нажмите влево, вправо, А, В, В.

*Harry Tasker г. Москва*

### EXO Squad

Демо-мультиплеер:  
REVOEMAG.

*Михаил Городничев г. Калининград, Московская обл.*

### Prince of Persia

Новые возможности этой старой игры. На паузе наберите: В,А,С,А,А,С — открываются все решетки; С,А,В,В,В,В — принц не разбивается при падении с высоты.

*Alex Jay ст. Ленинградская, Краснодарский край*

### Red Zone

Код скрытой игры:  
ABCACACBCAC.

*Константин Карасев г. Минск, Беларусь*



### Judge Dredd

Коды:

1. KZDVT — "Гюрма";
2. JQWNO — "Пустыня";
3. RSTRVJZ — "Бабушка Судей";
4. HQWVLT — "Лаборатория Янус";
5. WBCLTU — финал.

*Harry Tasker г. Москва*

### NBA JAM

Чтобы сыграть за президента США, введите инцидаль ARK. Когда будет выделена последняя буква "K", нажмите "Start" и "A".

*Артем Коков г. Подольск, Московская обл.*

### Pete Sampras Tennis

Пароль: 15. JUMPING;  
16. HAPPY; 17. MEGA;  
18. PLAYPETE.

*Вета Стойкова г. София, Болгария*

### Ristar

Пароль: SUPER — усложнение игры; MUSEUM — сражение с боссом; ILOVEU — выбор уроней; XXXXX — отмена пароля.

*Александр Кокунин г. Москва*

### Robocop vs the Terminator

Как сделать, чтобы вместо мужчин были женщины? Поставьте игру на паузу и нажмите кнопки А, В, В, С, С, С, В, А, А, В, С, В, А. Снимите игру с паузы, снова нажмите паузу и нажмите кнопки С, В, А, В, В, С, В, В, С, В, В, С, В, С, А, С, А, А, В, В, В, А, С, А.

*Joker г. Питиргорск*

### Time Gal

Дождитесь загрузки экрана установок и нажмите вверх, влево, вправо, влево, вправо, влево. Теперь вы сможете выбирать уровни.

*Андрей Суворов г. Москва*

### Tiny Toon

Введите пароль  
NGOQWVQWQKQWQWQWQWRY  
и сможете выбрать любую уроней.

*Антон Кратов г. Москва*



### X-Men 2

(Все приемы выполняются на паузе).

Выбор уроней: влево+С, вверх, вверх, влево, вниз, вниз, вправо, С, вправо+С.

Бессмертие: вверх+В, вверх, вправо, вниз, вверх, вправо, вниз, вниз, вверх, В, вверх+В, 99 жизни: вниз+С, вверх, влево, вверх, вправо, вправо, С.

*Просто Сергеев, ред.*

### True Lies

Коды.

Вингестер: SHTGH.

Выбор уроней: MNCHT.

Титры: CRDTS.

*Просто Сергеев, ред.*



### Zool

На паузе нажмите "Start" и нажмите вправо, А, вниз, А, вправо, В, влево, вверх, вправо. Вы получите 240 единиц энергии и 999 единиц времени.

*Андрей Суворов г. Москва*

### Toy Story

Неуязвимость. На 2 уроней, собрав 7 звездочек, залезьте в коробку из-под игрушек, нажмите вниз и держите до тех пор, пока звездочка в левом верхнем углу не закрутится — теперь вы неуязвимы. Досрочное завершение уроней. На заставке нажмите: А, В, вправо, А, С, А, вниз, А, В, вправо, А. Затем начать игру и в паузе нажать А — вы переключаете на следующий уровень.

*Jason, ред.*



**Zero the Kamikaze Squirrel**  
Чтобы разом получить все сверхвозможности, описанные в номерах 25, 26 и 27, на паузе наберите вправо, вверх, В, А, вниз, вверх, В, вниз, вверх, В.

*Alex Jay ст. Ленинградская, Краснодарский край*

### Zombies Ate My Neighbours

Код, позволяющий вознужать на создателей игры: QSDZ.

*Alex Jay ст. Ленинградская, Краснодарский край*

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

## MegaDrive™

**ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ**

### Best of the Best

Пароль к последней схватке (99% псей имени):  
4Z2LYBBDNW.

Владимир Тубольцев,  
г.Лобня, Московская обл.

### Bloodshot

Переход на другой уровень.  
На паузе — вверх, А, вверх, А, А,  
вниз.

Полная энергия. На паузе — С,  
С, В, А, вниз, вниз.

Варакса г.Москва



### F-15 Strike Eagle

Пароли:  
3. HD64MPBBF;  
4. VLS23LCLDM;  
5. JDS5BIUTRF;  
6. 263KNCBHN6;  
7. HV9FPVFPVT;  
8. NGC6G36501.

Masters Group,  
г.Каминногорск,  
Выборгский р-н,  
Ленинградская обл.



### Dracula

#### (Bram Stoker's)

В уровне "The Journey to  
Civilization — Night" в самом  
начале с моста вверх поднима-  
ется цепь. Заберитесь по ней и  
найдете кувшанчик с жиз-  
нями.

Владимир Тарехов  
г.Москва



### Batman Returns

Чтобы перескочить уровни,  
нужно выйти в меню OPTIONS  
и выбрать следующую комбина-  
цию: вверх, влево, вниз,  
вправо, вверх, влево, вниз,  
влево, вверх, влево, вниз,  
влево, "А" и "В" одновременно,  
влево и "Start".

Алексей Промышев г.Москва

### Beauty and the Beast

Во время игры, нажав одно-  
временно А, В, С, вы сможете  
переходить с уровня на уровень.

Masters Group,  
г.Каминногорск,  
Выборгский р-н,  
Ленинградская обл.

### B.O.B.

Когда вы увидите надпись  
FOLEY PRESENTS, жмите на  
все кнопки на обоих джой-  
стиксах, пока не услышите  
звуковой сигнал. Теперь вы  
имеете бесконечный запас и  
жизнь.

Андрей Суворов  
г.Москва

### Earth Worm Jim

В самом начале уровня, когда  
вы поднимаетесь наверх,  
идите влево и в конце вый-  
дитесь на небольшую горку,  
нажимая при этом вперед и С.  
Прозвучит бешеный баран, а  
на обратном пути вы найдете  
три блестящих пулемета.

Антон Никитин  
г.Москва



### Lethal Enforcers 2.

#### Gun Fighters

В первом уровне в первой зоне  
есть табличка с надписью  
BANK. Выстрелите в нее, и вы  
сможете взять себе мощное  
оружие, заряды которого можно  
пополнять кнопкой "С". В  
третьем уровне такое же оружие  
спрятано в горшке из-под  
пештов.

И еще одно оружие спрятано в  
розетке пола, которые висят над  
пештано. Но, к сожалению,  
патроны для него вы уже не  
сможете пополнить.

Антон Никитин  
г.Москва

### Star Trek.

#### Deep Space Nine

Пароль на все уровни:  
2. NUHNEJ; 3. DUJON;  
4. YUQJQ; 5. CHIRGH;  
6. YUGJIS; 7. NUHMEJ;  
8. DUJQEL; 9. QAWHAQ.

Александр Кокунин  
г.Москва

### Generations Lost

Чтобы сделать бессмертие, нужно  
найти платформу, которая  
восполняет жизни, прыгнуть на  
нее и, когда она опустится почти  
до конца, спрыгнуть. Причем  
спрыгивать нужно в такой  
момент, чтобы платформа не  
начала подниматься назад.

Никита Фрумин  
с.Садороев,  
Кетовский р-н,  
Курганская обл.



### Mario Lemieux Hockey

Финал: E7VE DDA2 SN3E.

Михаил Гардинцев  
г.Калининград,  
Московская обл.

### NBA Live'95

В этой игре есть еще одна  
скрытая. При появлении табли-  
цы GAME SETUP нажмите  
кнопку "Start". На TEAM SELECT —  
тоже.

На таблице PLAYER SETUP —  
нежмите джойстик вперед.  
Появится надпись START NEW.  
Нажмите "Start" и выберите два  
раза "Start". Вы увидите  
скрытую игру — голф.

Алексей  
ст. Ленинградская,  
Краснодарский край

### The Ren and Stimpy Show

Игроков можно менять не  
только в OPTIONS, но и в самой  
игре. Для этого нужно нажать на  
"Start" и джойстик в любую  
сторону.

Антон Никитин  
г.Москва



### Shinobi 2 (Super)

В этой игре можно кидать за раз  
по одному сюрикену, а можно  
сразу десять. Для этого нужно  
сделать так, чтобы индикатор,  
попрыгнув, закрылся, и  
нажать кнопку "B".

Паши и Дима г.Москва

### Jungle Strike 2

Пароли:  
2 уровень — R7GK3B9WHZP;  
3 уровень — 9WTNGYBXN6T;  
5 уровень — VNGBN4MPYRP.

Дмитрий Коробков  
г.Москва

### Tiny Toon.

#### Buster's Hidden Treasure

Пароль на корабль:  
KZBB TXZV LLBB TXZV LLON.  
С.Мартынов  
г.Москва

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

## MegaDrive™

**ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ**

### Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)

Как только начнется игра, идите в левой нижней угол экрана, нажмите кнопку "B" и получите еще одну жизнь.

Serg,  
г.Тосно,  
Ленинградская обл.

### Super Fantastic Zone

Если перед началом игры нажать одновременно вниз, А, В, С, то при игре музыка будет играть наоборот.

Baraka г.Москва

### Toughman Contest

Очень интересные пароли: RUBE — у вашего соперника отсутствует голова, что, впрочем, не мешает его нокаутировать;

FQSTER — вдруг ваш оппонент исчез, и вместо него лишь черная тень, хотя и не бесплатная;

ZLT — время остановилось. Минута превратилась в вечность;

HUPER — получите двойную скорость; WEASEL — ваш соперник стал меньше ростом;

MAXX — о, радость! Улары соперника не могут вас нокаутировать. Но не обольщайтесь: будет плохо драться — проиграете по очкам;

NUCLEAR — ваш соперник... свистит!

EES (или EKH, ENM) — выход в финальную часть турнира.

Super Dron  
г.Москва



### World of Illusion

#### (Mickey & Donald)

Если нажать одновременно А, В, С и "Start", то игрок перенесется к основному меню из любого этапа.

Ozzy Osbourne  
г.Санкт-Петербург

### Tiny Toon. Buster's

#### Hidden Treasure

Пароль на корабль: RZBB TXZB LLBB TXZB LLON.

С. С. Мартынов  
г.Москва

### Robocop vs the Terminator

Если в OPTIONS выставить сложность WIMPY, то любого босса можно будет убить в три раза быстрее.

SkeietoP  
г.Омск

## MegaDrive™ Super Nintendo™

### Primal Rage (MEGADRIVE, SNES)

В этом файтинге, кроме самой аркады, есть еще две мини-игры: боулинг и волейбол.

Для того, чтобы сыграть в боулинг, вам надо выбрать двух АРМАДОНОВ, разойтись по разные стороны экрана и одновременно обонима динозаврами сделать сусуддар ВЕРТЯЩАЯСЯ СМЕРТЬ, притом так, чтобы ваши динозавры столкнулись на середине экрана. Всю эту процедуру надо повторить три раза, после чего на экране появится таблица с очками, и вы по очереди со своим противником будете кидать друг друга в группу людей, стоящих на другом конце экрана.

А чтобы сыграть в волейбол, вам надо

взять двух любых динозавров и на декорации САУРОНА (берет моря с Акрдидем) перекинуть человека друг другу 5 раз. После этого появятся сетка, и вы сможете опять же на очки сразиться с вашим напарником в волейбол, причем роль мячика будет играть человек. Полезный совет: лучше всего (перескакивание людей) улетает ХАОСУ и БЛИЗЗАРДУ — вниз+удар лапы (апшерот).

Jason, red,  
Special Thanks to Lord Hanta

PS. Все вышеописанное получится не так уж легко, так что не бойте джойстиком по полу, если секреты у вас не сработают сразу.



## Super Nintendo™

### Another World

Коды: 1. LDKD; 2. HTDS; 3. CLLD; 4. LBKG; 5. XDDJ; 6. FXLC; 7. KRFK; 8. KLFV; 9. TBHK; 10. BRDT; 11. TFVV; 12. TXHF; 13. CKJL; 14. LFCK.

Oleg S.  
г.Москва

### Battle Cars

На экране с тремя машинками нажмите вверх, вниз, L, R, Select. Когда услышите звук ("бум"), в OPTIONS появится режим MISTERY MODE и

выбор ON/OFF. Установите ON и начните игру. Теперь вы будете играть маленькими машинками (вид сверху). Если же сразу за указанным выше кодом набрать L, R, вверх, вы, начав игру, получите возможность в некоторых местах управлять вражеской машинкой.

Oleg Ростовский, Александр Рогозин, Сергей Чуканов  
пос. Балакирово,  
Владимирская обл.



### Earth Worm Jim

Начните игру и поставьте ее на паузу. Держа нажатом на джойстике влево, нажмите А и

отпустите обе кнопки. Затем нажмите В,Х,А,А,В,Х,А. Вы увидите экран с изображениями программистов и Джима. Теперь дважды нажмите любую кнопку и попадете в секретное меню.

Андрей Суворов  
г.Москва

### Dinosaurs

Код последнего урока: VSGHJWWGX43N.

Dr. Crazy

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

## Super Nintendo™

### Krusty's Super Fun House

Пароль всех уровней:  
2. SKINNER;  
3. SCRATCHY;  
4. BARDTUDÉ;  
5. BOUVIER.

Dr. Crazy

### Mechwarrior 3050

Игры за вражеских роботов. На заставке фирмы-производителя нажмите ВНИЗ, А, Х. Далее, войдя в PASSWORD, выберите XTRM3K. Бесконечный боезапас. Все то же самое, только в PASSWORD набрать MIROG3.  
Jason, red.

### Separation Anxiety

Выбор уровня: в PASSWORD набрать SCBCRS.

Jason, red.



### Shaq Fu

Войдите в OPTIONS-экран и быстро нажмите: Y, X, B, A, L, R. Экран окрасится в красный цвет, что означает включение кровавого режима.

Михаил Зорин  
г. Москва

### Super Empire Strikes Back

В начале игры выберите код: A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, Y, X, X, Y, A, B, Y, X. Затем во время игры на втором джойстике нажмите одновременно I и R. Вы попадете в DEBUG MODE.

Nintendoman K.,  
Pavel K.,  
г. Москва

### Vortex

Пароль второго уровня:  
YFGJW.

Александр Кокунин  
г. Москва

### Super Probotector Alien Rebels

Выбор уровня. На заставке наберите: вверх, вверх, вниз, вниз, влево, влево, вправо, влево, В, А и, наконец, одновременно В и А.

Антон Ермаков  
г. Люберцы,  
Московская обл.



### TMNT

#### Tournament Fighters

Вторым джойстиком на заставке введите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, В, А. Услышав звуковой сигнал, на втором же джойстике введите: X, вверх, Y, влево, В, вниз, А, вправо, X, вверх. Услышав еще один звуковой сигнал, войдите в VS BATTLE, где вас уже ждут Rat King и Karai. Теперь их можно использовать в сражениях.

Михаил Зорин г. Москва

### Wolfenstein 3D

Сразу же после включения игры на втором джойстике нажмите и удерживайте кнопку "R" до тех пор, пока не появится заставочный экран. Теперь на первом джойстике введите игру в режиме NORMAL и нажмите "Start", чтобы перейти в режим карты. Находясь на этом экране можно ввести следующие коды:

R, вверх, В, А — бесконечный боезапас;  
B, вверх, В, А — невидимка;  
A, A, вверх, В — полная карта уровней;  
вверх, B, R, В — выход с уровня;  
Dr. Crazy

### Final Fight 2

Как двоим игрокам выбрать одинаковых героев:

1) ↓↓↓↑↑↑→←←←  
2) L и R одновременно  
3) экран станет голубым  
Александр Макаров,  
Артем Сафарбеков, ред

## ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

### Beauty and the Beast

Чтобы пропустить уровень, нужно поставить игру на паузу и нажать L, Y, L, вниз, L, Select.

Марина Фомина г. Москва



### Cannon Fodder

Пароли: 2. BCBCY; 3. TCYDS;  
4. BDHGN; 5. HDSHH;  
6. LGLHR; 7. XGWHH.

Иван Дегагранко  
г. Москва

### Metal Combat. Falcon's Revenge

Игра Фальконом и Торнадо. Сбросьте начатую игру и на титульном экране наберите B, A, B, Y. Услышав звуковой сигнал, теперь на вопрос о продолжении игры ответьте "NO". Falcon и Torrado — ваши!

Михаил Зорин г. Москва



### Mortal Kombat 2

Для получения 29 CONTINUES при заставке нажмите: влево, вверх, вправо, вниз, влево, Select.

Looly г. Москва

### Total Carnage

В этой игре спрятано несколько секретных фраз. Для того, чтобы их услышать, необходимо играть до тех пор, пока вас не занесут на пятое место в таблице регуляторов (High Score List). После этого, поставьте на слово YAMDIM и двигайтесь вправо. Теперь можно прослушать секретные фразы, нажимая Y, B, X или A.  
Михаил Зорин г. Москва

### Street Racer

Чтобы гонять на секретных трассах на экране CUSTOM CLP SELECT нажмите L, R, R, X, Y.

Masters Group,  
г. Каменогорск,  
Выборгский р-н,  
Ленинградская обл.

### Michael Jordan.

#### Chaos in the Windy City

В самом начале игры выберите режим "PASSWORD" и нажмите "Select".

Появится английский алфавит и цифры внизу. Наберите код 999999999999 и у вас будет 93 жизни и пройдены все уровни, кроме "FACTORY" — двух уровней "ELTRAIN" и последнего уровня.

Александр Капустин  
г. Александров,  
Владимирская обл.



### Super Mario World

На уровне "Forest of Illusion" найдите ленту, разрежьте ее и убейте черепашку енрана. Вставьте блок и подождите, пока блок не превратится в гриб. Теперь, избрав ленту, дающую неуязвимость, убейте всех врагов подряд, собирая очки. Теперь, когда действие неуязвимости кончится, у вас будет 20 жизней. Если этого нам мало, процесс можно повторять до набора 99 жизней.

Андрей Суворов  
г. Москва

### Super Bomberman

Если в режиме PASSWORD ввести код 5656, станешь ну очень маленьким.

Денис Силкин  
г. Ульяновск

# NON STOP! Играем без перерыва!

О ЧЁМ РАССКАЗАЛ ВЕЛИКИЙ ДРАКОН В 25-27 ВЫПУСКАХ

(O) — описание, решение; (A) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; (арх) — из архива журнала; ред. — сотрудник редакции

## Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid

**1944**  
№25 с.89 (НП)  
Юрий Трунов  
г. Маничгородок

**1990 Tank**  
№27 с.89 (НП)  
Василий Храпский,  
г. Донецк, Украина

**Adventure Island 2**  
№26 с.89 (НП) Суляк, г. Москва

**Aladdin 2**  
№27 с.89 (НП) Лена М., г. Москва

**Darkwing Duck**  
№27 с.89 (НП)  
Маша Воронцова, г. Ижевск,  
Удмуртия

**Devil Boy**  
№25 с.89 (НП)  
Роман Наконечный,  
г. Невельск,  
Самарская обл.

**Dizzy**  
№26 с.20 (O) Eler Cant, ред.

**Disneyland**  
(Adventure in the  
Magic Kingdom)  
№25 с.90 (НП) Badman, г. Уфа  
№26 с.77 (O) G.Dragon, ред.

**Ghost Busters 2**  
№27 с.89 (НП) Михаил  
Никонов, г. Москва

**Ghost Busters 3**  
№26 с.89 (НП) Кирилл Девяте  
Никс, г. Москва

**Ghost'n Goblins**  
№26 с.89 (НП) Андрей  
Алексеев, г. Москва

**Gold Medal Challenge**  
№26 с.89 (НП) Петр Гомельчук,  
г. Вадное, Московская обл.

**Kage**  
№25 с.90 (НП) Шурик Б.  
г. Мылкино, Московская обл.

**Karnov**  
№25 с.89 (НП)  
Михаил Шахромов,  
Константин Морозов,  
г. Нижний Новгород

**Krusty's Fun House**  
№25 с.89 (НП)  
Александр Аристов,  
г. Климовск,  
Московская обл.

**Nigel Mansell's  
World Championship**  
№25 с.90 (НП)  
Дарт Вейдлер, г. Боровники,  
Новгородская обл.

**Ninja Cat**  
№26 с.89 (НП)  
Алексей Сисеров,  
п. Москаленка,  
Омская обл.

**Ninja Turtles 2**  
№25 с.89 (НП) Суляк,  
г. Москва

**Snoopy**  
№27 с.28 (O) G.Dragon, ред.

**Street Fighter 3**  
№25 с.87 (НП) G.Dragon, ред.

**Strider**  
№27 с.10 (O) Eler Cant, ред.

**Three Eyes Story  
(Three Eyes Boy)**  
№26 с.10 (O) Eler Cant, ред.

**Tiny Toon**  
№25 с.89 (НП) Иван  
Сорокоуртов, г. Жуковский,  
Московская обл.

**Asyanax**  
№25 с.21 (O) (начало) Eler  
Cant, ред.  
№26 с.16 (O) (окончание) Eler  
Cant, ред.

**Attack of the Killer  
Tomatoes**  
№25 с.89 (НП) Dan-Fighter,  
г. Ростов-на-Дону

**Barbie**  
№26 с.88 (НП) Татьяна Огнева,  
г. Москва

**Batman Returns**  
№25 с.90 (НП) G.M. г. Ереван,  
Латвия

**Dracula**  
№27 с.89 (НП) Allen 4,  
п. Голицыно, Одичковский р-н,  
Московская обл.  
№27 с.89 (НП) Oleg S.,  
г. Москва

**Dragon Fighter**  
№25 с.89 (НП) Шурик Б.  
г. Мылкино, Московская обл.

**Dunk Heroes**  
№25 с.89 (НП)  
Владимир Терехов,  
г. Москва

**Gun DEC**  
№25 с.89 (НП)  
А.С. Радин, г. Коммунар,  
Галичской р-н,  
Ленинградская обл.  
№27 с.89 (НП) Автор не  
известен

**Very Good**  
№25 с.89 (НП)  
А.С. Радин, г. Коммунар,  
Галичской р-н,  
Ленинградская обл.  
№27 с.89 (НП) Автор не  
известен

**Over Horizon**  
№25 с.89 (НП) Depton,  
г. Вологда

**Psy Buster**  
№25 с.89 (НП) Алексей, г. Курск

**Red for Jackel (Jackel)**  
№27 с.89 (НП) Сергей  
Тильцов, г. Тула

**Rockman 4**  
№25 с.89 (НП) Red Hawk,  
г. Волгоград

**Tom & Jerry**  
№27 с.89 (НП) Маша  
Воронцова, г. Ижевск,  
Удмуртия

**Toxic Crusaders**  
№27 с.16 (O) Eler Cant, ред.

**Trog**  
№26 с.89 (НП) Андрей  
Климовск, г. Ульяновск

**Werewolf 2**  
№25 с.18 (O) G.Dragon, ред.  
№26 с.89 (НП) Александр  
Ворожбит, г. Екатеринбург

**World Cup Soccer**  
№26 с.89 (НП) Вадим  
Южакин, Владимир и  
Алексей Атрошенко,  
г. Новосибирск

**Battle Ship**  
№27 с.89 (НП) Жене Б.,  
г. Лобня, Московская обл.

**Battle Tank 2**  
№25 с.89 (НП) Иван Майоров,  
г. Москва

**Battletoads**  
№27 с.89 (НП) Gamers,  
г. Новосибирск

**Battletoads Double  
Dragon**  
№25 с.89 (НП)  
Сергей Куляков,  
г. Нижний Тагил

**Biroer**  
№25 с.89 (НП)  
Сергей Куляков, г. Белая,  
Тульская обл.

**F-117**  
№26 с.7 (O) G.Dragon, ред.

**Fatal Fury 2**  
№25 с.87 (НП) G.Dragon, ред.

**Legendary Wings  
(Wings)**  
№25 с.90 (НП) S.A.I.  
п. Москаленка, Омская обл.

**Lethal Weapon**  
№25 с.89 (НП) Кирп, г. Москва  
№26 с.89 (НП)  
Алексей Волков,  
г. Луковцы, Московская обл.

**LHX Attack Chopper**  
№25 с.89 (НП) Пил, г. Москва

**Max Warrior  
(Isolated Warrior)**  
№26 с.88 (НП)  
Данила и Илья Дмитриевы,  
г. Москва

**Mickey Mouse 3**  
№26 с.88 (НП)  
Антон Кенев, г. Петропавл,  
Челябинская обл.,  
Dr Megafone, г. Переславля,  
Хабаровский край

**Milk & Nuts**  
№25 с.89 (НП) Skeletor, г. Омск

**Mortal Combat 2**  
№25 с.87 (НП) G.Dragon, ред.

**New Son Son (Son-Son)**  
№25 с.89 (НП)  
Партнер Константин  
Шурбова, г. Краснодар  
№27 с.5 (O)  
Иван Савилов, г. Москва

**Over Horizon**  
№25 с.89 (НП) Depton,  
г. Вологда

**Psy Buster**  
№25 с.89 (НП) Алексей, г. Курск

**Red for Jackel (Jackel)**  
№27 с.89 (НП) Сергей  
Тильцов, г. Тула

**Rockman 4**  
№25 с.89 (НП) Red Hawk,  
г. Волгоград

**Rockman 5**  
№25 с.89 (НП) Рома К. г. Рязань

**Side Pocket**  
№27 с.89 (НП) Валентин  
Пекан, г. Москва

**Nyankies (Rockin's Cat)**  
№26 с.89 (НП) Николай  
Норватков, г. Тольятти  
№27 с.89 (НП) Ксения  
Валушкина, г. Уфа

**Over Horizon**  
№25 с.89 (НП) Depton,  
г. Вологда

**Psy Buster**  
№25 с.89 (НП) Алексей, г. Курск

**Red for Jackel (Jackel)**  
№27 с.89 (НП) Сергей  
Тильцов, г. Тула

**Rockman 4**  
№25 с.89 (НП) Red Hawk,  
г. Волгоград

**Rockman 5**  
№25 с.89 (НП) Рома К. г. Рязань

**Side Pocket**  
№27 с.89 (НП) Валентин  
Пекан, г. Москва

**World Rally  
Championship**  
№26 с.88 (НП) Дмитрий  
Грицаню, г. Алаш-Ата,  
Казахстан

**Zombie Nation**  
№27 с.89 (НП) G.M.,  
г. Екатеринбург

**Bubble Bobble**  
№27 с.89 (НП) Жене Б.,  
г. Лобня, Московская обл.

**Bucky O'Hare**  
№25 с.12 (O) (окончание) Eler  
Cant, ред.

**Castlevania 2**  
№25 с.90 (НП) Илья Тронь,  
г. Дубна

**Chip & Dale 2**  
№25 с.89 (НП)  
Иван Скрибулов,  
г. Жуковский,  
Московская обл.

**Coffhanger**  
№27 с.22 (O) Eler Cant, ред.

**Fight of Intruder**  
№26 с.88 (НП)  
Demon Tomado, г. Вологда

**Flappy**  
№25 с.90 (НП)  
Лобышев МАХ, г. Улан-Удэ  
№26 с.89 (НП)  
Лобышев МАХ, г. Улан-Удэ

**Flintstones.  
The Rescue of Dino  
& Hoppy**  
№25 с.89 (НП) G.Dragon, ред.

**Flintstones 2.  
The Surprise  
of Dinosaur Peak**  
№25 с.55 (O) G.Dragon, ред.

**Gun-Nac**  
№26 с.30 (NP)  
Сергей Переход, г. Москва

**Heavy Barrel**  
№26 с.89 (НП)  
Алексей Карташов, г. Чита

**Ikari**  
№25 с.89 (НП) Алексей, г. Белгород

**Immortal**  
№27 с.89 (НП) G.J. Max,  
г. Екатеринбург

**James Pond**  
№25 с.89 (НП) Сергей Куле-  
цова, г. Белая, Тульская обл.

**Jaws**  
№26 с.88 (НП)  
Автор не известен

**Legendary Wings  
(Wings)**  
№25 с.90 (НП) S.A.I.  
п. Москаленка, Омская обл.

**Lethal Weapon**  
№25 с.89 (НП) Кирп, г. Москва  
№26 с.89 (НП)  
Алексей Волков,  
г. Луковцы, Московская обл.

**LHX Attack Chopper**  
№25 с.89 (НП) Пил, г. Москва

**Max Warrior  
(Isolated Warrior)**  
№26 с.88 (НП)  
Данила и Илья Дмитриевы,  
г. Москва

**Mickey Mouse 3**  
№26 с.88 (НП)  
Антон Кенев, г. Петропавл,  
Челябинская обл.,  
Dr Megafone, г. Переславля,  
Хабаровский край

**Milk & Nuts**  
№25 с.89 (НП) Skeletor, г. Омск

**Mortal Combat 2**  
№25 с.87 (НП) G.Dragon, ред.

**New Son Son (Son-Son)**  
№25 с.89 (НП)  
Партнер Константин  
Шурбова, г. Краснодар  
№27 с.5 (O)  
Иван Савилов, г. Москва

**Over Horizon**  
№25 с.89 (НП) Depton,  
г. Вологда

**Psy Buster**  
№25 с.89 (НП) Алексей, г. Курск

**Red for Jackel (Jackel)**  
№27 с.89 (НП) Сергей  
Тильцов, г. Тула

**Rockman 4**  
№25 с.89 (НП) Red Hawk,  
г. Волгоград

**Rockman 5**  
№25 с.89 (НП) Рома К. г. Рязань

**Side Pocket**  
№27 с.89 (НП) Валентин  
Пекан, г. Москва

**World Rally  
Championship**  
№26 с.88 (НП) Дмитрий  
Грицаню, г. Алаш-Ата,  
Казахстан

**Zombie Nation**  
№27 с.89 (НП) G.M.,  
г. Екатеринбург

**Bubble Bobble**  
№27 с.89 (НП) Жене Б.,  
г. Лобня, Московская обл.

**Bucky O'Hare**  
№25 с.12 (O) (окончание) Eler  
Cant, ред.

**Castlevania 2**  
№25 с.90 (НП) Илья Тронь,  
г. Дубна

**Chip & Dale 2**  
№25 с.89 (НП)  
Иван Скрибулов,  
г. Жуковский,  
Московская обл.

**Coffhanger**  
№27 с.22 (O) Eler Cant, ред.

**Fight of Intruder**  
№26 с.88 (НП)  
Demon Tomado, г. Вологда

**Flappy**  
№25 с.90 (НП)  
Лобышев МАХ, г. Улан-Удэ  
№26 с.89 (НП)  
Лобышев МАХ, г. Улан-Удэ

**Flintstones.  
The Rescue of Dino  
& Hoppy**  
№25 с.89 (НП) G.Dragon, ред.

**Flintstones 2.  
The Surprise  
of Dinosaur Peak**  
№25 с.55 (O) G.Dragon, ред.

**Gun-Nac**  
№26 с.30 (NP)  
Сергей Переход, г. Москва

**Heavy Barrel**  
№26 с.89 (НП)  
Алексей Карташов, г. Чита

**Ikari**  
№25 с.89 (НП) Алексей, г. Белгород

**Immortal**  
№27 с.89 (НП) G.J. Max,  
г. Екатеринбург

**James Pond**  
№25 с.89 (НП) Сергей Куле-  
цова, г. Белая, Тульская обл.

**Jaws**  
№26 с.88 (НП)  
Автор не известен

**Legendary Wings  
(Wings)**  
№25 с.90 (НП) S.A.I.  
п. Москаленка, Омская обл.

**Lethal Weapon**  
№25 с.89 (НП) Кирп, г. Москва  
№26 с.89 (НП)  
Алексей Волков,  
г. Луковцы, Московская обл.

**LHX Attack Chopper**  
№25 с.89 (НП) Пил, г. Москва

**Max Warrior  
(Isolated Warrior)**  
№26 с.88 (НП)  
Данила и Илья Дмитриевы,  
г. Москва

**Mickey Mouse 3**  
№26 с.88 (НП)  
Антон Кенев, г. Петропавл,  
Челябинская обл.,  
Dr Megafone, г. Переславля,  
Хабаровский край

**Milk & Nuts**  
№25 с.89 (НП) Skeletor, г. Омск

**Mortal Combat 2**  
№25 с.87 (НП) G.Dragon, ред.

**New Son Son (Son-Son)**  
№25 с.89 (НП)  
Партнер Константин  
Шурбова, г. Краснодар  
№27 с.5 (O)  
Иван Савилов, г. Москва

**Over Horizon**  
№25 с.89 (НП) Depton,  
г. Вологда

**Psy Buster**  
№25 с.89 (НП) Алексей, г. Курск

**Red for Jackel (Jackel)**  
№27 с.89 (НП) Сергей  
Тильцов, г. Тула

**Rockman 4**  
№25 с.89 (НП) Red Hawk,  
г. Волгоград

**Rockman 5**  
№25 с.89 (НП) Рома К. г. Рязань

**Side Pocket**  
№27 с.89 (НП) Валентин  
Пекан, г. Москва

**World Rally  
Championship**  
№26 с.88 (НП) Дмитрий  
Грицаню, г. Алаш-Ата,  
Казахстан

**Zombie Nation**  
№27 с.89 (НП) G.M.,  
г. Екатеринбург

Очень хочется вложить больше в развитие журнала. Хотя своей высоты он уже достиг и теперь расти ему надо только в толщину. Чему я активно буду помогать. Alex Jay, ст. Ленинградская, Краснодарский край

Хочу выразить глубокое уважение всем редакторам и создателям журнала за их труд. Никогда в жизни не видел столь красивого и, одновременно, интересного журнала, поэтому прочитываю журнал "от корки до корки". Хотя я читаю мало, ваш журнал является исключением. Михаил Зорин, г. Москва

Здравствуй, Великий Дракон! Раньше я не знал, что в "Трехглазом мальчике" есть петики, которые кидаются монетами, и что монеты можно растить. Пока не прочитал в 26-м номере об этой игре, никак не мог ее пройти. Но как только прочитал, понял ее суть, узнал хитрости и прошел! Александр Аувенин, г. Санкт-Петербург

Привет, Дракоша! Меня зовут Юнона Пчелина. Я разговаривала с другом, и он мне сказал, что рекорд по Москве по "Donkey Kong Country" — 96%. А я набрала 98%, причём около 30 благодаря вашему журналу. Буду играть дальше и может быть дойду до 100%. Мы устроили в классе соревнование по "Конгу" (так мы его называем), и я пока лидирую.

Всего наилучшего! Пусть ваш журнал будет в два раза быстрее читается. Андрей Морозов, г. Москва

38 топша, а то он слишком быстро читается.

Передайте мой привет Агенту Куперу и Duck Wader'у, потому что мне нравится, как они описывают игры, а притом так, которые мне нравятся, а притом те, которые я завожу. Также G.Dragon'у за его подробные описания. ИДИТЕ ТЕМ ЖЕ ПУТЕМ, КРУТЫЕ ПАРНИ В ВИДЕОИГРЕ. Serg, г. Тосно, Ленинградская обл.

## Раздел 2. Игры для Megadrive™, Megadrive 2, Mega-Ken

### The Adventure of Batman & Robin

N25 0:35 (HT) Простота Сергия, рдс.

### Aladdin

N26 0:50 (HT) Владимир Корнев, рдс.  
N27 0:51 (HT) Александр Гаркин и Сергей Белов, г. Йошкар-Ола, Марий-Эл.  
N27 0:50 (HT) ИДЦА, г. Москва

### Art of Fighting

N27 0:58 (HT) Александр Мисюков, Артем Сафарбеков, рдс.

### Athlete Power

N27 0:50 (HT) Орал Кураев, г. Москва

### Batman Forever

N25 0:58 (HT) Эл Дант, инст. Купер, рдс.  
N26 0:50 (HT) Александр Мисюков, Артем Сафарбеков, рдс.

### Best of the Best

N25 0:52 (HT) Уэлл, г. Обольско, Нижегород-Г.И. Мисюков, рдс.

### Bio Hazard Battle

N26 0:51 (HT) Стеня Жарков, г. Красноярск

### Boogerman: A Pick and Flick Adventure

N25 0:52 (HT) Александр Артеменко, г. Торжок, РШ-17М, рдс.

### Bonkers

N25 0:36 (HT) Простота Селева, рдс.

### Bubble & Squawk

N25 0:51 (HT) Мисюков Лазарев, г. Москва  
N25 0:51 (HT) Владимир Труфанов, г. Тбилиси, Москва, рдс.

### Caesar's Palace

N27 0:50 (HT) Константин Мартемьянов, г. Санкт-Петербург

### Comic Zone

N26 0:51 (HT) Вадим Корнев, рдс.

### Contra Hard Corps

N27 0:30 (HT) Polymeron, г. Санкт-Петербург

### Cool Spot

N26 0:50 (HT) Алексей То-нов, Евгений Виноков, г. Москва

### Cosmic Spacehead

N27 0:40 (HT) Эл Дант, рдс.

### Cyborg Justice

N27 0:51 (HT) Lord Hanka, рдс.

### Doom Troopers

N26 0:51 (HT) Duck Wobor, рдс.

### Dynasty Mode

N26 0:50 (HT) Dr. Dugan's Super Book of Games' Secrets & Descriptions, рдс.

### Earth Worm Jim 2

N25 0:58 (HT) Роман Егоров, рдс.  
N25 0:57 (HT) Эл Дант & U.S.A., рдс.

### Ecco The Dolphin

N26 0:51 (HT) Евгений Румянов, г. Бурулмаш, Ярославская обл.  
N27 0:50 (HT) Андрей Сурков, г. Москва

### Ecco The Dolphin 2

N25 0:56 (HT) Алексей Тихонов, Евгений Виноков, г. Пермь, Москва, Хабаровский рдс.

### Fantastic Dizzy

N26 0:30 (HT) Эл Дант, рдс.

### FIFA International Soccer

N26 0:51 (HT) Мисюков Александр, рдс. Ком.

### FIFA Soccer 95

N25 0:58 (HT) Дмитрий Селева, г. Санкт-Петербург

### Flinstones

N26 0:38 (HT) Эл Дант, рдс.

### Generations Lost

N25 0:56 (HT) Владимир Труфанов, г. Тбилиси, Москва, рдс.

### Ghouls'n Ghosts

N25 0:51 (HT) Lord Hanka, рдс.

### Gods

N26 0:51 (HT) Александр Явочкин, г. Волгоград

### Golden Axe 3

N25 0:51 (HT) Мисюков Александр, Сибирский, Московская обл.

### Grid Stormer

N27 0:51 (HT) Lord Hanka, рдс.

### Hit the Ice

N27 0:50 (HT) Алексей Панов, г. Архангельск

### Indiana Jones. The Last Crusade

N25 0:50 (HT) Mortal Kombat 2, г. Краснодар, Московская обл.

### James Pond 2

N25 0:51 (HT) Александр Штирлинг, г. Южная, Московская обл.

### Jungle Book

N27 0:50 (HT) Александр Зубовин, г. Москва

### Jurassic Park

N25 0:51 (HT) Простота Сергия, рдс.

### Light Crusader

N27 0:51 (HT) Евгений Арият Купер и Эл Дант, рдс.

### Lotus Turbo Challenge

N27 0:51 (HT) Lord Hanka, рдс.

### Mary Shelley's Frankenstein

N26 0:40 (HT) Эл Дант, рдс.

### Mega Turrican

N25 0:51 (HT) Lord CyberDamon & The Spider Menagerie, инст. от разработчиков из Зеленограда, г. Москва

### Michael Jackson's Moonwalker

N26 0:51 (HT) Алексей Прокопьев, г. Москва

### Micro Machines

N26 0:52 (HT) Кристи и Виталий Рувальнов, г. Западный, Московская обл.

### Midnight Resistance

N27 0:50 (HT) M.Shark, г. Москва

### MIG-29

N25 0:52 (HT) Газалий Салимов, Сергей Коваленко, г. Москва

### Mortal Kombat 3

N26 0:52 (HT) Анат Купер & Jeton, рдс.

### Mortal Kombat 3

N27 0:55 (HT) Анат Купер, рдс.

### Mutant League

N26 0:52 (HT) Евгений Артеменко, г. Йошкар-Ола

### NBA JAM

Tournament Edition N27 0:50 (HT) Белов Уорд, рдс.

### Out Runners

N27 0:50 (HT) Джек, г. Москва

### Pete Sampras Tennis

N27 0:51 (HT) Мегет Навалов, г. Казань

### Pitfall

N25 0:58 (HT) G. Ragan, г. Саратов

### Ranger X (Ex Ranza)

N26 0:51 (HT) Радик, г. Москва

### Red Zone

N27 0:50 (HT) Captain America, г. Ярослав, Украина

### Road Rash 2

N26 0:51 (HT) Александр Мерзляков, г. Краснодар

### Road Rash 3

N27 0:50 (HT) Вилкокс Валленба, г. Вальтербург, г. Москва

### Road Rash 3

N27 0:51 (HT) Mortal Hunter, г. Калининград, Московская обл.

### Robocop 3

N26 0:51 (HT) Дмитрий Ларин, г. Ленинград

### Robocop vs Terminator

N27 0:50 (HT) Антон Николаев, г. Москва

### Rocket Knight Adventures

N27 0:50 (HT) Dr. Dugan's Super Book of Games' Secrets & Descriptions, рдс.

### Shadowrun

N25 0:51 (HT) Александр Трофимов, г. Москва

### Shaq Fu

N25 0:48 (HT) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, рдс.

### Shaq Fu

N26 0:50 (HT) Мисюков Владимир, г. Калининград, Московская обл.

### Shaq Fu

N26 0:50 (HT) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, рдс.

### Shinobi 2 (Super)

N26 0:51 (HT) Николай Егоров, Владимир Кавалев, г. Владыск, Московская обл.

### Skeleton Krew

N27 0:50 (HT) Александр Половиз, г. Киров

### Soldiers of Fortune

N25 0:51 (HT) Руслан Павловлин, г. Иваново-Вознесенск, Тюменская обл.

### Sonic The Hedgehog

N26 0:51 (HT) Алексей Мисюков, г. Москва

### Sonic 2

N26 0:50 (HT) E.M.Pho, г. Нама, София

### Sonic 2

N26 0:50 (HT) Простота Сергия, рдс.

### Sonic & Knuckles

N26 0:50 (HT) Dr. Dugan's Super Book of Games' Secrets & Descriptions, рдс.

### Splatterhouse 2

N25 0:50 (HT) Suga Min, г. Москва

### Streets of Rage (Bare Knuckle)

N26 0:50 (HT) Влад Кисил, Александров, Московская обл.

### Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)

N26 0:50 (HT) Dr. Dugan's Super Book of Games' Secrets & Descriptions, рдс.

### Sunset Riders

N25 0:51 (HT) Дмитрий Ларин, г. Ленинград

### Super Hang On

N27 0:51 (HT) Виктор Соколов, Дмитрий Шатров, г. Калининград, Московская обл.

### Sylvester & Tweety

N25 0:50 (HT) Простота Сергия, рдс.

### Thunder Force 3

N26 0:51 (HT) Простота Сергия, рдс.

### Tiny Toon, Buster's Hidden Treasure

N25 0:50 (HT) Сергей Сорочинский & The Spider Menagerie, г. Йошкар-Ола, Марий-Эл, Ульяновск, рдс.

### Tiny Toon, Buster's Hidden Treasure

N25 0:50 (HT) Алексей Стреланин, г. Южная, Московская обл.

### Tom & Jerry

N26 0:51 (HT) Александр Воробий, г. Екатеринбург

### Top Gear 2

N25 0:52 (HT) Олег Кошаров, г. Москва

### Toxic Crusaders

N27 0:52 (HT) Александр Панов, г. Смоленск, Тюменск обл.

### Toy Story

N27 0:57 (HT) Анат Купер, рдс.

### True Life

N27 0:51 (HT) Mastergame, г. Пермь

### Urban Strike

N26 0:52 (HT) Сергей Дубинин, г. Москва

### Warlock

N26 0:50 (HT) Алексей Антонов, г. Мурманск

### Wimbledon

Championship Tennis N26 0:52 (HT) Дмитрий Шерин, г. Казань, Калининград, Ленинград обл.

### Wolfchild

N27 0:51 (HT) Макс Афан, рдс.

### World Heroes

N27 0:58 (HT) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, рдс.

### Zero the Kamikaze Squairl

N25 0:51 (HT) Дмитрий Ларин, г. Ленинград

### Zero Tolerance

N26 0:54 (HT) Александр Артеменко, г. Торжок

### Zombies Ate My Neighbors

N25 0:51 (HT) Денис Авдеев, г. Кста, Ульяновская обл.

### Zoo

N27 0:51 (HT) Ярослав Сабанов, г. Москва

## Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

### Alien 3

N26 0:52 (HT) Дмитрий М., г. Санкт-Петербург

### Aliens vs Predator

N27 0:52 (HT) Дмитрий Селева, г. Ульяновск

### Another World

N27 0:52 (HT) Lord CyberDamon & The Spider Menagerie, инст. разработчиков из Зеленограда, г. Москва

### Axelay

N27 0:51 (HT) Lord Hanka, рдс.

### Batman Returns

N27 0:51 (HT) Lord Hanka, рдс.

### Batman & Robin

N27 0:52 (HT) Константин Мисюков, г. Москва

### Battle Cars

N25 0:52 (HT) Dr. Dugan, г. Москва

### Best of the Best

at Double Dragon N27 0:51 (HT) Lord Hanka, рдс.

### Battletoads in Battlemaniacs

N27 0:52 (HT) Дмитрий Селева, г. Ульяновск

### Choplifter 3

N25 0:52 (HT) Вячеслав Зубовин, г. Пермь, Московская обл.

### The Death and Return of Superman

N27 0:52 (HT) Makalagame, г. Пермь

### Demyst Strike

N27 0:52 (HT) Мегалун, г. Москва

### Donkey Kong Country

N25 0:52 (HT) Dr. Dugan's Super Book of Games' Secrets & Descriptions, г. Йошкар-Ола, Марий-Эл, Ульяновск, рдс.

### Donkey Kong 2

N26 0:52 (HT) Диди, г. Пермь

### Diddy's Kong Quest

N26 0:52 (HT) Lord Hanka, рдс.

### Earth Worm Jim 2

N27 0:51 (HT) Эл Дант & Jeton, рдс.

### Flashback

N26 0:51 (HT) Lord Hanka, рдс.

### Fun 'n Games

N27 0:52 (HT) Алексей Селева, г. Пермь, Ульяновск, рдс.

### Gods

N27 0:51 (HT) Lord Hanka, рдс.

### Killer Instinct

N25 0:58 (HT) Простота Сергия, рдс.

### Lawnmower Man

N27 0:52 (HT) Андрей Сурков, г. Москва

### The Lion King

N27 0:52 (HT) Александр К., г. Омск

### Lord of the Rings

N27 0:52 (HT) Алексей Тихонов, г. Пермь, Ульяновск, рдс.

### Michael Jordan

Chaos in the Windy City N25 0:52 (HT) Мисюков Владимир, г. Москва

### Mr. Nutz

N25 0:50 (HT) Простота Сергия, рдс.

### N



**Золотой  
УголОК**

Игровые приставки  
SEGA, Panasonic 3DO,  
SEGA CD, Sony Play  
Station, картриджи,  
диски, а также диски к  
IBM PC (PC CD-ROM)  
только  
**ОРИГИНАЛЬНЫЕ**  
только в компании

**Бука** Тел. 111-51-56

Адрес:  
Каширское ш.,  
д.1, кор.2.

Прием заказов  
"журнал-почтой"  
на №22 прекращен  
за неимением оного  
на складе **СОВСЕМ!**

**СПИСОК  
МАГАЗИНОВ,**  
торгующих  
картриджами  
и приставками.

«Бука», тел.111-5156

«Диалог-V», улт «Велград» 2 эт.

«Делком», у м.Тульская,  
павильон "Видеоигры"

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

г.Козар, ул.Грибоедова,  
магазин Универсам 2 этаж

г.Козар, пр.спект Мир,  
магазин «Детский мир»

Маг.«Меркурий», пр.Сапунова  
Маг.«Мульти-Пунтло»,  
ул.Агазовская, 5

«Падис», маг.«Денди»,  
тел.158-6511

«Сервис Центр Техника»,  
г.Роменское, ул.Михаэлевича, 18а

«Теллостар Ltd», тел. 237-6414

«Форвард-1», Братеево,  
Паромная, 7, маг.«Тамара»

«Эксис-Центр», тел.952-0218

Подписной индекс журнала  
"D" (Великий ДРАКОН...)  
на первое полугодие 1997 года

**72285** смотрите  
в **ДОПОЛНЕНИИ №1**

к каталогу агентства "Роспечать"  
во всех почтовых отделениях России.

**ОБЪЯВЛЕНА  
ПОДПИСКА!**

## ПАЗЛ

МОЗАИКА ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛОВ  
покупайте в магазинах компании "ЛОГОС-М"

м. АРБАТСКАЯ, ул.Волотина, д.6, стр.1	203-07-98
м. БАРРИКАДНАЯ, ул.Баррикадная, д.2	254-05-62
м. КОМСОМОЛЬСКАЯ, ул.Краснопрудная, д.7/9	264-23-23
м. КУРСКАЯ, ул. Верная Сырмятинская, д.2	916-43-98
м. НОВОКУЗНЕЦКАЯ, Старый Толмачевский пер., д.5, под.2	200-23-28
м. ПУШКИНСКАЯ, Наставинский пер., д.2	209-78-03
м. УЛИЦА 1905 ГОДА, ул. 2-ая Звенигородская, д.13	256-06-00

## Дорогие друзья!

Если вам нравятся герои мультфильма  
"Остров сокровищ", если вы хотите  
стать обладателями разнообразнейших  
призов, в том числе **игровых  
приставок**, а если повесть, и самим  
отправиться в путешествие в одну  
из европейских стран –  
**участвуйте в игре с наклейками  
"Остров сокровищ"**,  
которая начинается в октябре. Условия  
игры вы найдете в альбоме для наклеек  
"Остров сокровищ".

За информацией обращайтесь по телефонам  
962-0797 и 962-6219

фирма  
**PAD "PADIS"**

**ВИДЕОИГРЫ**

опт. 200-5472  
розн. 158-6511

## ВЕЛИКИЙ "COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD"

недорого на Царицынском  
радиорынке палатка 33  
Также широкий выбор других  
картриджей для Sega, SNES,  
3DO, восьмибиток  
Проезд: **ст.м. "Царицыно"**



Ответы на чайнворд  
Сергея Новокоцкого.

- |              |                  |
|--------------|------------------|
| 1. БЭТМЕН    | 11. МАУТИ        |
| 2. НОИД      | 12. ИНОПЛАНЕТЯНЕ |
| 3. ДРАКУЛА   | 13. БНОТ         |
| 4. АРКАНОИД  | 14. ТОПОР        |
| 5. ДОНАТЕЛЛО | 15. РОБОТ        |
| 6. ОСТРОВ    | 16. ТОИСТОПУЗ    |
| 7. ВОЛЖ      | 17. ЗАЧАК        |
| 8. КРОЛИК    | 18. КОД          |
| 9. КОТ       | 19. ДЕНДИ        |
| 10. ТОМ      |                  |

Автор Марат Асанов, г. Москва.

(Все ответы на английском языке.  
\* – пробел между словами)

По горизонтали: 5. Гробовик из Westie Mafia Arcade Game. 6. Имя одного из Виртуальных солдат (игра V.R. Troopers). 6. Представитель России в игре World Heroes. 14. Герой игры Fatal Fury, который очень любит носить байбеку. 16. Последний босс игры TMNT Tournament Fighters. 17. Место проведения боя в МК II. 20. Очень быстрый баскетболист. 22. Персонаж игры Killer Instinct. 23. Колдун из игры Eternal Champions. 24. Имя доисторического воина в дуэли, который очень вернулся в наш мир. 28. Название игры для все явные персонажи, последний адит и гретмакают. 29. Босс игры Art of Fighting 3. Один из представителей кругло-овальной драки (см. 26 по вертикали). 34. Имя одного из роботов в популярнейшем мордобое МК 3. 35. Холдинг по комиксам. 36. Место рождения и жительства Бакаки. 37. Фирма-создатель игры Street Fighter.

По вертикали: 1. Имя девушки, которую должны спасти два брата из игры Art of Fighting. 2. Самый нелепопроливный боец из игры Street Fighter. 3. Дедушка в золотом шлеме. 4. Имя представителями своего пола из игры Fatal Fury. 7. Имя единственной девушки-бойца в игре Art of Fighting. 9. Оранжевый уличный боец. 10. Сэр из серии игр в игре Rise of the Robots. 11. Длинноногий мастер в игре демоиндус саборок. 12. Старейший ридерка с лавочкой на игре Shag Fu. 13. Один из главных положительных героев игры 15. Фамилия одного из создателей серии гонимых файтеров МК. 16. Полуотро-полуученик из игры Eternal Champions. 19. Злая колдунья из игры Warlord Lord. 21. Девушка-боец из игры Saitama Spirits. 25. Босс игры о сумятице. 26. Имя, где бегает, прыгает и дарит шаржиры люди. 27. Дедушка из игры Double Dragon 3. The Shadow Fight. 29. Разбойник с большой дробью из средневековой модологии Warlord Lord. 31. Представитель японского файтинга Clay Fighter 33. Бесстрашный воин из World Heroes. 34. Муан из игры Shag Fu.

# СПАСИБО

В первую очередь, мы благодарим Александра Артеменко из г.Торжка, который неустанно продолжает присылать нам интересные описания игр, да еще снабженные видеозаписями их прохождения.

Большое спасибо Александру Мироненко (г.Щербинка Московской области), Guuiver из Брянска, Gamers из Новосибирска, Андрею Морозову из Москвы.

Также выражаем благодарность Андрею Гамаюнову из г.Малмыжа Кировской области за оказанное содействие.

**НАПОМИНАЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА!**

**АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ:**

**117454, Москва, а/я 21**

Авторы статьи "Street Fighter" — Агент Кулер, Александр Макаров и Артем Сафарбеков.

## Великий Дракон представляет: журнал «D»

**боевики — фантастика —  
приключения в играх,  
обучающие игры, комиксы,  
детские рисунки и иные материалы  
детского и юношеского творчества**

Учредитель ООО "КАМОТО"

Генеральный директор **Леонид Потапов**  
Управляющий делами **Наталья Бантле**  
Главный редактор **Валерий Поляков**  
Главный художник **Зоя Жарикова**  
Зам. главного редактора **Вадим Захарьин**

Авторский коллектив редакции:

**Максим Алаев**  
**Марат Асанов**  
**Виктор Базанов**  
**Павел Барыкин**  
**Александр Белов**  
**Николай Виноградов**  
**Роман Еремин**  
**Роман Ерохин**  
**Александр Казанцев**  
**Валерий Корнеев**  
**Александр Макаров**  
**Алексей Пожарский**  
**Артем Сафарбеков**  
**Павел Соболев**  
**Сергей Спирин**  
**Владимир Сулов**  
**Илья Фабричников**

Компьютерная верстка "КАМОТО"  
Зав. компьютерным бюро **Алексей Филатов**

### ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.

Зам. генерального директора по рекламе  
**Василий Селзнев**

Адрес редакции **117454 Москва а/я 21**

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 014925  
Редакция просит извинения у читателей за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и реализовывать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы "Параграф"  
Постер: "Dark Horse Comics, Inc. (Получено по Internet)  
Волшебная картинка "Клеун" на последней обложке журнала напечатана с разрешения издательства АСТ.

**Подписной индекс журнала**

**"D" (Великий ДРАКОН...)**  
на первое полугодие 1997 года  
**72285** смотрите в **ДОПОЛНЕНИИ №1**  
к каталогу агентства "Роспечать"  
во всех почтовых отделениях России.

© «КАМОТО»

117454  
а/я 21

Ваш журнал — это нечто потрясающее! Без ваших подсказок, описаний игр геймеры просто не справились бы с игрушками. Великий D — МОЯ планета!  
**Meга Vobaп, г. Челябинск**

**Компания "КАМОТО"**  
**принимает заказы**  
**на редакционно-**  
**издательские работы,**  
**оказывает услуги по**  
**размещению заказов на**  
**печать журналов и брошюр**  
**в лучших иностранных**  
**типографиях.**

**Телефон: (095) 975-81-08**

## Журнал «D»

**Выпуск: октябрь 1996**

Формат 60х90/8, печать офсетная

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Россия  
Печать Финляндия

Изготовление фотоформ  
Тел. 285-88-79,  
Факс 285-16-87

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР  
**Техника**  
**монополи**





**Вгляди́сь, и из волшебной картинки к тебе вы́дет клоун!**