

СТАРЕЙШИЙ В РОССИИ ЖУРНАЛ ПО ВИДЕОИГРАМ

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

• PS2

52

D ВЕЛИКИЙ РАКОН



БИОГРАФИЯ ГЕРОЯ

ХРОНОЛОГИЯ
FINAL FANTASY:
ОТ I ДО XI.

STUNTMASTER

ALIEN RESURRECTION

TANK RACER

DRACULA

MEDAL OF HONOR
UNDERGROUND

LEGEND OF DRAGON

COLIN MCRAE
RALLY 2.0.

KNOCKOUT
KINGS 2000

THREADS OF FATE

THE WORLD
IS NOT ENOUGH

STREETS OF RAGE 3
(BARE KNUCKLE 3)

WARDNER

RISKY WOODS

RINGS OF POWER

ADDAMS FAMILY

PROBOTECTOR 2

МИР АНИМЕ
ВЫПУСК 12



КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

Внимание!

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

Но, кроме того, электронная форма позволяет быстро выйти на интересующий Вас материал журнала. Для этого достаточно «кликнуть» мышью на названии статьи на обложке или «кликнуть» на нужную страницу в «Содержании» номера.

Также вы сможете устанавливать удобный масштаб, выделять (увеличивать) интересные для вас места и производить множество других операций с текстом и иллюстрациями.

Для просмотра электронной копии журнала «Великий Дракон» достаточно иметь компьютер модели не ниже 486-DX, оснащенный любым стандартным CD-дисководом, начиная с 4x-скоростных. Операционная система: Windows '95 или выше.

Никакого дополнительного программного обеспечения для воспроизведения журнала Вам заранее иметь не требуется.

В настоящий момент в продаже электронные копии номеров 39, 44, 45 и 46.



Электронные копии журналов «Великий Дракон»™ № 45 и 46



32 D Полное решение.
34 Street Fighter Alpha 3 Супер-приемы всех бойцов и секретные режимы лучшего на сегодняшний день рисованного файтинга.
40 Crash Bandicoot 3: Warped 105% секретов!
44 Silent Hill Полное решение.

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

Super Nintendo
68 World Heroes 2 При достаточной сноровке вы можете превратить рукопашный бой в подобие классической борьбы.



44 Lunar: Silver Star Story Complete

Решение игры начинается у монумента Великого Повелителя Драконов.

48 Gran Turismo 2 DEMO Хотя это только и демо-версия, но она дает определенное представление о будущем этой игры.

Mega Drive

53 Kawasaki Мотосимулятор с большим креном в сторону аркадности.

54 Crack Down Предыстория игры незамысловата, но сама игра не случайно считается одним из хитов Мегадрайва.

56 Soleil (Crusader of Centy)

В этом городе традиция такая — в четырнадцать лет все мальчики получают свой первый меч.

62 Ex-Ranza (Ranger X)

Вы выступаете в роли защитника осажденного города, отважного бойца, закованного в броню боевого робота.

64 James Bond. The Duel

Фильма под таким названием в «бондиане» нет. Но отсутствие связанного сюжета и мешанина эпизодов разных фильмов игру отнюдь не портят.

66 Outlander Безумный Макс, главный герой игры, должен вернуть обществу похищенного бандитами ученого.

67 Crude Buster Только двое отчаянных парней-суперменов способны остановить преступную группировку, называющую себя «Великая Долина».

70 Российская анимация

72 Super Ghouls'n Ghosts

Страшилка на ночь про то, как у славного рыцаря Артура вампир увел невесту прямо из-под венца.

78 Pagemaster

Мальчик попал в библиотеку. И здесь у него появились первые в жизни друзья и начались самые настоящие опасности.

80 Contra (Probotector)

Почти точная копия первых пяти уровней SNES-овского хита «Super Probotector».

82 Художник с большой буквы: Ёситака Аmano

83 Комикс Собираетел душ.

88 Нет проблем

Секреты, пароли, приемы 133 игр

Fun Club
5 Геймер — это не профессия и не образ жизни, это путь развития, причем тупиковый.
6 Англо-русский толковый словарь геймера
7 Невероятный язык, неслыханный человеком
8 Что такое косплей и с чем его едят?
16 Mortal Kombat для Dreamcast

PlayStation
12 PlayStation 2 — реальность!
14 Новинки с Tokyo Game Show 99 Autumn
17 Анонсы
20 Driver
21 Dino Crisis
 В составе спец. отряда вы должны будет выяснить, что же все-таки творится на этом проклятом острове.
22 Beach Volley Heroes Это полноценный файтинг да еще с вкраплениями RPG!
26 Primal Rage
28 DeStrega

Mega Drive
54 Mortal Kombat 5: Sub-Zero
56 Jewel Master Двенадцать Повелителей Материй, магический оплот Мифгарда, отчаянно противостояли натиску Зла. В живых осталось только четыре...
58 Super Battle Ship Несмотря на весьма примитивную графику и звук, увлекательность игры едва ли уступает ее сложности, возрастая с открытием игровых новых приемов и законов этого, воистину СУПЕР, Морского Боя!

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

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

Game Boy
70 Bionic Battler G.Dragon предлагает поразмыслить о важности сюжета в игре.

8 bit

72 Castlevania II: Simon's Quest Если в других «Кастлеваниях» от героя требуется лишь умение сражаться с васалами Дракулы, то в этой игре герой сталкивается еще и со множеством головоломных проблем.

76 Мир аниме
78 Японец + Японка = Хентай?

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

83 Комикс Хроники Струггоса.

90 Нет проблем. Секреты, пароли, приемы 118 игр.

96 Фонтан фантазий

98 Наш выбор в Интернет

Электронные копии журналов «Великий Дракон» № 39 и 44



Fun-Club
6 Saturn умер, да здравствует Dreamcast!
96 Наш выбор в Интернет

PlayStation
7 Mortal Kombat 4
12 Marvel Super Heroes
16 Resident Evil 2
20 Road Rash
Вы снова несетесь на встречу своей судьбе.



Fun-Club
5 Аниграф'99
6 Египет — геймерам?
8 Anime и американская мультипликация: сопоставительный анализ
98 Наш выбор в Интернет

PlayStation
10 Broken Sword 2: the Smoking Mirror
16 Omega Boost
Как стрелялочка на день Omega Boost идеальна. Тучи вражеских кораблей, десятки гигантских орбитальных станций, даже аналог Звезды Смерти имеется.
18 Discworld 2: Mortality Bytes
Теперь вы сами станете Смертью!

22 X-Men: Children of the Atom
24 X-Men vs Street Fighter EX Edition
Историю о том, как повздорили Уличные бойцы с детскими Атомами, перевели на PlayStation несколько оперативней, чем «X-Men: CoA».
26 Final Fantasy VII
32 Parasite Eve
Основные пакости Евы состояли в том, что попавшие в ее поле зрения превращались либо в отвратных монстров, либо тривиально сгорали.
36 Dragon Balls: Final Bout
38 Riot Stars
Единственный экстремально крутой недостаток игры — японский язык.

20 Grand Theft Auto
22 X-Men: Children of the Atom
24 Shadow Madness
28 Resident Evil 2
Dual Shock Version
Трясти вы будете не только от Dual Shock, но и от новой порции ужасов.
29 Gex 3: Deep Cover Gecko
Разработчики демонстрируют поразительную неспособность учиться на собственных ошибках.
30 Xenogears
Продолжение. Главы 1 — 4.
36 Ace Combat 3 Electrosphere
Девушки и самолеты в одном флаконе!
38 Road Rash 3D
Повсеместная трехмеризация докатилась до предмета обожания миллионов, до смеси скорости и мордобоя с диким удовольствием, до незабвенного Road Rash-a!
40 Heart of Darkness
Идея смотреть солнечное затмение, не бери с собой любимую собаку...

40 Klonoa. Door to Phantomile
Это целый мир забытых когда-то ощущений и впечатлений.
Mega Drive
44 Монополия
46 Rampart
Не исключено, что изначально эта игра задумывалась как вольная интерпретация Тетриса — уж очень много общего с ним имеет фаза ремонта крепости.
51 Disney's Hercules
Никогда не знал, что Геркулес был китайцем. Спасибо программистам за прощшение.
54 Exo Squad
Ваша задача — помочь землянам в борьбе против их врагов.

Mega Drive
61 Super Donkey Kong 99
Хакерам братской республики Китай посвящается — 3
62 Aladdin 2
Продолжение мега-хита бродилочного жанра, приключения Аладдина Великолепного.
63 Hercules 2
Несколько отличная, мягко говоря, от той, что учат в школе, версия приключений Геракла. Оно и понятно, древние греки не играли в видеоигры. И все вымерли...
64 Star Trek. The Next Generation
...А в хонде игры капитан Пикар наплюет на все ваши труды. Обидно, да? Попробуйте пройти игру еще раз, может вам удастся достичь иной концовки...
68 The Itchy & Scratchy Game
Ринг
70 The Terminator vs The Terminator
На ринге «Терминатор» для SNES, описанный в №42, и ве-однофамилец — для Мегадрайва.

70 The Terminator vs The Terminator
На ринге «Терминатор» для SNES, описанный в №42, и ве-однофамилец — для Мегадрайва.

56 Puggsy
60 Run Ark
61 Land Stalker
64 The Ren and Stimpy Show. Stimpy's Invention
Какой же гениальный идиот додумался разместить выключатели внутри устройства?!
Super Nintendo
66 Super Punch-Out
8 бит
70 Dick Tracy

42 Забор
Номер а/я «Великого Дракона» — мое счастливое число.
79 Комикс
Тень.
86 Нет проблем
Секреты, приемы, подсказки к 90 играм.
95 Кроссворд «Вавилон 5».

Super Nintendo
72 Castlevania 4. Return of Dracula
И вот вы стоите на утесе и наблюдаете разрушения замка Дракулы...

8 бит
76 Darkman

Game Boy
78 Alien 3
«В одном я уверена: если хотя бы одно чудовище сбежит на другие обитаемые планеты, оно уничтожит все население. Таково предназначение этих тварей: уничтожать и размножаться».

82 Фонтан фантазий
7 кинжалов
83 Мир Anime. Выпуск 5
86 Комикс
Призрак замка Свингс-хаус
92 Нет проблем!
Секреты, пароли, приемы 113 игр.

На вкладке (стр. 41-60):
газета «Дракон плюс» №2.
Содержание газеты см. на стр. 41.

ЗАКАЗ электронных копий журнала «Великий Дракон»

Каждый номер журнала располагается на отдельном компакт-диске. Поэтому при заказе обязательно укажите номер (39, 44, 45 или 46).

Заказ на приобретение номера журнала на CD можно сделать одним из трех способов:

1. Оформить заказ на нашем сайте, выбрав раздел «Заказ журнала».
2. Прислать заказ по почте (лучше от открытки) по адресу: 117454 Москва а/я 21, 000 КАМОТО.
3. Позвонить по телефону (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00.

После получения заказа мы вышлем Вам компакт-диск с заказанным номером журнала.

Оплата при получении компакт-диска на почте.

Стоимость электронной копии одного номера журнала «Великий Дракон» — 90 руб. (уже включает стоимость пересылки).

Просим учесть, что на почте могут с вас взять еще до 10% (т.е. до 9 рублей) за перевод денег.

ИГРЫ №52

* Xbox	World Is Not Enough The	49
Crash Bandicoot 4	Worms Armageddon	90
Final Fantasy XI	WWF Attitude	88
Metal Gear Solid 2	X-Files	89
Oddworld: Munch's Oddysey	X-Games Pro Boarders	90
Silent Hill 2	X2	90
Тетрис	* Super Nintendo	
* PlayStation 2	Final Fantasy 4	12
Armada 2	Final Fantasy 5	12
Biohazard Code: Veronica Complete Edition	Final Fantasy 6	13
Cart Fury	Human GP	85
Crash Bandicoot 4	James Bond Jr.	85
Dark Angel: Vampire Apocalypse	Kendo Rage	85
EverQuest	Lamborghini American Challenge	85
Kenno	Lock On	85
Metal Gear Solid 2	* Mega Drive	
Moto GP	Batman	86
Z.O.E.	Batman Forever	87
Тетрис	Beyond Oasis (Story of Thor)	85
* GameCube	Black Hole Assault	86
Crash Bandicoot 4	Boogerman: A Pick and Flick Adventure	87
* Dreamcast	Cannon Fodder	87
Biohazard Code: Veronica Complete Edition	Cobra Command	87
Phantasy Star Online	Comix Zone	86
Sonic Adventure 2	Contra Hard Corps	87
* PlayStation	Devil Crash (Dragon's Fury)	87
Ace Combat 3	Double Dragon 3	86
Adidas Power Soccer	Dune 2	87
Alien Resurrection	Dynasty Duke	87
Apocalypse	ESPN National Hockey Night	85
Asuka Burning Fest	Fastest One	87
Beyond the Beyond	FIFA Soccer 96	87
Bio Hazard 2	FIFA Soccer 97	86
Blood Omen. Legacy of Kain	Gaiares	86
Bomberman World	Ghost Busters	85
Casper	Global Gladiators (Global Gladires)	86
Colin McRae Rally 2.0.	Golden Axe 3	87
College Slam	Granada	86
Colony Wars 3: Red Sun	James Pond 3	87
Crash Team Racing	Mega Turrican	86
Croc 2	Mystical Fighter	87
Descent Maximum	NFL Quarterback Club	87
Dracula	Phantasy Star 2	87
Dune 2000	Pigskin Football	87
Eagle One: Harrier Attack	Pink Goes to Hollywood	86
Einhander	RBI Baseball 4	87
Eliminator: Vicious Arena Combat	Rings of Power	53
Fear Effect	Risky Woods	64
Final Fantasy VII	Shadow Blasters	86
Final Fantasy VIII	Shadow Dancer	86
Grand Theft Auto	Sol Feace	86
Heart of Darkness	Sonic & Knuckles	85
Jackie Chan's Stuntmaster	Sonic 3	87
Killer Loop	Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)	56
KKND: Cross Five	Syndicate	87
Knockout Kings 2000	Theme Park	87
Legend of Dragoon The LMA Manager	Tiny Toon	86
Lost Vikings 2 The Medal of Honor Underground	Urban Strike	86
Medieval 2	Wardner	60
Megaman X4	Worms	86
Metal Gear Solid	* 8 bit	
Micro Maniacs	8 Eyes	84
Monkey Hero	Addams Family The 72	84
Mortal Kombat 4	Adventures of Lolo 2 The	84
Moto Racer 2	Bad News Baseball	84
Nanotek Warrior	Battletoads	84
Nascar Rumble	Bombberman	84
Need for Speed 5 The Porsche Challenge	Chip and Dale 2	84
NHL 2000	Crash Team Racing	84
Nightmare Creatures 2	Dynasty Bowling	84
O.D.T.	FIFA '96	84
One	Final Fantasy	12
Overboard	Final Fantasy 2	12
Pac-man World	Final Fantasy 3	12
Popolus: The Beginning	Gegeo	84
Rainbow Six	Jackie Chan's Action Kung Fu	9
Rapid Racer	Karateka	84
Raven Project The Red Alert Retaliation	Kid Kool	84
Road Rash 3D	Layla	84
Road Rash Jailbreak	Middle East Tank	84
Rollcage: Stage 2	Rambo 2	84
Silent Hill	Spartan X	10
Skullmonkeys	Super Basketball	84
Spawn the Eternal	Tiny Toon 4	84
Spiderman	Zanac	84
Spot Goes To Hollywood	* Game Boy	
Star Ocean. Second Story	Final Fantasy Legend II	85
Star Wars. Episode 1	Hercules	85
Syphon Filter 2	Judge Dredd	85
Tank Racer	Lost World: Jurassic Park The	85
Tekken 3	Mine Sweeper	85
Tenchu 2 (американская версия)	Mortal Kombat 3	85
Test Drive 5	Operation C	85
Test Drive Off-Road 3	Pocahontas	85
Threads of Fate	Power Rangers: The Movie	85
Toca: Touring Car Championship 2	Probotector 2	85
UFO: Enemy Unknown	Slam Dunk 2	77
Vigilante 8: Second Offence	Spartan X	10
WarCraft 2	Toshinden	85
Wargames: Defcon 1	* Другие платформы	
Warhammer: Dark Omen	City Hunter (PC Engine)	10
Wipeout 2097	Fist of Fire (аркада)	10
	Jackie Chan's Action Kung Fu (Turbo Grafz 16)	9
	Tetris (Game Boy Advance)	15

ВСЕГО 202 игры

СОДЕРЖАНИЕ

№ 52

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

FUN
CLUB



- 5,7 Вопрос — ответ
- 5 Приколы геймеров
- 5,7 Угадай игру по стиху
- 6 Частное мнение
- 7 Четыре квакера
Логическая задача
- 7 My Console от Eiffel 65
- 7 Давайте попробуем!
- 8 Граффити в Москве
- 9 Биография героя игры
Jackie Chan — Stuntmaster
- 12 Хронология Final Fantasy
От I до XI.
- 52,92 Картинная галерея
- 68 Мир Аниме, выпуск 12
- 98 Наш выбор в Интернете
- 99 Хит-парады
- 14 Новости, новинки

Sony PlayStation

- 18 Alien Resurrection
«Я Элен Рипли, лейтенант первого класса бывшей компании Уэйленд-Ютани. 200 лет назад я погибла, уничтожая особую хищную инопланетную особь. Сейчас меня клонировали...»
- 20 Tank Racer
Победитель конкурса описаний игр сайта <http://pristavki.net/> все-таки допускает, что кому-то эта игра может и понравиться.
- 22 Dracula
Спасайте жену: вас уже ждет путешествие домой на самолете Дракулы в финальной заставке этого квеста.

- 28 Threads of Fate
Теперь вы играете Минт, несносной рыжеволосой девчонкой — полной противоположностью Рю. Когда-то она была реальной претенденткой на трон Восточного Небесного королевства. Но этого права Минт была лишена из-за своего дебоширства.
- 30 Medal of Honor Underground
Действие «Medal of Honor 2» происходит ДО событий первой части.
- 32 The Legend of Dragoon
«Позволю себе дерзость назвать «Легенду о Драгуне» от SONY ролевой игрой 2000 года или, во всяком случае, присудить ей серебро».

- 38 Colin McRae Rally 2.0.
Эта гоночная игра притягивает игрока своим безупречным стилем, как английского джентльмена породистая кобыла.
- 40 Knockout Kings 2000
Серьезный имитатор реального бокса.
- 42 Quake-Академия
Курс второй. Материальная часть Quake или «Что нам помогает».
- 49 The World Is Not Enough
Игра создавалась по мотивам очередного фильма о Джеймсе Бонде. И авторы уж слишком сильно тряслись от страха, боясь привнести что-то новое, свое.

РИНГ

- 27 На ринге куча-мала: WarCraft 2, Red Alert Retaliation, KKND: Cross Five и Dune 2000.

16 бит. MegaDrive

- 53 Rings of Power
Как найти все 11 Колец Власти
- 56 Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3)
Третья (и наиболее популярная) часть знаменитого боевика.
- 60 Wardner
После серии выстрелов черный маг скажет: «Ну, пацан, ты меня разозлил! Попробуй сразить НАСТОЯЩЕГО МЕНЯ!!!».
- 64 Risky Woods
«Где было жилище — теперь пепелище. Не ведал пощады свирепый Дракон».

8 БИТ

- 72 The Addams Family
Игра относится к жанру квестов и немного заморочена, но одолеть ее вполне по силам любому геймеру.

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

- 76 Школьные деньки

GAME BOY

- 77 Probotector 2
Последняя надежда Земли — супер робот, имя которому — Проботектор.

- 78 Кроссворд

Комикс

- 79 Хроники Строггоса. Часть 3

Нет проблем

- 86 Секреты 150 игр.
- 93 Забор
Частные объявления
- 94 Лавка Дракона
- 96 Non-Stop
Играем без перерыва.

ВОПРОС — ОТВЕТ

Зачем вам нужны «Fun-Club», «Приколы геймеров», «Фонтан фантазий»? Забудьте о 16-и и 8-и битах, пусть динозавры вымирают.

Shade, г. Москва

Под динозаврами, которым надлежит вымирать, Shade, несомненно, подразумевает приставки, а не геймеров. А вот геймерам мы желаем многих и радостных дней интересной игры. Причем на тех приставках, на которых они могут играть по состоянию своих (и родительских) кошельков (бумажников, портмоне, кредитных карточек и т.п.). Кстати, и интересов тоже: есть ребята, которые убеждены, что «силиконовые» красоты только отвлекают от серьезной игры. Эта точка зрения тоже имеет право на существование. Для сравнения обратите внимание на эволюцию шахматных фигур, которые уже в конце 19-го века потеряли свою вычурность и стали стилизованными, скромными. И Каспаров с компьютером почему-то сражался не фигурами из «Battle Chess». Что же касается первой части вопроса, то в названных рубриках публикуются ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО материалы, которые присылают читатели. Так что получается, что рубрики нужны вам, читатели, а нам уже лишь вслед за вами.

- 1) Есть ли в других странах пиратство и как с ним борются?
- 2) Почему вы столько внимания уделяете ролевым играм? Я лично любитель спорта.

Eminem, г. Москва

- 1) Пиратство есть в любой стране, но размах его разный. Чем страна беднее, тем пиратам лучше. А отсюда и средство борьбы — увеличение доходов населения, к нехудшей части которого относимся и мы, геймеры.
- 2) Дело в том, что в читательской почте практически НЕТ СПОРТИВНЫХ ИГР! Пришлите хорошее описание (только хорошее, интересное, а не просто «кнопка А — удар, кнопка В — пас»), обязательно напечатаем.

Если москвич заказывает журнал, он приходит через 2 недели. Почему?

Comix Phantom 2040, г. Москва

2 недели — это неплохо по нынешним временам. Мы передаем журналы для отправки на почту раз в неделю, по четвергам (если не вмешиваются какие-нибудь праздники). Оформление (печать бланков с адресами и фамилиями, сортировку заказов) мы заканчиваем в среду вечером. Упакуйте журналы на почте в лучшем случае на следующий день. Почта по Москве идет от 3-х до 7-ми дней. Вы вышлите уведомление из почтового ящика на следующий день после того, как туда его положит почтальон. Теперь считайте сами: самый быстрый вариант (когда вы нам позвонили в среду днем) — 8 дней. Худший...? Поэтому всем москвичам мы рекомендуем приезжать по адресу Каретный ряд, д.5 (схема, как добраться, во всех журналах печатается в «Содержании»), предварительно позвонив по тел. 209-93-47. Так вы купите любой из еще не закончившихся номеров журналов, или комплектов, или журналов на компакт-диске самым быстрым способом.

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Grand Thief Auto — лучший подарок тому, у которого все есть — охранная сигнализация.

Гай, г. Москва

Fatal Fury — тайна становится явью.

Теймур Талиев, г. Москва

Sim City 2000 — почувствуй себя Лужковым.

Punk, г. Торжок, Тверская обл.

Theme Hospital — «Сестра, мы его теряем! Скорее несите бензопилу!»

Squall Leonheart, г. Ростов-на-Дону

Beavis and Butt-head — крыша едет не спеша, тихо шифером шурша.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Spy vs Spy — зайдешь без стука — вылетишь без звука!

Grand Thief Auto — «а мужики-то не знают!»

Addams Family — «Богатые тоже плачут».

Fire Wolf, г. Москва

Golden Axe 3 — третий раз спереть топор — это уже слишком!

Chuck Rock II — от горшка — два верхка, а уже с оружием.

Tomba 2 — гусь свинье не товарищ.

Theme Park — Москва не сразу строилась...

Art Alive! — «Ну! За искусство!»

Bombberman — чем бы дитя не тешилось — лишь бы не... бомбой!

FIFA 2000 — «Он перешел на новые «Памперс» и теперь выигрывает!»

Master Ryu и Demons Hunter, г. Хабаровск

Front Mission 3 — подруга подкинула проблем...

Андрей Изотов, г. Москва

Sonic — игра про двух жертв радиации: синего ежа и двухвостого лисенка.

Lethal Enforcers — в сортире, не в сортире, а все равно замочим.

Dizzy — яичницы не будет!!!

Road Rash 3 — моя милиция меня бе... забрали!!!

Figa, г. Кострома

Rock'n'Roll Racing — кто сказал, что деньги на дороге не валяются?

Jill Valentin aka Clare RedFild, г. Москва

УГАДАЙ ИГРУ ПО СТИХУ

Надел я коньки
и защиту напялил,
Схватил 200 баксов,
побольше цепей.
Теперь бы на трассу
вместе с друзьями...
Но нет уж таких,
кто бы в гипсе не прел.

skifshin,

Shaman, г. Москва

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



52 ДРАКОН

СЮЖЕТ / ВОПРОС — ОТВЕТ

FUN-CLUB

5

«Частное мнение»

Читатели продолжают обсуждать плюсы и минусы русификации видеоигр. Начало обзора фирм, занимающихся русификацией, см. в №50. Редакция предупреждает: мнение редакции может отличаться от мнений читателей, которые тоже разнятся в своих оценках как фирм-русификаторов, так и предмета обсуждения в целом.



РУССКИЕ ВЕРСИИ 2

Как известно, большая часть дисков для Playstation, находящихся в продаже, имеют на коробочке надпись, повышающую их цену на 5-10 рублей: «Русская версия». Дабы читатели не попали впросак, купив недоброкачественный вариант, я решил составить небольшой список фирм-локализаторов и выставить им оценку по пятибалльной системе.

- 1. Неизвестная группа товарищей.** Назовем их так, потому что ребята решили не сочинять какое-нибудь кричащее название. Но их выдает единый стиль. Самые массовые переводчики, но при этом количество явно преобладает над качеством. Редкая игра бывает «обработана» ими полностью, файтинг или гонку могут осилить, а вот РПГ максимум процентов на 20. От обилия ошибок моя русичка упала бы в обморок, зато у геймеров есть возможность «поприкалываться» над сюжетом и менюшками. Оценка — 3 с плюсом.
- 2. Diamon Studio.** Уже лучше, переводы почти всегда полные, но их качество зачастую приводит в ужас. Поиграйте в Deception 3, локализованный этими умельцами, увидите сами. Оценка — 4.
- 3. Rubber Duck.** «Резиновые утята» к делу подходят серьезно, но проколы есть: «Saga Frontier II» виснет, аж, в трех местах! Но за сам перевод можно смело ставить 5 (с небольшим минусом).
- 4. Рыбы Гурами.** Надпись на диске «Vagrant Story» гласит: «Полный и качественный перевод всего текста,

голоса и видео». На деле переведенными оказались лишь заставки, причем с кучей глюков. Зато порадовала одна вещь — в игре в начальном «видео» вместо имен программистов вставлена откровенная фраза: «Простите нас за убогий перевод». Так что поставим троечку за честность.

5. ООО «Русские версии». Перевод «Syphon Filter» очень качественный. Но вот один мой друг купил диск «Tenchu 2», на коробке были скриншоты, где наглядно демонстрировались прелести локализации — фразы на русском языке. На деле игра оказалась первым «Tenchu», причем практически полностью на японском. Но, по правде говоря, это был единственный такой случай в моей практике, мы его учитывать не будем и поставим 5 (без всяких минусов).

6. RGR Studio. Самые лучшие переводы для PSX. Можно быть уверенным, если на коробочке стоит красный логотип RGR, то перевод будет отличным, а если сверху еще и слово PLAINUM написано, то любые сомнения должны отпасть. 5 (однозначно).

Ильяс Садыков,
п. Правдинский, Московская обл.

ПОЛУНДРА ИЛИ РУССКИЙ ЯЗЫК В ИГРАХ

Возможно, кому-то это покажется смешным, но в результате «исследования» Ростовского радиорынка я сумел найти только 3 (три) игры на языке геймеров — английском (если кому интересно, то это были Wild Arms 2, Breath of Fire 3 и Legend of Mana). Я, конечно, не противник нашей родной кириллицы, но качество, с которым флибустьеры отечественного рынка «локализуют» игры, заставляет ужаснуться. Говоря прямо, пираты просто портят и уродуют игры. Хотите пример? Пожалуйста!

Недавно я удостоился чести поиграть в «русскую версию» всеми любимого Tekken 3. Кошмар! Помимо надписи на обложке: «Переведено и озвучено профессионалами», в самой игре Иосимицу обозвали Скауокер (!!!), Пол Феникс мутировал в Ивана (!!!), а Гон вырос в Т-Рекса! Это просто кощунство по отношению к любимой игре миллионов! Про орфографические ошибки в таких «переводах» я, вообще, молчу. И таких примеров сколько угодно.

Когда пираты «переводят» текст, это трудно, но еще можно пережить, а вот когда дело доходит до озвучки, хочется закричать: «Полундра!» Великолепная озвучка Grandia, Syphon Filter и многих других сменилась на хриплые и безразличные голоса неизвестных «профессионалов». Что, привести пример? Запросто. Открытие 1999 года Syphon

Filter. На скучный визг Гейба: «Меня убивают!» (?) Лиан, видимо, спросонья, отвечает: «Гейб, не надо!». NO COMMENTS. Может быть, я в чем-то утрирую. У этой медали есть и обратная сторона. Ведь есть люди, которые по-английски знают два слова и то матерных, и для них переводы, как глоток воды в пустыне. Согласи-

Вадим Шунинин,
г. Зерноград, Ростовская обл.

P.S. Знаете, что я увидел, на обложке FF8: «Текет и звук на русском языке». Вот, гады!

Предлагаю читателям высказаться по следующему вопросу:
«Ваше отношение к телерекламе, самая любимая и самая нелюбимая реклама»
Моя любимая реклама: «Наш тренер — сама уверенность — просто зверюга...»
Alien 3, г. Таллин
Рубрика «Частное мнение» ждет ваших писем!

КАРАВЪ С ЗАЛАТАМ
ВАГУНА ИСЧЕЗ.
НИНЪЯ И ШИН!
АТРАВЛИМСЯ НА ЕГА ПАМСКИ.
КАГДА КАНТАКТ С НИМИ БЫЛ
ПАТЕРЯНВАГУН ПАСААА
ЕШЕ 3 АГЕНТАВ.
КАГДА ПРАПААН И АНИ
БЫЛА ПАСААНА ЕШЕ 3
АГЕНТА: АНИ, НИНЪЯ, СЕСТРА
ВИНА.



ЧЕТЫРЕ КВАКЕРА

Логическая задача

Прислал **ViB the Tale**

из пос. Опалиха Московской обл.

Захожу я как-то в гости к оркам, а там четыре квакера сидят и в Quake по сети режут. Я чуть-чуть понаблюдал, послушал и выяснил, что в игре каждый из них носит свой геймерский псевдоним (Tarakan, Komar, Ovod и Rijavka), имеет оружие одного вида (super shotgun, submachine gun, railgun и hyperblaster) и владеет одним предметом или качеством (бессмертие, озверин, антикислотный костюм и акваланг). Орки постреливали друг в друга и неторопливо переговаривались. Вот их беседа.

— Эй, ты, с бластером! Костюм на тебе?

— Ну, да. Где ж ему быть?

— Пиявка! Ты рейлган носишь или супер шотган?

— Что ты! Я бедный и несчастный, отродясь такого оружия не имел. Акваланга и то нет. Овод, а ты как?

— У меня тем более, да еще и озверина нет. А кстати, кто с озверинном ходит?

— Я, я такой крутой, жаль, что шотгана нет.

— Мне лучше. Хотя я и без рейлгана, зато бессмертный, мне все ваши пукалки по фигу.

— Кто бессмертный? Ты, что ли, Комар?

— Дошло? Конечно, я!

Тут в разговор вмешался я: «Мужики, к вам вписаться можно?». «А вот отгадаешь, кто чем вооружен и чем владеет, тогда присоединяйся!»

Ответ этой логической задачи ищите в этом номере, но после того, как ее решите.

My Console от Eiffel 65

В №50 мы напечатали письмо Диджу из Якутска, в котором говорилось о существовании такой песни. На просьбу редакции к читателям уточнить, что же это за творение, откликнулись **GMB** (по сети) и **Света** из Оренбурга. **GMB** раскопал в Интернете фэнский сайт этой группы, на котором был выложен текст этой песни, Светлана же «восстановила» текст путем «полторачасового вслушивания в свист и поскрипывания, доносящиеся из наушников». Сама Светлана предлагает довериться интернетовскому варианту, что мы и делаем, сохраняя все, как есть, даже ошибки (а вдруг это защищено копирайтом?):

MY CONSOLE

we're gonna play the game the playstation all day,
with metal gear solid to tekken 3.
and from omega boost to resident evil
just play for the fun
'cos we got it going on.

tekken 3, metal gear solid
resident evil, gran turismo, omega boost,
bloody rhoar, x-files, another world
come on
ridge racer
odd world
we get a living
that came in our possession

P. L. A. Y. S. T. A. T. I. O. N.
P. L. A. Y. S. T. A. T. I. O. N.
P. L. A. Y. S. T. A. T. I. O. N.
P. L. A. Y. S. T. A. T. I. O. N.

Далее все повторяется раза четыре.



Jane Jey&Meg Agey, г. Норильск

УГАДАЙ ИГРУ ПО СТИХУ

Жил да был совсем мал
Земляной червяк.
От скуки землю жрал,
Пока не случилось так:

Однажды в земле он рылся
И нашел любопытный костюм.
В героя превратился —
Стал выше всех на дюйм.

Прослыл силачом он знатным,
Боялись все его,
Но ворона встретил однажды
Пси-Кроу — врага своего.

Долго герои бились,
Наверное, три дня.
В конце определилось —
Нет в мире сильнее червя.

Стал наш джигит знаменитым,
Принцесса влюбилась в него.
Игру про него сочинили —
Смешней не найдешь ничего.

Стать тоже героем хочешь?
Чуть-чуть подожди пока.
Лучше возьми в руки джойстик
И замори червяка!

Евгений ШИШ

IMPactus, г. Москва

ВОПРОС — ОТВЕТ . . . ВОПРОС — ОТВЕТ

Почему на ваш журнал невозможно подписаться в почтовых отделениях России?

Al. Vin, г. Прохладный, Кабардино-Балкарская респ.

При подписке через почтовые отделения вам пришлось бы оплатить ВСЮ подписку (3-6 номеров) заранее. Да и каждый номер стал бы дороже: ведь появилось бы еще одно промежуточное звено. Поэтому подписку мы взяли на себя: желающим подписаться достаточно позвонить или написать письмо с полным и точным адресом, фамилией, именем и отчеством и словами: «Хочу подписаться с такого-то номера». С этого-то номера и вплоть до отмены вами (письмом или по телефону) подписки мы будем высылать вам очередные номера журналов по указанному адресу. Оплата при получении журнала на почте. Внимание! Подписка НЕ ДЕЙСТВУЕТ В МОСКВЕ! Как мы уже не раз объясняли, это связано с тем, что по подписке журнал приходит подписчику через 2-3 недели после начала продажи номера в Москве. И из Москвы мы получаем много возвратов (когда читатель не дождался почты, купил журнал в каком-нибудь киоске и отказался получать присланный журнал). Нам при этом приходится зазря оплачивать пересылку дважды. (Кстати, если от кого-то из подписчиков вернулся журнал, мы считаем это отказом от подписки БЕЗ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ, вносим этого читателя в «черный список» и больше не выслаем ему журналы по почте. Что касается москвичей, которые хотят получить какой-либо номер журнала, включая свежий, ИМЕННО ПО ПОЧТЕ, звоните нам по тел. 209-93-47 или 911-07-00, мы примем заказ и вышлем вам журнал.

Второй вопрос от **Comix Phantom 2040:**

«Как стать сотрудником редакции?»

Если Вы хотите стать сотрудником редакции, Вам нужно прислать в редакцию описание какой-нибудь ранее не опубликованной игры и следить, будет ли оно напечатано в журнале. Как только Ваша статья появится в «Великом Драконе», звоните по тел. 911-07-00 главному редактору (или напишите письмо с точным обратным адресом, или пошлите E-mail на gdragon@cityline.ru) и сообщите о своем желании. Мы обсудим все вопросы, включая организацию Вашей работы и ее оплату. Если Вы уже имеете публикации по игровой тематике в других журналах, в Интернете, можете прислать (передать, принести) в редакцию свои опубликованные работы. Мы всегда готовы сотрудничать со всеми, кто готов сотрудничать с нами.

Как можно побольше узнать о различных клубах и движениях любителей манги и аниме? Как вступить в какое-нибудь из них, например, в Ai.R?

Эл и Байта, г. Москва

Мы публикуем на «Заборе» объявления различных клубов и движений (в том числе и Ai.R). Все объявления с телефонами. Звоните непосредственно в интересующий Вас клуб.

52 ДРАКОН

ЗАДАЧИ / ПЕСНЯ / ПРЕДЛОЖЕНИЕ

FUN-CLUB

7



Граффити в Москве

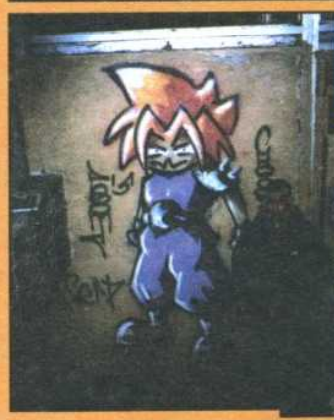
Как часто, зайдя в какой-нибудь двор или проезжая на автобусе по улице, вы видите красивые картины, нарисованные на стенах и заборах? Конечно же, надписи, рассказывающие о любимой футбольной команде, призывающие голосовать за какого-нибудь грядущего депутата и касающиеся проблем строения человеческого тела — не в счет. Так вот, эти картины называются граффити. Нет надобности рассказывать, как появилось граффити. Об этом уже не раз говорилось в других изданиях и на TV. Я же хочу рассказать о граффити в Москве и как оно связано с видеоиграми.



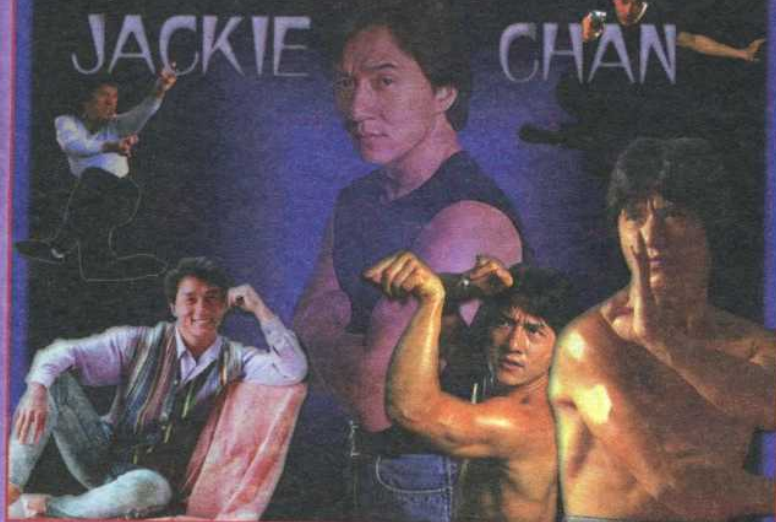
В разных фильмах, чтобы показать, насколько плох (в смысле населен плохими парнями) тот или иной квартал или переулок, режиссеры использовали следующий прием: снимали как можно больше стен, изрисованных граффити. Аналогично и в играх. Достаточно взглянуть на городские пейзажи в Driver и Tekken 3. Однако граффити исполняет не только роль индикатора «плохого района». Вспомните Skitchin'. В нем все менюшки выполнены в стиле граффити. Да и вообще в видеоиграх (особенно спортивных) граффити фигурирует чаще, чем встречается в «мирной» жизни, по крайней мере, у нас. Понятно, ведь граффити — неотъемлемая часть экстремальных видов спорта. Взять хотя бы Grind Session, Tony Hawks Pro Sk8er и Street Sk8er. А всеми любимый PaRappa The Rapper? В реальной жизни в Москве граффити стало особо популярным благодаря молодому человеку, порядком намозолившему нам глаза своими клипами о школе, родителях, печали и своей крутизне. С его подачи множество подростков начало мнить себя настоящими граффитчиками и пошло «бомбить» кирпичные стены всеми цветами радуги. Но обычно получается не искусство, а грязь какая-то. Рисовать должен только тот, кто действительно умеет это делать! В Москве часто проводятся различные конкурсы, где и выявляются умельцы, которые, в свою очередь, объединяются в команды и рисуют довольно клевые вещи. Я даже не поленился перечислить особо отличившиеся на этом поприще: BFG, TMS, TEA, 3DK, BTK, TMC, T4R. Есть и менее известные, но достаточно сильные команды. Бывают, что команды начинают конкурировать между собой, тогда на стенах завязываются «Battle», в которых и выясняется, кто же самый крутой. Ныне граффити полно на телевидении и в Сети, так что, помимо улиц, можно и там почерпнуть о нем информацию и даже найти адреса школ граффити.

Это был **BooM** из команды «Two Crew». Всем — Peace! Respect to Chocobo, Chick, Herp! South — 4ever!!!

Всем — Peace! Respect to Chocobo, Chick, Herp! South — 4ever!!!



ДЖЕКИ ЧАН



По одним источникам, окончив в 1971 году обучение в опере, он сразу стал успешно делать карьеру в кино, по другим же после съемки в качестве актера в трех фильмах, у Джеки начался период «застоя». Впрочем, судя по фильмографии, этот «застой» длился всего год и больше никогда не повторялся. Фильм каждый год — это минимум (к примеру, в 1977 году Джеки снялся в семи картинах, в 1985 — в пяти). И это при том, что все фильмы трюковые и Джеки всегда снимался (и снимается) без дублеров, являясь и постановщиком, и исполнителем головокружительных трюков. Разумеется, такая работенка не обходилась без многочисленных травм.

«Хотя Чан никогда не выходил на ринг и татами и спортсменом в общем-то и не был, вряд ли кто в мире может потягаться с ним в умении исполнять захватывающие трюки безо всякой страховки. Лидерство в этой области обходится ему довольно дорого. Так, во время съемок «Project A» (1983) Чан по сценарию должен был падать с 15-метровой колокольни, и после того как два первых дубля его не удовлетворили, третья попытка окончилась падением на бетонную мостовую, и выжить ему удалось

Чак Норрису приписывают высказывание: «Я лучший киноактер среди бойцов, а Джеки Чан — лучший боец среди киноактеров».

Снявшийся чуть ли не в сотне фильмов (включая массовки и съемки в качестве каскадера) и явившийся «прародителем» пяти с половиной игр (про половину объясним позже) Джеки Чан родился 14 апреля 1954 года в Гонконге в простой китайской семье: его мать была домработницей, а отец поваром.

Разные источники по-разному называют настоящее имя Джеки: Чен Конг Санг (Chan Kong Sang) (<http://www.romona.ru/jchan/bio/index.shtml>), Ган Шен (<http://olympia.fortunecity.com/>), но все сходятся на предмет его трудного детства и источника получения навыков кунг-фу — китайской оперы (!), в интернат при которой он был зачислен в семилетнем возрасте. Эта опера по своему репертуару существенно отличалась от Большого театра, потому учащиеся интерната не в меньшей мере налегали на акробатику, гимнастику и боевые искусства, чем на пение. И по прошествии 11 лет, будущая кинозвезда закончил ее, не став новым Карузо, но заложив основы своего потрясающего мастерства Каскадера. По-видимому, одной из форм обучения в этой специфической опере являлось привлечение учащихся к съемкам в кино. Иначе как объяснить то, что несмотря на палочную дисциплину, принятую в интернате (а может, благодаря ней), Джеки попутно с получением круглосуточного «оперного» образования успел сыграть более 20 эпизодических ролей в кино?

Надо сказать, что и дальнейшие биографические сведения о Джеки Чане противоречивы.



только благодаря сложнейшей операции. На съемках «Доспехов Бога» (1986) он прыгал с большой высоты на крону дерева, но ветви не выдержали его веса, и прямо со съемочной площадки его увезли в госпиталь. Еще одну тяжелую черепно-мозговую травму он получил во время съемок в Югославии и вновь выжил лишь благодаря искусству врачей» (<http://olympia.fortunecity.com/>).

Думается, это только самые серьезные травмы, на «мелочи» у Джеки просто не могло быть времени обращать внимание — взгляните на его фильмографию на странице 10 (<http://www.romona.ru/jchan/films/index.shtml>):

Примечания (к фильмографии):

1. CAMEO по-американски означает эпизодическую роль, сыгранную известным актером;
2. Переводы названий в основном взяты с указанного сайта, частично сделаны редакцией; и то, и другое не сверено с названиями, под которыми фильмы пошли в российском прокате (те, что пошли). Так что ориентируйтесь на английские названия.

Теперь о Джеки Чане и играх.

Разве такого Мастера, как Джеки Чан, могли забыть фирмы, специализирующиеся на видеоиграх? Так Hudson Soft выпустила для Turbo Grafx 16 и NES (той самой, что известна у нас под названием Dendy) игру Jackie Chan's Action Kung Fu. Мы о ней писали еще в 1993 году во 2-м (!) номере журнала.



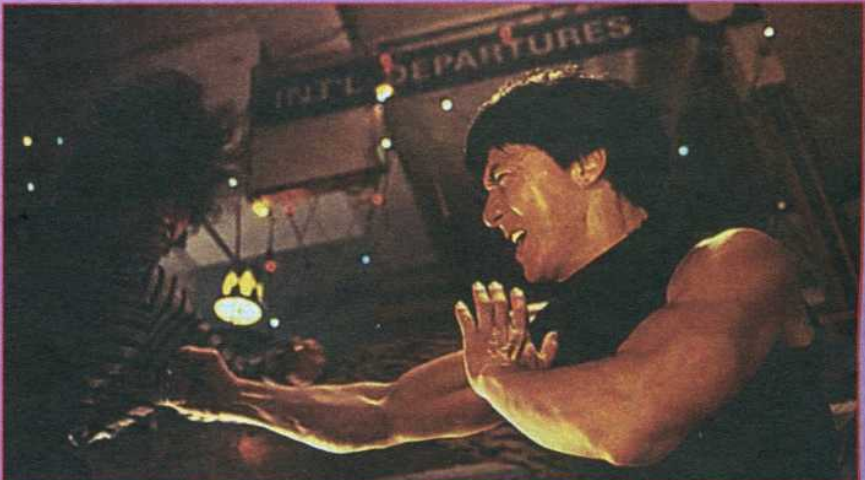
52 ДРАКОН

БИОГРАФИЯ ГЕРОЯ ИГР

FUN-CLUB

ФИЛЬМОГРАФИЯ

- Мастер со сломанными пальцами (Master with Cracked Fingers) (1971) [Актёр]
- Яростный кулак (Fist of Fury) (1972) [Каскадер]
- Не боящийся смерти (No Scared to Die) (1972) [Актёр]
- Входит Дракон (Enter the Dragon) (1973 [U.S.A.]) [Каскадер]
- Деревянные люди из Шаолина (Shaolin Wooden Men) (1976) [Актёр]
- Обратный отсчет в кунг-фу (Countdown in Kung Fu) (1975) [Актёр]
- Новый Яростный кулак (New Fist of Fury) (1976) [Актёр]
- Шаолинское искусство «Змея и Журавль» (Snake and Crane Arts of Shaolin) (1977) [Актёр]
- Half a Loaf of Kung Fu (1977) [Актёр]
- Eagle Shadow Fist (1977) [Актёр]
- 36 бешеных кулаков (The 36 Crazy Fists) (1977) [Инструктор по боевому искусству]
- Убить с интригой (To Kill with Intrigue) (1977) [Актёр]
- Метеоры — убийцы (Killer Meteors) (1977) [Актёр]
- Великолепные телохранители (Magnificent Bodyguards) (1978) [Актёр]
- Змея в тени орла (Snake in Eagle's Shadow) (1978) [Актёр] [Сценарист]
- Дух кунг-фу (Spiritual Kung Fu) (1978) [Актёр]
- Кулак Дракона (Dragon Fist) (1978) [Актёр]
- Подразделение «Фантазия» (Fantasy Mission Force) (1979) [Актёр]
- Каратист (Karate Bomber) (1979) [Актёр]
- Бесстрашный Хьена (Fearless Hyena, The) (1979) [Актёр] [Режиссер] [Сценарист]
- Бесстрашный Хьена, часть II (The Fearless Hyena Part II) (1980) [Актёр]
- Пьяный кулачный бой (Drunken Fist Boxing) [Cameo]
- Молодой мастер (The Young Master) (1980) [Актёр] [Режиссер] [Сценарист]
- Большая драка (The Big Brawl) (1980 [U.S.A.]) [Актёр] ...aka Battle Creek Brawl
- Гонки «Пушечное ядро» (Cannonball Run) (1981 [U.S.A]) [Cameo]
- Лорд Дракон (Dragon Lord) (1982) [Актёр] [Режиссер] [Сценарист] [Продюсер]
- Первая миссия (The First Mission) (1982) [Актёр]
- Потрясающие кулаки (Marvellous Fists) (1982) [Актёр]
- Кунгфистка (Kung Fu Girl) (1983) [Cameo]
- Победители и грешники (Winners and Sinners) (1983) [Актёр]
- Операция «А» (Project A) (1983) [Актёр] [Режиссер] [Сценарист]
- Гонки «Пушечное ядро» II (Cannonball Run II) (1984 [U.S.A]) [Cameo]
- Двое с черными поясами (Two in a Black Belt) (1984) [Cameo]
- Закусочная на колесах (Wheels on Meals) (1984) [Актёр]
- Войны ниндзя (Ninja Wars) (1985) [Cameo]
- Сверкающие звезды удачи (Twinkle Twinkle Lucky Stars) (1985) [Актёр]
- Покровитель (The Protector) (1985 [U.S.A.]) [Актёр]
- Полицейская история (Police Story) (1985) [Актёр] [Режиссер] [Сценарист]
- Мои счастливые звезды (My Lucky Stars) (1985) [Актёр]
- Доспехи Бога (Armour of God) (1986) [Актёр] [Режиссер] [Сценарист]
- Драконы навсегда (Dragons Forever) (1987) [Актёр]
- Операция «А» II (Project A, Part II) (1987) [Актёр] [Режиссер] [Сценарист]
- Полицейская история, часть 2 (Police Story Part 2) (1988) [Актёр] [Режиссер] [Сценарист]
- Чудеса: Крестный отец из Кантона (Miracles: The Canton Godfather) (1989) [Актёр] [Режиссер]
- Остров в огне (Island on Fire) (1990) [Актёр] ...aka Prisoner, The
- Доспехи Бога 2: Операция Кондор (Armour of God 2: Operation Condor) (1991) [Актёр] [Режиссер] [Сценарист]
- Лучшие в искусстве борьбы (The Best of the Martial Arts Films) (1990) [Актёр]
- Городской охотник (City Hunter) (1992) [Актёр]
- Драконы — Близнецы (Twin Dragons) (1992) [Актёр]
- Детектив (Crime Story) (1993) [Актёр]
- Полицейская история 3: Суперполицейский (Police Story 3: Supercop) (1992) [Актёр] ...aka Supercop
- Кинематограф мести (Cinema of Vengeance) (1994 [UK]) [Актёр]
- Пьяный мастер II (Drunken Master II) (1994) [Актёр]
- Разборка в Бронксе (Rumble in the Bronx) (1995) [Актёр]
- Удар молнии (Thunderbolt) (1995) [Актёр]
- Полицейская история IV: Первый удар (Police Story IV: First Strike) (1996) [Актёр] ...aka First Strike
- Мистер Крутой (Mr. Nice Guy) (1997) [Актёр]
- Кто Я? (Who Am I?) (1998) [Актёр]
- Джеки Чан: Моя жизнь (Jackie Chan: My Story) (1998) [Продюсер]
- Час Пик (Rush Hour) (1998) [Актёр]
- Великолепный (Gorgeous) (1999) [Актёр] [Продюсер] [Сценарист]



В ней отважный и двумерный Джеки отправляется на поиски подружки, похищенной злым колдуном. Глядя с высот нынешних возможностей приставок, игра смотрится ужасающе, но ведь это наша история! Фирма Kenko «вывела» Джеки на аркаду в файтинге «Fist of Fire». Игра была распространена, в основном, в Японии и, немного, в США. Любопытно, что Джеки «играл» в ней три роли сразу: мастера Дракона, мастера Тигра и... пьяного мастера. Мы эту игру не видели, но, похоже, Джеки не прочь был похихимить и в играх.



На PC Engine есть игра **City Hunter**, где Джеки выступает в роли героя комиксов: детектива и наемника в одном лице, к тому же еще и бабника. Он получает заказ найти и вернуть сбежавшую красавицу-дочь редактора одной из газет. А смыслась дочурка на круизном корабле, от ватерлинии и до клотика наби-тоном разнообразными бандитами... Ну, дальше вы все можете представить сами, кроме, может, одного: как разглядеть красоту беглянки в 8-битной реализации? Еще одна игра 8-битного формата, вышедшая только в Японии, **Spartan X** (у нас она, между прочим, продавалась-таки в версии для Game Boy). Игра сделана по фильму **Wheels on Meals**, точнее на базе его кульминационного момента, когда Томас (Джеки Чан) вместе с Дэвидом в поисках красотки (не иначе) Сильвии оказываются в огромном доме, где ее прячет таинственный Мистер X со своими приспешниками. Ну, дальше понеслось! И, наконец, с помощью нашего читателя **Александра Рудницкого из Харькова, (Украина)**, представляем вам



И, наконец, с помощью нашего читателя **Александра Рудницкого из Харькова, (Украина)**, представляем вам





Название игры говорит само за себя. То есть, для тех, до кого еще не дошло, скажу, что главным героем данной игры является сам Джеки Чан. Jackie Chan's Stuntmaster (далее JCS) была разработана по высочайшему повелению компании Midway шведской командой разработчиков Radical Entertainment при активнейшем участии самого Джеки. В отличие от довольно многих игр с громкими именами участие Джеки Чана было именно активным и не ограничилось лицензией на использование имени и супермодной технологии Motion Capture.

Начиная с заставки и кончая опять-таки заставкой, но уже финальной, игра очень напоминает один из многочисленных фильмов Чана. Сюжет, как, в принципе, практически у всех action'ов, минимален — дать геймеру хоть какой-нибудь повод для разборок с «крутыми пацанами» в игре. Но даже с этой частью игры сценаристы Radical Entertainment справились достойно.

Итак, главный герой игры, то есть Джеки Чан, зарабатывает на жизнь, работая в службе доставки. Вместе с ним там же трудится и его дедушка. Параллельно с ними существует некий авторитет, криминальный, конечно же, которому чем-то не понравился дед Чана, и тот украл его «чиста поговорить». И тут (да-да, вы уже видимо, догадываетесь) рассерженный посыльный, являясь в то же время мастером боевых искусств, отправляется искать дедулю.

RE не стала делать из игры очередную «фигню», в которую просто невозможно было бы играть, и породила очередного классического представителя жанра «action». В качестве изюминки, выделяющей игру среди прочих, разработчики усилили ставку на комбо-серии и аркадные элементы. Последние же включают в себя поиск масок.

На каждом из уровней, по которым будет проходить Джеки, хитроумно запрятано по десять красных масок, отыскав которые, вы получите взамен одну, но золотую. Всего вы сможете собрать 20 золотых масок, заполучив которые сможете открыть Jackie Chan move theatre. Что это за штука? Поиграете и увидите! Скажу сразу — вещь классная.

Теперь об упомянутых выше комбо-сериях. Как ясно из самого слова, врагов в JCS вы сможете положить много, связывая движения и удары в единые цепочки.

ДВИЖЕНИЯ:

Оглушающий удар рукой: зажмите \blacksquare ;
Двойной удар ногой с переворотом: зажмите \blacktriangle ;

Тройной удар рукой и один удар задом: нажмите \blacksquare (2 p), \blacktriangle (2 p);

Удар от стены: бегите на стену и зажмите \blacktriangle ;

Двойной удар ногой с подката: сделайте вращение и сразу же зажмите \blacktriangle ;

Мощный удар рукой с подката: сделайте вращение и сразу же зажмите \blacksquare ;

Специальный удар рукой: выполняя захват, одновременно нажмите X, \blacksquare , \bullet или \blacktriangle ;

Комбо с оружием: если у Джеки в руках находится оружие, быстро нажимайте \blacktriangle или \blacksquare .

Подъем с земли: если Джеки лежит на земле, то, зажав \blacktriangle , вы можете раскидать стоящих вокруг врагов ударом ног;

Круговой удар ногой. Если враг позади вас, быстро нажмите крестовину в его сторону и нажмите \blacktriangle .

Выполнение комбо-серий не требует от вас никаких усилий. Нужно активно молотить по кнопке удара, а там уж обязательно что-нибудь получится. Основная цель JCS — приятный и ни к чему не обязывающий отдых с джойстиком в руках.

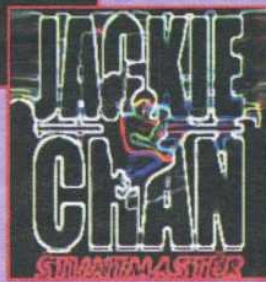
Однако, как это часто бывает, именно управление стало той каплей дегтя, которая не дает получить полного удовольствия от игры. Управление оставляет желать лучшего, когда поведение Джеки после прыжка невозможно предугадать. Впрочем, к такому управлению я привык после двух-трех часов игры, и потом оно мне даже стало казаться удобным. Так что, эти проблемы не могут затмить достоинства качественной, в целом, игры.

Графика в игре явно заслуживает похвал. Практически на одном грамотном текстурировании и разумном подходе к тени и свету удалось разработчикам сотворить такую отменную графику. Дизайн уровней прост, но элегантен. Текстурирование объектов выполнено очень качественно и аккуратно, даже очень мелкие надписи читаются довольно легко и быстро. Каждый уровень игры имеет свой особенный вид, причем текстуры вторично практически не используются. Очень здорово исполнено в игре освещение. Radical Entertainment все силы сосредоточила на световых эффектах. В результате, уровни освещены и затемнены именно так, как надо, и именно там, где надо. И довершает картину прекрасная плавная анимация, выполненная с использованием технологии Motion Capture и обновляющаяся со скоростью 25 кадров в секунду.

Но только на этом плюсы Jackie Chan's Stuntmaster не заканчиваются — кроме всего прочего, в игре отличный звук.

Итак, игра — супер, просто класс! Это, конечно, шутка, которая весьма и весьма недалеко от истины. Если говорить серьезно, то JCS действительно великолепная игра, только немного подпорченная неудобствами в управлении. В нее действительно стоит поиграть.

P.S. Чуть не забыли! Теперь, как было обещано, о «половинке» игры. Речь идет о Tekken на PlayStation. Как мы писали еще в 29 номере, ее персонаж Леи Вулонг практически «списан» с Джеки Чана, и с этим мнением согласны многие его фэны.





Хронология FINAL FANTASY

«Японская народная RPG», — такую характеристику получила серия FINAL FANTASY (далее FF) в одном из зарубежных изданий. Действительно, поспорить с этим высказыванием может только человек, мало знающий о видеоиграх.

Этот сериал многие считают лучшим на поприще ролевых игр и соперничать с ним могут разве что Zelda (Nintendo) и Fantasy Star (Sega). Сериал сделал Square Soft известной на весь мир, игра переросла в культ, в объект для поклонения, если хотите (прошу заметить, никаких ассоциаций с религиозными сектами). Выход очередной части — в Японии событие государственного масштаба. Игра сразу же становится объектом всеобщего внимания в игровых изданиях всего мира!

А как все начиналось? Об этом (и не только) я хотел бы рассказать читателям «Великого Дракона». Надеюсь, этот материал попадет на страницы журнала, так как любой уважающий себя геймер должен это знать, а уж фанат, так и тем более!

FF I: 1987, FAMICOM (NES)

Игра эта мало чем похожа на то, что подавляющее большинство представляет при словах FINAL FANTASY. В нашей стране самую первую «Фантазию» видели, наверное, только «избранные». Я был в их числе. Что увидел? Рассказываю. Графики там было намного меньше, чем текста, да и та, что была, сейчас как песочные часы по сравнению с «Роллексом».



FF изначально была призвана составить конкуренцию ENIX'овской РПГ «Dragon Quest», и это ей удалось, да так, что следующие шесть лет японские игроки были разделены на два лагеря: фанаты DQ и поклонники FF. Также первая Final Fantasy сформировала команду, большая часть которой работает над сериалом и по сей день. Это Hironobu Sakaguchi (продюсер), Nobuo Uematsy (композитор), Hiroaki Itou (постановщик боев), Yoshitaka Amano (дизайнер героев) и другие.

FF II: 1988, FAMICOM (NES)

Хотя графически вторая FF мало отличалась от предшественницы, но она принесла в серию новые элементы и новых персонажей, ставших традиционными. Это симпатяги Chocobo, «плюшевые» Moogles и «вечный» персонаж Cid, которого Сакагучи впоследствии назовет «Йода всей серии Final Fantasy»! FF II, в отличие от первой FF, не была переведена на английский язык...

FF III: 1989, FAMICOM (NES)

Последняя восьмимбитная «Фантазия». Я ее не видел вообще, и единственное, что могу сказать, так это то, что она также не была переведена на язык янки.



FF IV: 1991, SUPER FAMICOM (SNES)

Первая RPG, вышедшая на Super Nintendo. Четвертая FF стала намного привлекательней в визуальном плане и в ней появилась музыка!!! К тому же Хироюки Ито внес в игру еще один фирменный элемент FF — «призывных монстров» (Called Monsters, Espers, G.F., etc.). В FF IV их было всего восемь (кстати, четвертых из них знает любой FF-шник: Ramuh, Leviathan, Bahamut, Ifrit (правда, тогда его звали Efreet)). И, наконец-то Square сподобилась перевести «Файнал» на международный язык, и четвертая часть вышла в Америке под названием Final Fantasy II...



FF V: 1992, (SNES)

Пятая часть стала еще более качественной и сохранила все элементы прошлых игр. Плюс к этому, Хиронобу Сакагучи пришла в голову мысль о том, что каждый герой должен на исходе своих сил применять атаку, свойственную ему и ни кому более. Иначе говоря, в FF V впервые появились лимиты (Limit, Limit Break). Также



была поддержана идея Ёситакэ Аmano создавать эмблему для каждой новой FF (в FF V — это дракон, в FF VI — Magitech Armor, в FF VII — это метеор и т.д.).



FF VI: 1993, (SNES)



Последняя шестнадцатитибитная FF, считалась лучшей до появления седьмой части. Здесь впервые появились так называемые «аркадные элементы», то бишь, мини-игры. Здесь также впервые были введены новые «традиционные» персонажи, Biggs и Vedge (они к тому же стали героями Chrono Trigger). Кстати, знаете от кого они получили свои имена? От друзей Скайуокера из Star Wars (звено X-Wind-ов. Помните?!)



FF VI стала последней игрой серии, в которой Аmano был дизайнером героев (его место занял Tetsuya Nomura, к слову, дизайнер монстров этой игры). Между прочим, до сих пор считается, что перевод FF VI — самый качественный из всех (спасибо Теду Вулси). Геймерам в нашей стране эта игра более известна как Final Fantasy 3 (по американской нумерации). FF VI и Chrono Trigger принесли Square титул лучшего разработчика

РПГ, и компания затихла на четыре года!

FF VII: 1997, (PSX, PC)

Эту игру вряд ли следует кому-то представлять. Согласно статистике, в нее играл каждый третий обладатель PlayStation! FF VII подняла серию на недосягаемую высоту, и даже вчерашние поклонники Dragon Quest перешли в армию фэнов FF (кстати, релиз DQ VII намечен на осень текущего года, так что еще посмотрим, кто кого!).



FF VIII: 1999, (PSX)

Самая неоднозначная из существующих на данный момент «Фантазий». Ее обвиняют во всех смертных грехах: главный герой «содран» с Ди Каприо (?!), тупой сценарий (?), абсурдный геймплей... В то же время миллионы считают ее лучшей RPG и самой выдающейся из FF. Поводом для ворчания первых послужило то, что в FF VIII Square попыталась перековать жанр RPG из привычного (и поднадоевшего) «Sword'n Spell» в нечто более новое и реалистичное. Многим это не понравилось. Точка зрения вторых возникла из-за гениальной мистрии, созданной Square вокруг игры...



FF IX: 2000, (PSX)

Следуя традициям, Square выпустила три части сериала и на PSX. Дата выхода англоязычной версии в США — 22 ноября 2000 года.



Эта четырехдисковая игра (дизайнер героев вновь Ёситака Аmano) выдержана скорее в средневековом стиле, нежели фэнтезийном. Обновлена боевая система.

FF X: 2001, (PS 2)

Должна быть полностью трехмерной.



FF XI: ???, (PS 2)

On-line RPG или сетевая FINAL FANTASY!!!

О ней, вообще, кроме слухов и предварительно-рекламных скриншотов, ничего не известно. Предположительно, удовольствие от онлайнных встреч с друзьями будет не мало стоить — за каждый коннект придется платить. Зато уменьшится количество информации, сообщаемой словами — больше станет общепонятных иконок. Вот по такому замечательному пути прошла и продолжит шествовать эта великолепная серия!

Владимир Шумихин,

г.Зерноград,

Ростовская обл.

P.S. Помимо

«столбового пути», идеи «Файнала»

породили множество «боксовиков». Среди них: Final Fantasy 1-2 (Famicom, NES), Final Fantasy Mystic Quest (SNES), Final Fantasy Tactics (PSX).



КОРОТКОЙ СТРОКОЙ * КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

НОВОСТИ НОВИНКИ

• Кейджи Окаясу (Keiji Okayasu) — режиссер Shenmue (Dreamcast) — покинул команду AM2. По его словам, он хотел бы поработать над другими проектами, которые бы дали ему больше возможностей реализовать свои таланты. Работа же над продолжением Shenmue будет вестись без него.

• Фирма Midway собирается перенести на PS2 свой аркадный гоночный симулятор CART Fury. Игра эта примечательна тем, что в ней представлены реально существующие водители и трассы. Хотя будут, конечно, и вымышленные. Выход CF ожидается в середине 2001-го.



• В новом гоночном симуляторе для PS2 от Namco Moto GP оказывается есть секретный персонаж. Это Клопа — главный герой одноименной игры.

• Metro 3D активно работает сразу над двумя проектами для PlayStation 2. Первый — сетевая стрелялка Armada 2, которая выйдет где-то в феврале-марте. Как раз в это время Sony обещает подключить свою приставку к сети. Вторая игрушка называется Dark Angel: Vampire Apocalypse. Повествует она о приключениях девушки по имени Анна, наделенной нечеловеческой силой. И, как следует из названия, сражаться она будет с вампирами. Банальный сюжет, ничего не скажешь.

• SCE и Nippon Telegraph & Telephone Corporation собираются вплотную заняться воплощением в жизнь давнишней задумки Сони. Речь идет о давно анонсированной оптоволоконной сети для PS2. Тестирование оной намечено на декабрь 2000-го года, функционировать же она начнет в 2001.

• Игравельная демо-версия самой ожидаемой игры 2001-го года Metal Gear Solid 2 (PS2) будет прилагаться к другой игрушке от Konami Z.O.E., которая выйдет на PS2 в феврале.

• По неподтвержденным данным американские геймеры смогут играть по сети в RPG от Sega Phantasy Star Online совершенно бесплатно. В Японии же один месяц игры будет обходиться в 3,70 доллара.

FINAL FANTASY НА GAMECUBE?

В сентябре в Интернете поплыли слухи о возможном выходе новых частей FF не только на PS2, но и на Nintendo GameCube. Когда же SquareSoft был задан конкретный вопрос, представители фирмы слухи не подтвердили, но и не опровергли. Согласно их заявлению, Square будет делать игры для тех платформ, которые больше всего для этого подходят. Пока что (опять же по заявлениям) разработка ведется только для платформ PS2 и Xbox, но никому не дано видеть будущее. GameCube же Square явно заинтересовал.

ПОЛНОМЕТРАЖНЫЙ RESIDENT EVIL

Sarcom продолжает активно спонсировать съемки фильма по мотивам их популярного ужастика Resident Evil. Режиссировать картину отныне будет Пол Андерсон (Paul Anderson), который снял первую часть фильма Mortal Kombat. Бюджет пока что составляет 40 миллионов долларов, что не мало, но и не особенно много. О сюжете ленты известно очень мало. Внимание сфокусировано на группе солдат, которым каким-то образом удалось не заразиться Т-вирусом. Их цель — добраться до расположенного где-то взбесившегося суперкомпьютера. По предварительным прогнозам фильм можно будет увидеть в кинотеатрах США и Европы в самом конце 2001-го года.

РЕЗИДЕНТ НА PLAYSTATION 2

Долго, очень долго игровая общественность пребывала в ожидании конкретного анонса конкретной части Resident Evil для PS2. И вот, свершилось! Для начала на данной консоли появится улучшенная в графическом плане и дополненная новыми сценами версия Biohazard Code: Veronica, которая



уже давно вышла на Dreamcast. BC:V Complete Edition выйдет одновременно и на сеговской приставке 22 марта в Японии. Совсем новую часть RE для PS2 мы увидим не раньше весны 2002-го.

SEGA РАСКРЫВАЕТ КАРТЫ

В конце осени Sega поделилась своими планами на будущее. А будущее, как считает компания, за сетевыми развлечениями. К 2003 году Sega рассчитывает стать главным на планете провайдером, обеспечивающим наиболее выгодный доступ к online-играм. А помочь ей в этом должны... Nintendo и музыкальный продюсер Тетсуя Комуро (Tetsuya Komuro). Но главным козырем сеговцев является, конечно же, Dreamcast. Для начала планируется создать начинку для PC и некоторых беспроводных устройств на основе чип-сета консоли. Это позволит свободно проигрывать на компах игры для Dreamcast. Также ведется работа над минимизацией архитектуры приставки до одного-единственного чипа с целью создания компактного беспроводного устройства для входа в Интернет. Плюс к этому, Sega обнародовала результаты продаж. К 30 сентября было продано около 6 миллионов копий Dreamcast по всему миру. Из них около 2 миллионов в Японии, 2,7 миллиона в США, 930 тысяч в Европе и 290 тысяч в Азии. Больше полутра миллиона человек используют свою приставку для входа в Интернет и 110 тысяч играют по SegaNet. Но не обошлось и без потерь. Из-за снижения цены Dreamcast Sega потеряла 204.2 миллиона долларов.

МОРТАЛ КОМБАТ 5 ПОДТВЕРЖДЕН

В прошлом номере мы говорили о слухах относительно ведущейся работы над продолжением МК. Слухи эти подтвердились. Никаких картинок и подробной информации пока что нет. Но уже известно, что МК5 будет наделен очень детализированной графикой и полностью измененным управлением. Последнее не может не расстроить поклонников файтинга (если таковые еще остались). Ведь управление — это как раз то, что особо отличало Комбат от прочих представителей жанра. Не грех, конечно, что-то переработать, добавить, но зачем же все менять? Кроме того, арены в игре будут построены уж совсем оригинальным образом. Эд Бун обмолвился,



Сеговская команда разработчиков Sonic Team в данный момент заканчивает работу над второй частью Sonic Adventure. Счастливым фанатам было показано всего несколько скринов. Но и этого вполне достаточно для того, чтобы ощутить все великолепие грядущего мегахита. Позже было объявлено о том, что работа над третьей частью SA начнется практически сразу после выхода SA2. А случится это в самом начале 2001-го года.

ХВОХ НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ

Если кто помнит, то в самом начале игровая общность как-то прохладно отнеслась к анонсу приставки от Microsoft. И это несмотря на то, что характеристики Xbox были еще более впечатляющими, чем характеристики PS2 (по крайней мере, на бумаге). Тут сыграли роль два очень серьезных фактора: во-первых, по части производства приставок геймеры привыкли доверять исключительно японцам; во-вторых, в то время для Xbox не было анонсировано ни одной достойной игры. Но вот теперь ситуация в корне изменилась, поскольку на «приставку от Билла» обратили внимание как японские, так и именитые западные разработчики игр. Почему? Все предельно просто. Как известно, деньги правят миром, а уж этого добра у Майкрософт предостаточно. Понятен намек? Посему один за другим последовали крайне интересные анонсы. Konami резко решила сделать версии Silent Hill 2 и Metal Gear Solid 2 для заИКСованной консоли. Но что самое ужасное, любимый нами бандикут Крэш теперь уже не будет талисманом PlayStation, поскольку также появится на Xbox. Но еще более сенсационна новость о том, что Final Fantasy XI, которая должна быть полностью сетевой, тоже появится на Microsoft'овской приставке. Разработка версии RPG для Xbox началась в октябре, хотя необходимую аппаратуру в Square получили еще летом. Задержка связана с некоторыми техническими проблемами.

Но если относительно неподкупности Konami и Square еще можно спорить, то руководство Oddworld Inhabitants явно было куплено с потрохами. Дело в том, что их игра Oddworld: Munch's Oddyssey, которая должна была выйти летом 2001 на PS2, теперь на этой платформе не появится вообще никогда. Вместо этого она выйдет в конце того же года ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО на Xbox. Стоит отметить, что OMO — была одной из самых ожидаемых игр для приставки от Sony, и программисты уже очень давно работали над ней, исходя именно из архитектуры PS2. Поэтому причину того, что проект был перекинут на другую платформу за полгода до релиза, можно объяснить лишь алчностью ребят из Oddworld Inhabitants. Правда, сам президент компании Лорен Ланнинг (Lorne Lanning) в своих многочисленных интервью утверждает, что причина исключительно в характеристиках приставки. По его словам, для PS2 трудно программировать, а Xbox гораздо более мощная платформа. Президент же фирмы Naughty Dog подверг жесткой критике заявления Ланнинга и вообще все высказывания относительно «неудобной» архитектуры PS2. По его мнению, разговоры о сложности программирования для вышеупомянутой приставки — это сказка, придуманная непрофессиональными и ленивыми программистами. Новое и прогрессивное всегда сложно для восприятия и освоения, а при должном упорстве на PS2 можно творить чудеса. От себя добавлю, что парни из Naughty Dog зарекомендовали себя как очень хорошие разработчики, обладающие громадным опытом, ведь на их счету сериал Crash Bandicoot.

Но, так или иначе, имея в своем арсенале игры, которые стали хитами еще до своего выхода, Xbox теперь является опасным конкурентом для других приставок нового поколения.

КОРОТКОЙ СТРОКОЙ * КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

НОВОСТИ НОВИНКИ

• Фирма Activision подтвердила, что собирается выпустить для PS2 сразу две игры с участием X-Men, одна из которых будет файтингом, а другая — action-RPG.

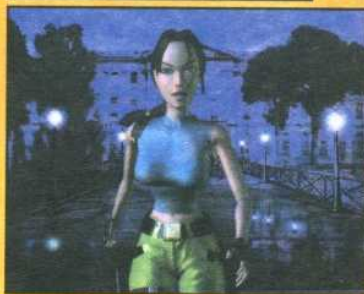
• Verant Interactive собирается перевести сетевую игрушку EverQuest в формат PS2.

• Sony продолжает разведение электронных домашних животных. В дополнение к песику Aibo японцы собираются вскоре изготовить еще одного зверька. Что это за зверек и сколько будет стоить такая игрушка, пока не известно. Металлический же друг человека Aibo представляет собой очень сложный механизм, снабженный мощным компьютерным интеллектом. И стоит это удовольствие в США 2500 баксов.

• Компания Codemasters занялась созданием специальной сети, которая объединит владельцев PC и игровых приставок нового поколения. То есть владелец PlayStation 2 в не таком уж отдаленном будущем сможет схлестнуться по сети, к примеру, в Quake 3 с владельцем Xbox.



• Наконец-то! Окончились мучения неизвестной мисс Крофт. Эксцентричная богачка в скором времени освободится от оков 32-битных игровых платформ и погрузится в бескрайние просторы 128-разрядных приставок. На иллюстрациях показано то, как будет выглядеть Tomb Raider на PlayStation 2 и Xbox.



• Компания THQ обзавелась правами на издание Тетриса для PlayStation 2, Xbox и Game Boy Advance. Кто бы мог подумать, что детище Алексея Пажитнова проживет так долго. Но разработчики хотят не просто перевести Тетрис в 128-битный формат, но и предоставить геймерам возможность играть в любимую головоломку по сети!

GAMER'S DREAM — МЕЧТА ГЕЙМЕРА

Нашим постоянным читателям из Хабаровска, Master Ryu и Demons Hunter, удалось раздобыть засекреченную информацию о создании в России на основе конверсионных технологий видеоприставки совершенно нового класса. Еще не поступив в продажу, GD (не путать с Great Dragon, то бишь, Великий Дракон) уже заслужила титул «Приставка нового тысячелетия». И это понятно: достаточно уже того, что приставка в буквальном смысле в воде не тонет, в огне не горит, а ее пуленепробиваемый корпус выдерживает удар 20-тонной плиты. Вот другие возможности «Мечты геймера»:

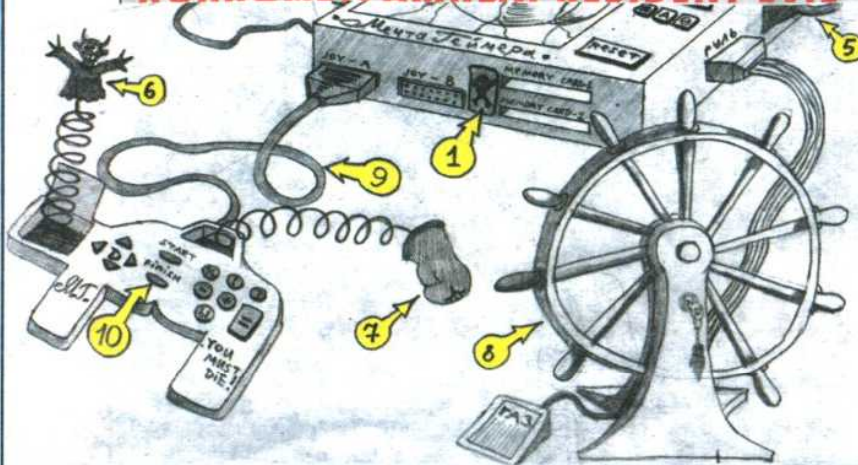
- 1) Кнопка с черепом — если, несмотря на все достоинства, приставка вам надоела, ее можно уничтожить, нажав на данную кнопку (внутри приставки вмонтирована бесосколочная мина малого радиуса действия);
- 2) Уникальная система взлома игр и получения паролей и кодов;
- 3) Ваш провайдер — безопасная связь с Интернет;
- 4) Дымоход — для охлаждения особо жарких игр, типа шутеров и аркад;
- 5) Встроенная система взлома паролей Интернет;
- 6) «Чертик из табакерки» — для повышения реализма игр-ужасников;
- 7) Боксерская перчатка с автоматическим наведением на цель — для большего ощущения реальности при игре в файтинги и иные игры-единоборства;
- 8) Руль для автосимуляторов со встроенным замком зажигания и педалью газа (педаль тормоза поставляется за отдельную плату);
- 9) Супер-непрогрызаемый шнур — для особо расщепивших геймеров;
- 10) Кнопка FINISH HIM! — для мгновенного умерщвления надоевшего вам персонажа (после этого игра заканчивается — в приставку вмонтирована катапульта для выброса диска, картриджа или чего вы там в нее засунули);
- 11) В приставку встроена так называемая «Система Стелс» (Stealth System), не позволяющая обнаружить себя враждебно настроенным родителям;
- 12) Также имеется таймер ограничения времени игры со второго джойстика (можно устанавливать от 1 до 10 минут). Очень помогает в файтингах, когда вы чувствуете, что проигрываете;

СОС
СЕН

FINAL FANTASY НА GAMECUBE?

В сентябре в Интернете поплыли слухи о возможном выходе новых частей FF не только на PS2, но и на Nintendo GameCube. Когда же SquareSoft был задан конкретный вопрос, представители фирмы слухи не подтвердили, но и не опровергли. Согласно их заявлению, Square будет делать игры для тех платформ, которые больше всего для этого подходят. Пока что (опять же по заявлениям) разработка ведется только для платформ PS2 и Xbox, но никому не дано видеть будущее. GameCube же Square явно заинтересовал.

ПОЛНОМЕТРАЖНЫЙ RESIDENT EVIL



13) на корпусе приставки, кроме традиционных кнопок Power и Reset, имеются еще три кнопки: #, A и Q. Кнопка # активирует систему взлома игр; A — запускает таймер конца второго джойстика; Q — включает Stealth-систему.

Остальные параметры GD типа быстродействия, видеопамяти и т.п. превышают Xbox-овские во столько же раз, во сколько последние должны превзойти PS2.

Из раздобытых материалов видно, что разработка приставки полностью завершена. Однако в продажу она поступит не раньше 31 мая 2001 года, чтобы не сорвать учебный процесс в школах и ВУЗах.

По слухам, донесшимся из Службы Спасения, уже 16 ведущих фирм — разработчиков игр подписали секретные соглашения об отказе от производства ранее объявленных игр для PS2, Xbox и Game Cube в пользу GD. Производители подсчитали, что штрафы, которые им придется заплатить за разрыв контрактов, с лихвой покроются полновесными рублями, полученными с продаж игр для GD на необъятном российском рынке. Более подробную информацию о «Мечте геймера», а также ссылку на секретную страницу GD, вы сможете найти на сайте «Великого Дракона»:

www.gdragon.ru

СЕНСАЦИОННОЕ ИЗОБРЕТЕНИЕ VOLITION

Фирма Volition, ответственная за создание action-RPG для PS2 Summoner, сделала революционное открытие. Программистам этой компании удалось сварганить движок, который позволит сделать окружающую среду в трехмерных играх полностью разрушаемой. Для тех, кто не врубился, объясню поподробнее. Раньше разрушаемых трехмерных моделей не существовало вообще. Даже когда вы стреляли из пистолета, к примеру, по металлической бочке, на ней появлялись вмятины. Это означает лишь то, что один трехмерный объект заменился на другой. То есть, при соприкосновении пули с бочкой в программе срабатывает определенный алгоритм, который заменяет обычную бочку бочкой с повреждением. Теперь же, когда есть движок Geo-Mod, в бочке или любом другом трехмерном объекте пули будут оставлять реальные дыры или углубления! А, скажем, динамитом можно будет взорвать или сильно повредить любую стену в любом месте! Очень впечатляет, не правда ли? Само собой, столь продвинутая программа сможет работать только на очень мощных платформах, коими являются PlayStation 2, GameCube, Xbox и PC. В данный момент Volition разрабатывает для PS2 и PC игру Red Faction, в которой будет впервые задействован этот движок.

Будем надеяться, что создатели этой программы не станут «собаками на сене» и поделятся столь прогрессивной технологией с другими разработчиками игр.



MORTAL KOMBAT 5 ПОДТВЕРЖДЕН

В прошлом номере мы говорили о слухах относительно ведущейся работы над продолжением МК. Слухи эти подтвердились. Никаких картинок и подробной информации пока что нет. Но уже известно, что МК5 будет наделен очень детализированной графикой и полностью измененным управлением. Последнее не может не расстроить поклонников файтинга (если таковые еще остались). Ведь управление — это как раз то, что особо отличало Комбат от прочих представителей жанра. Не грех, конечно, что-то переработать, добавить, но зачем же все менять? Кроме того, арены в игре будут построены уж совсем оригинальным образом. Эд Бун обмолвился, что сражения будут происходить чуть ли не на ступеньках лестниц. Хотелось бы надеяться, что разработчиком все-таки удастся возродить самый знаменитый файтинг за всю историю игровой индустрии, хотя уверенности в этом нет. Да и можно ли в полном смысле слова считать продолжением игру, которая, по всей видимости, не унаследует от оригинала ничего, кроме нескольких персонажей.



CRASH BANDICOOT 4

А вот и официальный анонс четвертой части игры о приключениях бандикута Крэша. Как уже говорилось ранее, игрушка эта выйдет не только на PS2, но и на GameCube, и Xbox. Но лично меня настораживает и даже пугает другое. Работает над СВ4 уже не проверенная временем фирма Naughty Dog! Правами на австралийского сумчатого зверька завладела Universal Studios. Именно эта компания в сотрудничестве с Traveller's Tales и занялась поднятием Крэша на 128-битную высоту. Обидно, очень обидно... Особенно смущает занятость в проекте Traveller's Tales. Не отличилась эта фирма никакими замечательными играми. Отныне любимый нами бандикут перестанет бегать по замкнутым дорожкам. Уровни должны стать полностью трехмерными, что опять же расстраивает. Эти своеобразные трассы, по которым приходилось бежать, в основном, вперед, были визитной карточкой игры. Никаких подробностей игрового процесса и никакой информации о сюжете пока что нет. Да и внешне игра выглядит сыро, очевидно находится она сейчас на очень ранней стадии разработки. Единственное, что обнадеживает — это причастность к проекту фирмы Konami, которая выступает здесь в роли издателя. СВ4 увидит свет лишь в самом конце 2001-го года.



EIDOS СНОВА НА КОНЕ!

Не так давно ввиду резко пошатнувшегося финансового положения английской компании, Eidos была выставлена на продажу. Прикупить известное издательство возжелали многие, не остались в стороне и Infogrames с Electronic Arts. Но через некоторое время англичане вновь объявили о своей независимости. Eidos продолжит развивать свои известные на весь мир сериалы Tomb Raider и Soul Reaver, а такие игры, как Commandos, Omikron и Thief будут перенесены на игровые приставки нового поколения.

КОРОТКОЙ СТРОКОЙ * КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

• Как известно, одним из важных достоинств PlayStation 2 является возможность проигрывать DVD-видео. Европейское же отделение Sega решило предпринять попытку лишить приставку от Sony этого преимущества, выпустив осенью специальный комплект, включающий в себя Dreamcast, DVD-плеер и игру Chu Chu Rocket. Плеер проигрывает диски всех шести регионов, а также снабжен звуковой системой Dolby Digital и пультом дистанционного управления. Стоить все это будет 437 долларов. Цена же PS2 в Европе — 446 условных единиц. Но в Штатах этот трюк у Sega уже не пройдет, ведь там приставка стоит всего 299 долларов.

• Первая партия сетевой RPG для Dreamcast Phantasy Star Online, которая выходит 21 декабря в Японии, будет продаваться в комплекте с демо-дискон Sonic Adventures 2 (сама игра появится только в 2001-м).

• Microsoft намекнула на то, что если выход их приставки Xbox пройдет успешно, то не исключен выпуск некой портативной игровой системы, совместимой с данной консолью.

• Крайне удачный шпионский симулятор Tenchu в не столь отдаленном будущем обретет третье продолжение на PS2. Издателем же игры будет Activision.



• Авторы самурайского файтинга Bushido Blade в данный момент работают над игрой для PS2 под названием Kengo. По жанру это тоже драки, причем опять же самурайские. Но, по всей видимости, умирают бойцы теперь не от первого ранения, поскольку на картинках можно видеть линейки здоровья.

• Наверное, если провести социологический опрос геймеров на тему, какой гоночный симулятор можно считать самым лучшим, большинство отдаст предпочтение Gran Turismo. Но не исключено, что скоро положение вещей изменится, ведь грядет Test Drive для PS2. Представьте себе: 7000 полигонов на одну модель машины (в GT3 только 5000), полный anti-aliasing, все мыслимые спец. эффекты, великолепные текстуры, высокая частота смены кадров. К сожалению, пока что имеются картинки не очень хорошего качества (поэтому они здесь и не приведены), но поверьте, на видео это змозрится... грандиозно!

52
РАКОН

НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

НОВОСТИ/НОВИНКИ

«Я Элен Рипли, лейтенант первого класса бывшей компании Уэйленд-Ютани. 200 лет назад я погибла на Furla-161, уничтожая особую ищущую инопланетную особь. Сейчас меня клонировали, а вместе со мной и матку Чужих. Я не совсем человек. Приобретаю массу новых способностей, я стала как бы частью семьи Чужих, но у меня остались старые привычки, и я не упущу шанса ими воспользоваться.

Эксперимент был заранее обречен на неудачу. Учитывая высокие возможности в передвижении тварей, их интеллектуальные способности, защитные свойства (кремниевая кислота может запросто проделать дыру в обшивке космического корабля) — USM Auriga не идеальное место для разведения Чужих. Королева начнет приносить потомство, и все погибнут. Я чувствую их, они скоро будут повсюду.

Лежать, сидеть, дай лапу — нельзя. Нельзя их научить тому, что захочет человек, все равно они сделают то, что нужно им для воспроизведения себе подобных. Всякие фокусы здесь не пройдут.

Да я и сама чужая в этом мире. Эта тварь так давно в моей жизни, что я не могу думать ни о чем другом. Моя цель уничтожить их, не дать им попасть на Землю, и этой цели я добьюсь любой ценой».

«I am Father. Welcome to USM Auriga», — произнес бортовой компьютер. Специфичный плавный звук открывающихся дверей, капли конденсируемого пара, падающие сверху, иногда воет сирена безопасности: «Обнаружено нелюдское присутствие на уровнях 7, 8, 9!», эхо



редких автоматных очередей обреченных солдат, шипение, свисты, шаги по стальной решетке — мы все это так любим! Ведь, правда?! Звук бесподобен. Это не просто тысячи похвал, это

сама бесподобность. Fox Interactive перенесла в игру все фрагменты декораций и звукового оформления фильма, добавила по нарастающей и получилась идеальная атмосфера «ЧУЖИХ». То, что в подобной игре должно быть главным. Люди хотят знать, каково героям того или иного мира, ощутить себя в их шкуре. Надеть «уши», включить приставку, телевизор, сесть в кресло и действительно «уйти», а не так понажимать на кнопки и подкопить левел. Ни в коем случае не хочу никого обидеть, каждому свое. Везде есть свои прелести, но я то хочу, чтобы вы поверили, попытались понять, а не стали кидать «бляки» при первом виде измученных текстур. Я человек, в свое время поигравший в мощные 3D-шуте-



My mummy always said there were no monsters. The real ones. But they are.

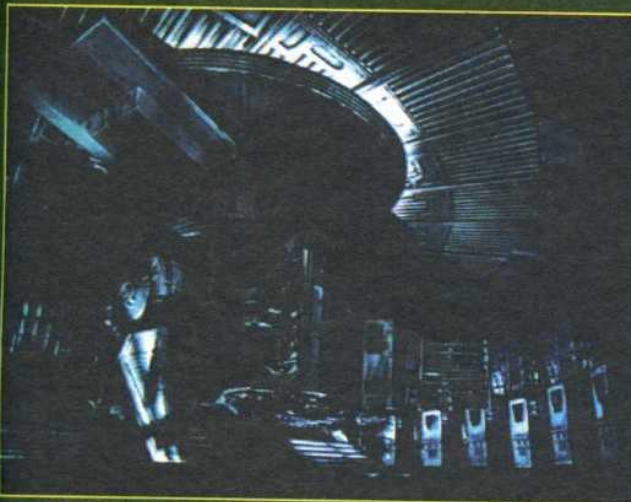
ALIEN RESURRECTION



ры на PC, и поэтому изрядно покапризничал при первом появлении пикселей в AR, но вскоре влился и через пару дней хотел чуть ли не заплакать, поймав себя на чувстве восхищения и приятного страха после очередного вечера с Resurrection. Там бывает такое!..

Надо просто самому видеть. На улице идет снег, а по экрану бегают Чужие. Бегают довольно резво, постоянно метаясь и маневрируя. Если поначалу наглые твари сами суются под дуло вашего ствола, то к середине игры вам невольно придется научиться метко стрелять. Вот краткий типичный пример. Чужой, шипя, медленно передвигается по потолку, натываясь на своих сородичей. Всего их трое. Двое сдохнут сразу же от метких очередей прямо в наглые зубастые морды. Где же последний? На датчике движения — ничего.





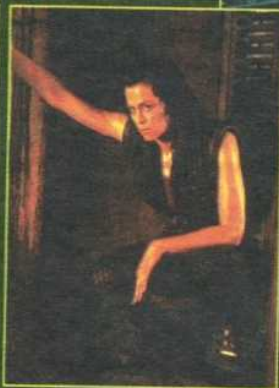
ма. Кстати, поплавать тоже дадут! Достаточно любопытно по ходу игры управлять разными персонажами (в основном Рипли и Колл), использовать различные предметы. Среди них: аптечки (которые, кстати, копятся в вашем инвентаре и юзаются по мере необходимости автоматически), датчик движения, фонарик, взрывчатка, а также одно новшество в мире «Чужих» — переносное устройство, позволяющее прямо в полевых условиях избавиться от всаженной личинки Чужого. Что же касается оружия, то тут жаловаться не на что. Разнообразие такое, какое должно быть у нормального экшна. Но в основном все пушки из фильма, что опять же

Мгновение. Только взмах, удар хвоста, и вы уже нюхаете смазку грязной палубы. Удар сзади. Для Чужого он лишь короткий миг выживания, а для вас, скорее всего, смерть.

Мы бегаем не очень резво, управление сперва просто раздражает (если у вас нет аналогового джойстика — это «сперва» может длиться прилично долго. А вообще — это проблема всех 3D-экшенов на PSX), но вкус к действию придет довольно быстро. Я не собираюсь вас учить управлению или делать из вас мастеров по полированию черепов Чужих, просто старайтесь играть немножко не ординарно (не ссылаясь на «Кваку»), выберите, что-то свое.

Решетка за решеткой, засов за засовом, «Доступа нет» — постоянно твердит

придает атмосферы и очень радует. Один мой друг, ксенофоб, поговаривал: «Я ненавижу этих тварей, но я люблю стрелять по ним». Мое мнение другое: «Я люблю этих тварей, и я люблю по ним стрелять». Определитесь, к какому мнению вы ближе, от этого зависит полное восприятие игры или же его полное отсутствие.



Итак, вопреки всем не очень хорошим высказываниям о движке, почти двухлетнему ожиданию игры и существованию безупречного Aliens versus Predator на PC, я могу сказать лишь одно: «Поклонники Чужих воспряньте, выйдите из долгой анабиозной спячки, закиньте подальше старенькую Alien Trilogy, отвлекитесь от бесконечных Multiplayer-баталей в AvP, пересмотрите в очередной раз Alien Resurrection по видео». Эта игра для вас, и, по большей части, только для вас. Все остальные могут накинуть противокислотные жилеты и пойти покурить (вместе, например, с FF9).



Отец, но это не тюрьма — это гораздо хуже. Только не надо вспоминать горький опыт Hехen или Soul Reaver: рычаг, открывающий очередную дверь, находится не на другом конце уровня, а совсем рядом, разве что к нему не так-то легко подобраться. Играть в AR, на самом деле, сложновато. Только редкая возможность засеиваться облегчает путь, все остальное лишь стимулирует вас на дальнейшее прохождение.

Сюжет вас бросает по всем уголкам огромного корабля. Придется заниматься различными интересными вещами, такими как: запуск спасательных капсул, уничтожение первых семи клонов Рипли (момент не менее «драматичный», чем в фильме), перенаведение курса Auriga и т.д. В общем, все то, что в той или иной мере связано с сюжетом филь-



Дмитрий Павлов (Raptor)

PS. Все, кто фанатеет от "Чужих" и хочет узнать о них больше, присылайте письма. Возможно мы скоро откроем новую рубрику (чужую для людей, но не чужую для журнала) по миру Чужих.

TANK RACER

Представляем нашим читателям работу победителя конкурса описаний игр, проводимого сайтом <http://pristavki.net/>, и от имен, псевдонимов (никнеймов) и физиономий (то бишь, от лиц) всех наших читателей поздравляем Степана Чечулина АКА Tomba с этой победой!



бор их довольно большой. Это и бомба с широким радиусом поражения, похожая на вакуумную. И тарелка инопланетян: если такой штучкой попасть в железяку соперника (что не легко), то радужный луч утаскивает неудачника в неизвестном направлении, а вы, соответственно, занимаете

Начну с того, что **гонки я не люблю**, гонок у меня мало и, что самое главное, ни одну гонку я не прошел до конца! Да, можно долго обсуждать, почему я не люблю гонки, привлечь для консультации мировых светил психоанализа (если они, конечно, позволят себя привлечь) и устроить консилиум. Но лучше этого не делать. Просто факт есть факт: Tomba не любит гонки, хоть ты его (то есть, меня) удави. Но тогда возникает совершенно уместный вопрос, какого черта я вообще сел писать обзор именно гоночной игры? А ответ прост: гонять в Tank Racer нужно не каких-то там Поршах или Ягуарах, а на самых настоящих ТАНКАХ. Ну и что, если кто-то там, с высокомерной ухмылкой, кидает пальцы: у него, мол, в гараже шестисотый Мерс стоит? Да хоть девятисотый! Выходи, проедем наперегонки пару кругов, только, чур, я буду на танке, оснащенном пушкой калибра так 150-155 мм! Ага, небось сразу сдулся!

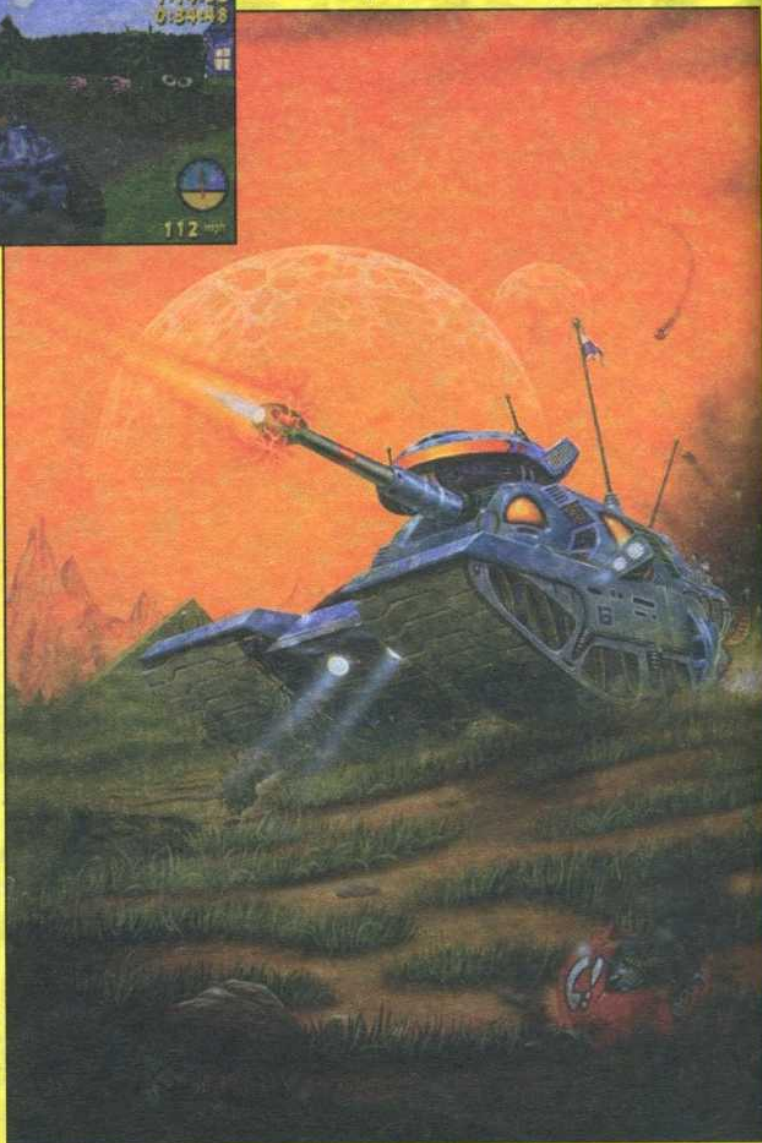
Ладно, пусть хозяин Мерса отдыхает пока, а мне пора рассказать конкретно об игре. Что занимает четверть, а то и больше среднестатистического обзора? Верно, сюжет. И если бы он был, я не утаил бы его от вас. Но, к большому сожалению, а может, и к счастью, его нет. Сколько я ни ждал, что мне покажут сюжет, кроме трех полутаросекундных заставок со все теми же танками в пейзаже, ничего, что хоть как-то напоминало бы сюжет, увидеть не удалось. Хотя, если честно, кому он нужен в гонках, где главное — игровой процесс, графика и чтобы музыка была на уровне, смачные удары, а тачку соперника можно было бы превратить в груды металлолома? Так вот, ничего из перечисленного в Tank Racer нет. Видимо, заблудилось где-то в компании с сюжетом. Тогда закономерен еще один вопрос: а что там есть вообще? Кое-что, конечно, есть.

Начнем с того, что **цель этой, как и любой игры** такого жанра, состоит в том, чтобы, используя маневренные возможности своей машины и подручные средства, проехать три круга и занять первое место, по возможности не сломав джойстик. Сделать это не легко, ведь мало того, что нужно, как угорелому, крутить руль так, чтобы вписываться в крутые повороты, еще и надоедливые соперники толкаются, стреляют и вообще всячески пытаются сами придти первыми. Только непонятно, зачем: денег за этот, без преувеличения сказать геройский, поступок не дают. А изображенные в заставке низкохудожественные вазы с ручками, то есть, призы, совершенно не вдохновляют. Короче, зачем — ни за чем, а ехать надо.

Соперников на трассе представлено общим числом восемь штук, каждый танк оснащен пушкой, основным и, надо сказать, малоэффективным оружием. Гораздо действенней крушить всех тех, кто путается под гусеницами, дополнительными средствами, щедро разбросанными по всему треку. Вы-

его место. Еще есть разного вида мины. Что с ними делать, объяснять не нужно: разбрасываешь, где придется, и удираешь подальше, чтобы не подорваться самому. Самонаводящиеся ракеты тоже хорошая штука, они практически всегда попадают в цель. По ходу дела со всей ответственностью предупреждаю: сколько ни долби хоть чем по танкам противника, ни одного из них уничтожить невозможно. Это и понятно: гонки же, тут оружие нужно только для того, чтобы на время затормозить соперников, а затем бодро и красиво их обогнать.

Треки, на которых вам представится возможность показать свое умение водить танки и метко стрелять, достаточно оригинальны. Хотя все-таки графическая сторона оставляет

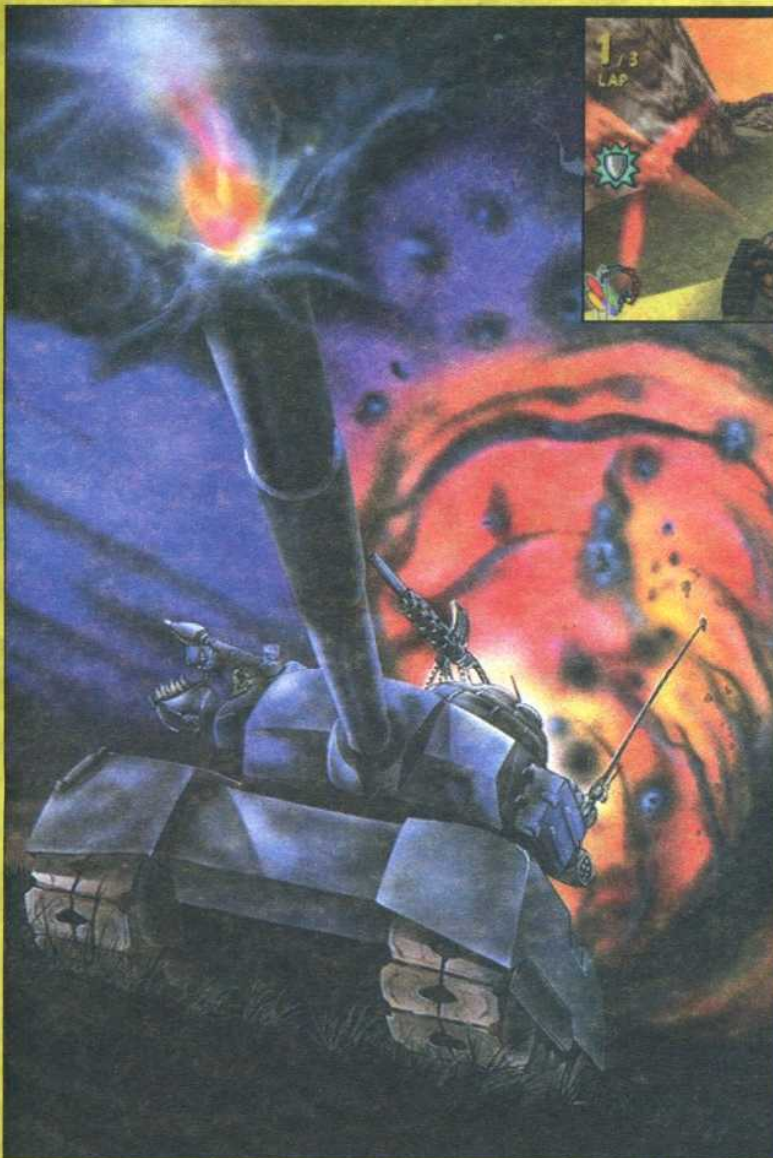


52 ДРАКОН

TANK RACER



PLAYSTATION



ния. Система тут такая: нужно выиграть три кубка — серебрянный, бронзовый и золотой. Для этого нужно проехать по шесть трасс, по возможности заняв первое место в каждой. После прохождения всех шести трекров происходит подсчет очков, и если первое место ваше, получаете очередной кубок, после чего можно попытаться взять следующий.

Однако, вернемся к нашим баранам, то есть, танкам. В каждом уровне на выбор предлагается четыре модели, которые различаются цветом и, якобы, характеристиками. Например, у серого, в соответствии с техническими данными, должна быть самая мощная пушка, а у желтого — самая высокая скорость. Но вот, что странно: в процессе игры все эти характеристики как-то не очень заметны. Вроде бы выбираешь самый скоростной танк, а все равно плетешься в хвосте, глотая пыль из-под гусениц соперников. А обещание самой мощной пушки остается где-то в области пропаганды: так сказать, оружие возмездия, которое никто в глаза не видел.

Гоночно-боевые машины и **элементы пейзажа** в Tank Racer на редкость стойкие. Хотя при попадании снаряда в дорожное полотно дыры и остаются, так же как и на корпусах танков, но кроме этих вмятин от снарядов, никаких других заметных глазу изменений не происходит.

Гоночно-боевые машины и **элементы пейзажа** в Tank Racer на редкость стойкие. Хотя при попадании снаряда в дорожное полотно дыры и остаются, так же как и на корпусах танков, но кроме этих вмятин от снарядов, никаких других заметных глазу изменений не происходит.

Музыка в этой игре есть (куда же без нее), правда, очень нудная и не запоминающаяся, чего не скажешь **о звуках**: громкие взрывы, свист ракет и скрежет гусениц при поворотах с лихвой заменяют невыразительное музыкальное сопровождение. На радость тем, кто не любит играть один, есть **режим для двоих**, само собой, на одном экране. Видов игры два: первый — это ничем не примечательная гонка, такая же, как и для одного. Нужно просто проехать три круга: кто первый пришел, тот и выиграл. Довольно скучно. Но есть и второй вариант: **танковый бой!** Тут цель не просто накручивать круги, а «укатать» в прямом и переносном смысле соперника, снять у него всю шкалу, для чего

желать лучшего. Особенно мне не понравились коровы и другие животные, и вовсе не потому, что я не люблю дикую и домашнюю природу. Наоборот, именно ненатуральность встречавшихся на моем пути зверей чуть ли не повергала в ужас. Как будто бы в отсталом колхозе, где вся скотина издохла, наделали фанерных фигур и небрежно разбросали их вдоль дороги для показа начальству. Впрочем, не знаю, может, это сделано специально для того, чтобы общество защиты животных не было в претензии: мол, что это вы в игре коров танками давите. Как бы там ни было, поверить в то, что хоть одно из этих фанерных созданий может замычать, невозможно.

В игре около девяти разных трасс. Не сказать, что много, но и не мало, мне хватило. Сами трассы маленькие, и три круга можно спокойно преодолеть минуты за полторы. Теперь плавно переходим непосредственно **к танкам.** Их тут по четыре модели в каждом уровне. Ах, да, я же еще не рассказал, как, собственно, проходят сами соревнова-

го нужно использовать оружие. Хотя и тут есть свой минус: карты битв очень маленькие. Но в целом, весело провести время можно.

Вот, пожалуй, и пришло время выдать окончательный вердикт игре Tank Racer. **В сухом остатке мы имеем**, с одной стороны, среднего качества графику, нудную музыку и слабую детализацию танков. В то же время разнообразное оружие, довольно сильный AI противников, разные призовые игры (можно, например, поиграть в теннис при помощи танков, та еще радость) и особо секретная модель танка, на котором посостязаться за призы не удастся, но можно, назло всем, еще раз беспрепятственно прогнестись по уже пройденным трассам. Все это, естественно, компенсирует минусы. И, конечно, нельзя умолчать о несомненном элементе увлекательности, который и делает эту немудреную «покатушку» вполне достойной того, чтобы ее пройти до конца, а потом, с чувством выполненного долга, забыть. Впрочем, я знаю людей, способных до бесконечности мотаться на этих железках по заезженным трассам и говорящим, что при этом хорошо думается.

Да, и последнее заявление: эту гонку я до конца тоже не прошел, то есть не взял самый главный кубок, о чем нимало не сожалею. Не люблю я гонки, ох, не люблю. Хотя вполне допускаю существование на сей счет других точек зрения.

Степан Чечулин АКА Tomba
(Tomba@rambler.ru)



52 ДРАКОН

ТАНК РАСЕР



PLAYSTATION

DISK 1

В начале игры вы узнаете историю о том, как главный герой Джонатан вроде бы уничтожил кровопица Дракулу, укусившего его жену. Обошлось без летального исхода, но спустя семь лет укус все-таки сказался. Жена почувствовала

неодолимую потребность отправиться к Дракуле.

DRACULA



Что она и проделала, правда предварительно написав Джонатану разъяснительное письмо. В нем она пишет, что ей стали являться странные видения и она отправилась к Дракуле, живому оказывается. Герой, как и положено образцовому супругу, тут же отправляется спасать свою жену Мину.

Вы начинаете игру перед входом в типичный трансильванский кабак (ну, вы знаете). При входе вы встречаетесь с тремя мужчинами, позже вам придется избавиться от них. В большой комнате вы увидите старика, сидящего за столом, и старуху, которая является хозяйкой этой харчевни. Вам надо будет выспросить у них про дорогу к замку Дракулы. Вы узнаете, что единственный путь к нему лежит через мост. После того как вы получили первую информацию, вам надо будет спуститься в подвал, находящийся напротив стойки, за которой стоит старуха. Проникнув в подвал по лестнице, вы увидите еще одну.

Справа будет стоять шкаф, откройте его и возьмите подзорную трубу, больше вам здесь делать нечего. Выхода из подвала, сразу увидите лестницу, ведущую на второй этаж. Поднимитесь наверх и, пройдя по коридору, зайдите в комнату. В левом углу около окна стоит комод. Подойдите к нему и подвиньте. Потом залезьте на комод, в правом верхнем углу будет висеть белый ключ от двери на чердак, которая находится рядом с ключом.

Откройте чердак и лезьте туда. На чердаке подойдите к треноге и поставьте на нее подзорную трубу. Посмотрите в нее, вы увидите тот самый мост, о котором вам говорил старик. Туда идти вам пока не стоит, вас все равно не пропустят. Выйдите из дома. Пройдите прямо до развилки с указателем. Вам надо повернуть налево к мосту, а на следующей развилке повернуть в сторону кладбища. После этого, вы окажетесь на следующей развилке: налево дорога к кресту, а направо к кладбищу — идите на кладбище. На кладбище, пройдя вперед и направо, впереди



из подвала, сразу увидите лестницу, ведущую на второй этаж. Поднимитесь наверх и, пройдя по коридору, зайдите в комнату. В левом углу около окна стоит комод. Подойдите к нему и подвиньте. Потом залезьте на комод, в правом верхнем углу будет висеть белый ключ от двери на чердак, которая находится рядом с ключом.

Откройте чердак и лезьте туда. На чердаке подойдите к треноге и поставьте на нее подзорную трубу. Посмотрите в нее, вы увидите тот самый мост, о котором вам говорил старик. Туда идти вам пока не стоит, вас все равно не пропустят. Выйдите из дома. Пройдите прямо до развилки с указателем. Вам надо повернуть налево к мосту, а на следующей развилке повернуть в сторону кладбища. После этого, вы окажетесь на следующей развилке: налево дорога к кресту, а направо к кладбищу — идите на кладбище. На кладбище, пройдя вперед и направо, впереди



увидите кирку, возьмите ее и идите к могиле, от которой исходит синий свет. Раскопайте могилу киркой и возьмите ключ-дракон. Теперь возвращайтесь к последней развилке и сверните в сторону креста налево.



Обогните крест и на земле возьмите рогатку. Вернитесь к самой первой развилке и поверните направо к причалу. Увидев домик вдалеке, осмотритесь: справа есть еще одна тропинка к вышке на дереве. Поднявшись на вышку, впереди увидите летающих птиц. Используйте на них рогатку и идите к дому. Не доходя до угла, внимательно поищите внизу у стены — и в темноте можно найти палку, не иголка ведь.



Теперь используйте палку на мужике, стоящем за углом. Затем пройдите на причал и возьмите нож, воткнутый в бочку, и



возвратившись назад, под фонарем в бочке возьмете губную гармошку — она вам еще пригодится. Возвращайтесь в дом, поболтайте с мужиком и с хозяйкой кабака и узнаете, что эта гармошка используется вампирами для нехороших надобностей.



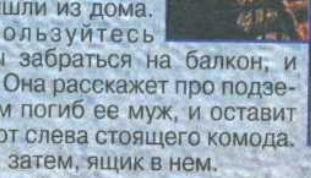
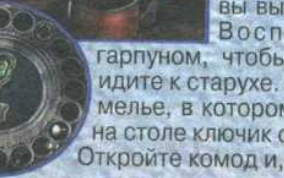
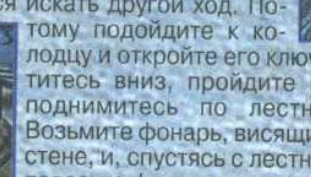
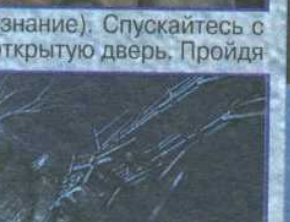
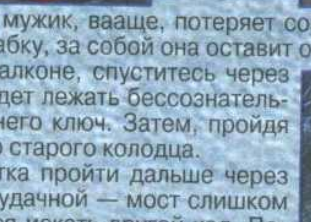
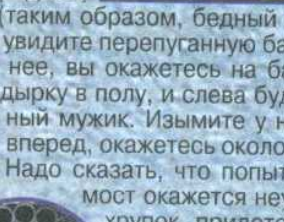
Поднимитесь на чердак, загляните в подзорную трубу (вдруг мост рассосался), используйте гармошку на мужике (мужик от ужаса подбежит к дому). Рядом увидите веревку, на которой висит металлический предмет,



разрежьте ее ножом (таким образом, бедный мужик, вааще, потеряет сознание). Спускайтесь с чердака и увидите перепуганную бабку, за собой она оставит открытую дверь. Пройдя в нее, вы окажетесь на балконе, спуститесь через дырку в полу, и слева будет лежать бессознательный мужик. Изымите у него ключ. Затем, пройдя вперед, окажетесь около старого колодца.

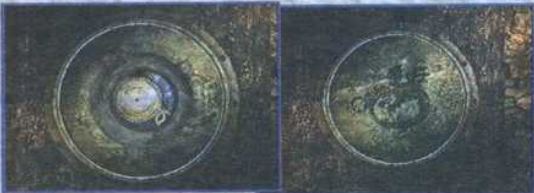
Надо сказать, что попытка пройти дальше через мост окажется неудачной — мост слишком хрупок, придется искать другой ход. Поэтому подойдите к колодцу и откройте его ключом.

Спуститесь вниз, пройдите вперед и поднимитесь по лестнице. Возьмите фонарь, висящий на стене, и, спустясь с лестницы, повесьте фонарь в темном углу слева от лестницы. Теперь можно увидеть гарпун, взяв его, возвращайтесь к той дырке, через которую вы вышли из дома. Воспользуйтесь гарпуном, чтобы забраться на балкон, и идите к старухе. Она расскажет про подвелье, в котором погиб ее муж, и оставит на столе ключик от слева стоящего комода. Откройте комод и, затем, ящик в нем.





В ящике вы найдете зажигалку, ключ и записную книжку, в которой рассказывается о подземелье. Теперь идите в подвал и, не спускаясь вниз по лестнице, найдите у пола маленькое окошечко — в нем свеча. Подоignite свечу зажигалкой и спускайтесь вниз. Там сверните налево к бочке. Сбоку бочки будет замок, откройте его сначала ключом из ящика, а затем ключом-драконом. Войдите в открывшийся проход.



Пройдите вперед в большую комнату, затем налево к воротам. Там справа на стене будет знак дракона. Откройте его и вставьте ключ-дракон. Откроются ворота, и вы сможете пройти к домику с причалом. Войдите в домик с помощью ключа. Подойдите к бочкам



и внизу выньте лом, поддерживающий бочко-пирамиду в состоянии неустойчивого равновесия. Бочки обвалятся, и можно будет пройти в лифт. Нажмите кнопку с края и поедете вниз. После неудачной посадки, вы окажетесь в подземелье. Идите налево до конца. Разорвите цепь ломом, который вы вытащили из-под бочек, и вновь все обрушится. Возьмите большую палку, упавшую с потолка. Вставьте ее в дырку, и получится



переправа через овраг. Идите вперед, затем налево к груде камней, раскопайте ее ломом. Выпадет скелет, как обычно в этих местах. Возьмите его руку (не побрезгуйте) и подойдите к решетке. Зажгите зажигалкой фонарь и увидите палку. Возьмите ее рукой скелета, чтобы свою не марать.



Теперь — вниз к мосту. Используйте палку на цепи, которая держит мост. Вы окажетесь на другой стороне. Ступайте вниз по лестнице, затем развернитесь и снова вниз. Пройдите налево мимо стола и окажетесь на рельсах. По рельсам, свернув направо, пройдите к тачке. Обойдите ее и внизу направьте стрелку на выступ на тачке. Главный герой станет на него ногами и совершит небольшое путешествие. Успели заметить как в то время, когда вы врезались в стену, сверху вылетела веревка с крюком? Отлично. Пройдите чуть вперед и вверх возьмите крюк. Теперь выходите налево, и вы окажетесь недалеко от стола. Идите к рельсам, к рычагу, который переставляет рельсы. Вставьте крюк в его механизм, а затем поверните. Рельсы передвинутся. Возвращайтесь к тачке, найдите в темноте тот же самый выступ на тачке и ежайте вперед. Пр



ехав довольно долгий путь, вы окажетесь в еще одном туннеле. Пройдите вперед и откройте слева дверь, спуститесь в комнату с механизмом. Откройте его и вставьте ключ-дракон. Теперь, когда сработает механизм, заберите ключ и поднимайтесь в коридор. Пройдя еще вперед, найдите слева на полу лампу, зажгите ее зажигалкой и заберите с собой. Пройдите на экран вперед и обыщите рельсы в самом начале моста, повесьте туда лампу и смело шагайте через мост. Затем направо и в арку. Пройдите вдоль правой стены и дерните рычаг.



Пройдите вперед и откройте слева дверь, спуститесь в комнату с механизмом. Откройте его и вставьте ключ-дракон. Теперь, когда сработает механизм, заберите ключ и поднимайтесь в коридор. Пройдя еще вперед, найдите слева на полу лампу, зажгите ее зажигалкой и заберите с собой. Пройдите на экран вперед и обыщите рельсы в самом начале моста, повесьте туда лампу и смело шагайте через мост. Затем направо и в арку. Пройдите вдоль правой стены и дерните рычаг.



DISK 2

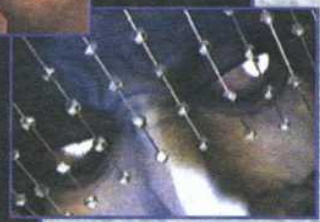
По веревке к вам подъедет тачка, в ней вы проделаете приятное путешествие к замку Дракулы. Оказавшись во дворе, пройдите вперед через небольшое кладбище. Справа в углу будет проход к винтовой лестнице. Сначала спуститесь вниз, слева отомкните замок ключом-драконом.

Откроется дверь с темной комнатой. Пройдите направо, затем налево. Взгляните на левый дальний столб: на нем светильник, зажгите его зажигалкой. В темном углу вы увидите старую женщину, заточенную в замке. Она обещает вам помочь, потому что она тоже хочет отомстить Дракуле. Поговорив с ней, поднимайтесь по лестнице наверх — перед вами закрытая дверь. Пройдите вперед в зал и в маленькую комнату в левом дальнем углу. Там из дверного замка достанете ключ. Теперь идите наверх по лестнице и прямо в дверь. Пройдя по коридорчику, окажетесь в спальне. Посреди стоит столик с шаром.

Возьмите шар и идите в левую полукруглую дверь на балкон библиотеки. С него сразу направо и в дверь. Здесь дерните рычаг, который откроет вам выход из замка. Теперь идите по балкону вперед. Дверь приведет вас к самой библиотеке. Тут вам делать пока нечего. Пройдите в дверь в другом конце комнаты, затем направо в угол, там будет спуск вниз. Пройдя вперед, откройте дверь ключом и окажетесь на улице. Теперь — к бабке на счет шара (чего с ним делать-то?). Поговорите с ней про шар, а затем проговорите еще раз первый разговор. Это нужно для того, чтобы бабка снова пошла с вами и открыла ту же потайную дверь, иначе в замок никак не попасть. Идите в ту комнату, где вы взяли шар. Откройте в углу сундук, возьмите картину, откройте книгу, и в ней будет лежать еще один предмет. Теперь повесьте картину на стену напротив

столика и поставьте обратно шар. В его отражении появятся три символа (знаки Зодиака). В столике есть полочка с картами. По ним можно узнать, какие картинки соответствуют этим символам. Теперь взгляните на стену напротив столика: там, в кругу, изображены все созвездия. Если представить этот круг в виде часового циферблата, то код будет такой: (4, 9, 5). Откроется потайная дверь. Не спешите туда заходить, а вернитесь назад в первый зал. Заметили там небольшую свалку в правом углу? Рассмотрите это место повнимательней, и под щитом можно будет найти железную перчатку. Затем идите в потайную комнату. В конце ее есть замок для ключа-дракона. Воспользуйтесь им, статуя железного не то льва, не то дракона сзади сдвинется с места, и под ней окажется нож. Взяв его, подойдите к замку для ключа-дракона и вставьте нож в середину замка. Клыкастая голова справа распахнет пасть — заткните ее железной перчаткой. Заглянув внутрь, дерните за кольцо, и перед вами откроется алтарь. Больше вы сделать ничего не можете, так что идите в библиотеку.

Около входа стоит лестница, залезьте на нее, там вы найдете письмо от Дракулы. Он лишь скажет, что вы зря стараетесь и вашу жену спасти невозможно. Не верьте гаду и, находясь на лестнице, поверните ручку, чтобы лестница передвинулась в другой конец комнаты. Спуститесь вниз и пройдите в самый угол. Здесь внимательно осмотрев стену, найдите гнездышко для той вещицы из книги. Поставив ее, поднимитесь на лестницу и включите луч. Идите по направлению луча и откройте под лучом створочку, перед вами раскроется генеалогическое древо Дракулы.





Теперь чуть ниже откройте выдвижной ящик. Возьмите картинку, ключик и два медальона. Затем идите в потайную комнату и вставьте в алтарь картинку. Снизу вылезет странный предмет с лицами членов семьи Дракулы (семейное фото?). Возьмите



ключик и используйте его на портрете графа Дракулы лично. Откроется крышка, и там вы сможете взять ключик и алмаз. Теперь достаньте из замка нож и направляйтесь к бабке. Поговорите с ней о медальонах и еще раз попросите помощи — чтобы она вам помогла и открыла дверь в замок. Направляйтесь в библиотеку. Подойдите к часам и вставьте ключ в замок на циферблате, часы покажут без двадцати двенадцать. Это значит,



что вам осталось четыре шага до открытия потайной двери, а также перевернется одна из картинок на фамильном древе. Поставьте туда желтый медальон, часы покажут 11.45. Теперь откроется глобус. Посмотрите карту на столе с изображением дракона, поставьте ключ-дракон в левый нижний угол, и вы увидите в кругу два числа: 40 и 25. Теперь идите к глобусу и наберите на синей стороне — 40, а на красной — 25, затем нажмите на указатель, который движется сверху глобуса. Глобус перевернется, и из него вылезет крылатый дракон (на часах — 11.50, «уж полночь близится»...). Вставьте ему в спину

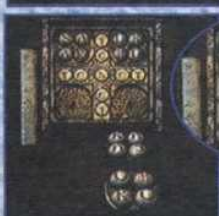


нож, и на часах окажется 11.55, остался один шаг. Рассмотрите крыло дракона. И в поднышающую со спины лапу вставьте алмаз. Часы покажут полночь. Из медальона вылетит луч и откроет дверь.

Заходите туда, затем направо и налево к алтарю с книгой. Слева на столе прочитайте письмо Дракулы о том, что он прикупил крылатую воздухоплавательную машину (самолет, то бишь, 15-го века) и установил ее на башне. Слева на столе стоит книга,



толкнув ее, вылетит бутылочка и обольет железную цепь. Цепь элементарно растворится. Возьмите эту бутылочку. Теперь рассмотрите сам алтарь: сверху книги есть гнездо для медальона. Алтарь перевернется. Возьмите картинку и откройте дверцу. Перед вами головоломка со словами (для меня она была очень простой). В верхней горизонтальной строчке должно быть слово «SATOR», а в нижней — «ROTAS». Аналогично в левой вертикальной строчке «SATOR», а в правой — «ROTAS». Появится золотой крест, возьмите его и пройдите в первую комнату. Там в стене маленькое отверстие.





Вставьте туда крест, и откроется проход еще ниже. Пройдите вперед, сверните налево и там за решеткой будет медальон, о котором говорила старуха. Облейте из бутылки цепь и возьмите медальон. Проснутся три хранителя медальона.

Справа дерните рычаг, откроются окна, и три хранителя, воспользовавшись ситуацией, смуются. Пройдите в другой конец зала и откройте замок крестом, затем в открывшийся проход. Здесь вы встретите старуху, которая покажет вам безмятежно спящую Мину и возьмет медальон. Оставив вас, она пойдет сражаться с Дракулой. Благодаря медальону, она сможет его победить и сделать за вас всю грязную работу. Пройдите вперед и найдите на стене замок, вставьте картину, а затем ключ-дракон. Откроются большие ворота. Теперь идите к Мине, возьмите ее, и вас ждет путешествие домой на самолете Дракулы в финальной заставке.



Михаил Ясько,
г. Краснодар

На Sony PlayStation существует немного RTS, и большая их часть портирована с PC. Существует расхожее мнение, что игры этого жанра копируют друг друга. Так ли это, мы сейчас попробуем выяснить. **На ринге встречаются сразу четыре игры,** поэтому получится не битва один на один, а куча-мала. Итак, представляем участников: **WarCraft 2** — самая первая RTS на PSX; **Red Alert Retaliation** — последняя часть знаменитого сериала от Westwood; **KKND: Kross Fire** — продолжение популярной игры на PC и, наконец, **Dune 2000** — римейк старой доброй «Дюны». Соперники готовы к схватке и жаждают ринуться в бой. Начнем!

РАУНД 1. Графическое оформление, дизайн, механика.

И Warcraft, и Retaliation, и KKND имеют спрайтовую графику. Причем, в каждой игре есть своя «фишка».

В WC юниты и здания ярко, четко прорисованы, есть несколько типов местности, где разворачиваются битвы.

В Retaliation преобладают серые тона, нет красочности, зато карты построены интереснее, есть горы и возвышенности, на которые можно забраться и оттуда поливать врага огнем, к тому же ландшафт интерактивен — от взрывов остаются воронки, встречаются домики, которые можно уничтожить.

В KKND самая некрасивая графика — как юнитов, так и зданий. Даже ядерной войной нельзя объяснить ту убогость, которая предстает перед игроками. Короче, отстой.

Во всех упомянутых выше играх при появлении на карте большого числа юнитов и зданий начинается ТОРМОЗНЯ, причем сильная, скорость понижается раза в три.

Иначе, дело обстоит с Dune 2000. По сути, это тот же самый Retaliation, только с трехмерной графикой, простоватыми по построению юнитами и всего лишь одним типом ландшафта.

Как известно, с полигонами PlayStation работает лучше, чем со спрайтами, в результате — тормозная не такая сильная и встречается реже.

Р И Н Г
VS

РАУНД 2. Звуковое оформление.

Несомненным лидером является Retaliation. Стильная музыка, обилие оцифрованной речи, звуки взрывов и крики гибнущих солдат приятно ласкают слух. В Дюне немного похуже музыка, а в остальном звуковой ряд обеих игр на одном уровне.

В Warcraft много треков, в меру качественных, а вот речь юнитов страдает однообразием.

KKND вновь не может ничего противопоставить конкурентам — музыки и речи в бою мало, а то, что есть, ничего стоящего из себя не представляет. Короче, глухо.

РАУНД 3. Управление.

В Retaliation и Dune 2000 практически идентичное управление. Все под рукой, можно объединять юниты в команды и выбирать группу с помощью рамки.

В Warcraft тоже есть рамка, но нельзя создавать команды, а умело применять спеллы в критический момент, можно только обладая незаурядной ловкостью рук. Зато есть Autobuild — чрезвычайно полезная штука.

Ну, вы уже, наверное, догадались, кто в самом низу. Совершенно верно — KKND.

Главным недостатком управления в этой игре является необходимость использования юнитов только в командах. Нет рамки, а чтобы отделить юнит, например, для разведки, нужно проделать хитрую операцию по выделению его в отдельную команду.

НАГРАЖДЕНИЕ.

Проиграв во всех трех раундах, KKND: KrossFire с позором покидает арену. Почетное третье место получает Warcraft. На втором месте с небольшим отставанием, находится Red Alert Retaliation. И, наконец, лучшим из участников признается Dune 2000.

THE END

Ильяс Садыков,
п. Правдинский,
Московская обл.





Сценарии Рю и Минт имеют много общих черт, поэтому описывать последний я буду, опираясь на сценарий Рю (см. № 51).

Сценарий Минт

Пролог

Небесное королевство. Тронный зал. Взглянув на уставленный всевозможными кушаньями стол, можно подумать, что готовится какой-то торжественный прием. Ничего подобного! Просто принцесса Минт решила перекусить. Перепробуйте все блюда на столе, после чего придет Майя и мягко так сообщит сестрице, что та больше не принцесса. Не выдержав такого известия, Минт покинет дворец в сопровождении оживших тыков.



Посмотрев сцену о прибытии экс-принцессы в Карону и получив контроль над своим персонажем, отправляемся в лес.

Carona Forest

То же, что и у Рю. В городе поговорите с Клаусом и получите



задание сходить в Подземелье, а также красную магию (Red Magic).

The Underground Ruins

То же, что и у Рю с той разницей, что за двумя ледяными блоками находится супер магия (Super Magic). Поговорите с Клаусом и идите к Фенси Мел.

Mel's Atelier

То же, что и у Рю. Вернувшись в Карону, сохраните игру и бегите в лес спасать гнома.

Carona Forest

То же что и у Рю. В городе поговорите с Робом и отправляйтесь в свою гостиницу отсыпаться. Утром топайте к Мел за Кубом и отчетом о его исследовании.

Mel's Atelier

То же, что и у Рю. Поговорите с Клаусом и получите задание сгонять в Гамульский лес и найти там предметы, необходимые для активизации Примы. Выйдя на улицу, подойдите к воротам. Придет Мира и скажет, что лес находится очень далеко и нужно договориться с Робом на счет транспортировки. Так и сделайте. Драчун вызовет вас на бой. Но не беспокойтесь, Роб довезет вас до леса даже в случае поражения.



Gamul Forest

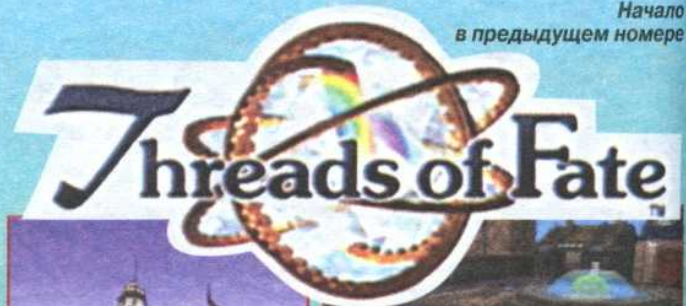
В то время как Рю отправился в храм Призраков (Ghost Temple) на поиски металлических ботинок и перчаток для Примы, Минт должна отыскать сережки в Гамульском лесу. Оказавшись на месте, почитайте книгу на полу и узнайте, что серьги находятся внутри здешнего чудовища. Обследуйте ветряк, и вскоре появится Белл.



• **Босс — Bell.** Эта агрессивная особа, как обычно, восседает на своем обожаемом роботе Гексагоне. Бегайте от нее до тех пор, пока в воздухе не появятся платформы. Запрыгнув на них, вы сможете нанести врагу удар в прыжке. Повторяйте эту процедуру столько раз, сколько потребуется.

После битвы попытайтесь поговорить с Белл и получите зеленую магию (Green Magic). Используйте ее на ветряке, и сверху спустится платформа. Этот своеобразный лифт поднимет вас почти к самым кронам исполинских деревьев. Именно здесь обитают аборигены. Маленькие существа не тронут вас, если вы не тронете их. Но слегка сократить поголовье их все же придется, поскольку таким образом можно

Начало в предыдущем номере



заработать немало денег и подкопить уровень. Встаньте перед хижиной и начните активно применять зеленую магию. После смерти стоящих перед входом дикарей из хижины выйдут еще несколько — посмотреть, в чем дело. Убейте и их. И так до бесконечности. В итоге, продав тушки, собранные за полчаса браконьерства, можно заработать не одну тысячу звонких монет.

Идите направо и с помощью ветряка активизируйте еще один лифт. Запрыгнув на вагонетку, прокатитесь до следующего лифта. Раскрутив ветряк, вы заставите платформу слева двигаться. Перебравшись через пропасть, ударьте по рычагу так, чтобы он показывал влево. Вернитесь к лифту и поднимитесь вверх. Снова дойдите до вагонетки, которая отвезет вас к другому лифту. Очутившись около двух рычагов, установите левый в правое положение и топайте к вагонетке. Пройдите вправо и раскрутите оба ветряка, чтобы платформы начали двигаться. Преодолев пропасть, ударьте по рычагу и прыгайте вправо. Не трогая рычаг, добежите до ближайшего лифта и поднимитесь вверх. Прежде чем запрыгнуть на вагонетку, установите рычаг в правое положение, и она отвезет вас к последнему лифту. Идите вправо и встретите Белл. Убегая от армии аборигенов, вы упадете на плавающий в озере плот. Тут вас и настигнет тот самый монстр, о котором вы читали в книге. Белл он проглотит сразу, а вот Минт еще поспособствует.



• **Босс — Clous Whale.** Летящий кит — это что-то новое! Кроме пускания волн, смывающих вас в озеро, эта наглая тварь любит всасывать воздух с такой силой, что, того и гляди,



окажешься в ее пасти. Уязвима же эта млекопитающая рыба в тот момент, когда у нее на лбу начинает мерцать звезда. По ней-то и надо бить. А если возникли проблемы со здоровьем, то выбивайте лечилки из падающих сверх дикарей. Трофей — сережки (Earrings).

Вернувшись в Карону, поговорите с Треп Мастером, а затем с Клаусом. Время добыть фантомат.

Raging Mountain

То же, что и у Рю, с той лишь разницей, что перед первым валуном в сундуке вы найдете черную магию (Black Magic). С ее помощью вы и будете разбивать преграждающие путь камни. В городе вас встретят Блад и Смоки и вручат официальный вызов.

Carona Forest

То же, что и у Рю. Поговорите с Клаусом, и он предложит вам посетить Фенси Мел.

Mel's Atelier

То же, что и у Рю, с той разницей, что за победу над Горотаном вы получите желтую магию (Yellow Magic).





Вернитесь в дом Клауса и молнией восстановите энергию Примы. В баре поговорите с Дюком и Белл. Сходите к озеру (Lakeside) и поболтайте с Рю и Еленой. Вернитесь к Клаусу и возьмите Приму к озеру. После оздоровляющей прогулки отведите его домой и идите к Робу договариваться насчет лодки. Снова топайте к Клаусу и скажите ему, что вы готовы ехать. Последует длинная сюжетная сцена, в результате которой Минт попадет в тюрьму. После разговора с Майей, придет Рю и спасет вас. Выйдя из камеры, вы окажетесь перед пропастью, над которой висят невидимые платформы. Если вы решите преодолеть это препятствие самостоятельно, то получите золотую монету. Но проще воспользоваться помощью Рю. В сундуке на другой стороне вы найдете все свою магию, которую изъяли при аресте. Вскоре вас застанет врасплох Треп Мастер, но Белл со своим Гексагоном придет на выручку. Побывав в баре и отдохнув в гостинице, вы встретите Психо Мастера и Елену, которая сообщит, что на Миру в лесу напали чудовища.



Raging Mountain

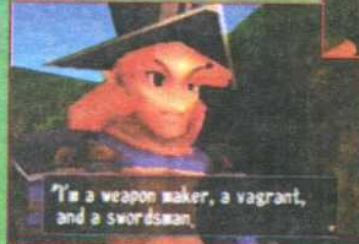
Дракоша снова вызовет вас на бой.
 • **Босс — Wylaf.** На этот раз нужно ему снять всю линейку. Трофей — гипермагия (Hyper Magic). В Кароне поговорите в Робом на предмет полета к крепости Вайлена. Чтобы его катер смог подняться в воздух, нужно найти пять ору-



дийных сфер (Cannon Orbs). По одной есть у Клауса, Белл и Фенси Мел. Еще одну можно купить в магазине около бара за 5000 (если вы попытаетесь «стянуть» ее, то она будет стоить 10000).



Достав четыре сферы, сходите на полянку и узнаете, что Дюк с Робом самостоятельно нашли пятаю. Завершив все приготовления, вы можете отправляться в последнюю локацию.



Valen's Tower

Долетев до крепости, поговорите с Примой, и он даст вам золотую магию (Gold Magic). В остальном же прибежище Вайлена проходится так же, как в сценарии Рю. Разве что Долл Мастера победить проще.



Эпилог

К сожалению (а может, к счастью) Минт не удалось захватить власть над миром, поскольку Дьюпризм исчез вместе со своим создателем. Поговорите с Белл, Дюком, Робом, Клаусом и загляните в храм. Простившись со всеми, топайте в чужую гостиницу и смотрите финальную заставку. **Вот мы и прошли оба сценария, и теперь-то вам уж точно покажут секретную концовку! Кроме того, сохранившись, вы сможете начать играть заново прокаченными персонажами.**



Mac Fank

P.S. Threads of Fate, как и любая игра от SquareSoft, таит в себе немало секретов. Если вы сумели раскопать какие-либо хитрости, не упомянутые в этой статье, милости просим, пишите!



Carona Forest

Если вы поможете Бладу и Смоки разобраться с набросившимся на них монстром, то получите серебряную монету. На холме вы найдете Миру и с ней Треп Мастера. Рю поможет избавиться от накастованных супостатом чудовищ, и вся компания сможет вернуться в город.

Поговорите с Клаусом и идите в Подземелье.

Underground Ruins

Идите до пещеры, где вы установили разноцветные платформы и обнаружите, что они исчезли. Придется добывать их заново. Но на этот раз их охраняют монстры. Поднимитесь вверх и встретите Майю. После небольшого разговора придется вернуться обратно в город. А там нас уже ждет...



- **Босс — Psycho Master.** Стратегия та же, что и в сценарии за Рю. К сожалению, похищение Примы предотвратит не удалось, поэтому придется нанести визит Майе.
- **Босс — Maya's Tower**

Прохождение самой башни практически не отличается от одного сценария за Рю. Перед тронным залом вам предстоит в последний раз сразиться с Треп Мастером.



• **Босс — Trap Master.**

Тактика не изменилась. Зайдя в дверь, вы столкнетесь лицом к лицу со своей сестрицей.

• **Босс — Maya.** Действительно сложная битва. Майя постоянно насыплет на вас тыквы, а иногда даже превращает саму Минт в вышеупомянутый овощ. Когда такое случается, бегите со всех ног (или как там это у тыквы называется), пока действие заклятья не прекратится. Магией здесь пользоваться трудно из-за обилия врагов, поэтому гасите босса оружием. Одержав победу, вы узнаете, что дрались вовсе не с Майей,



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

SURRENDER? COLLABORATE?
..... OR RESIST?



На приставках и на PC существует немало количество игр, сюжет которых основан на исторических событиях. Но чаще всего разработки эти представляют собой либо стратегии, либо симуляторы различной военной техники: танков, самолетов, вертолетов и так далее. Идею же создания стрелялки от первого лица, да еще основанной на событиях Второй Мировой войны, действительно можно считать оригинальной. Признаться, я никогда не любил читать историю. Методы школьного образования привили мне стойкое отвращение к этой науке. Но вот, сыграв пару лет назад в игрушку от DreamWorks «Medal of Honor», я понял, что даже история может быть интересной.

Первая часть МоН, вышедшая зимой 1999 года, была в то время без преувеличения лучшей FPS'кой для PlayStation. Тогда обладатели приставки от Sony лишь грезил о возможном появлении на ней Quake 2, и «Медаль за Отвагу» свалилась на них буквально как снег на голову. Игра была снабжена просто-таки отличным движком, обеспечивающим вполне качественную трехмерную графику, приличную частоту смены кадров, динамичное освещение и почти полное отсутствие торможений. Прибавьте к этому очень продуманный игровой процесс, не лишенный оригинальных ходов, наличие режима для двух игроков (реализуется через разделение экрана) и получите превосходнейшую стрелялку. Еще Агент К. говорил, что МоН концептуально максимально приблизилась к «GoldenEye 007» для Nintendo 64.

Сюжет игры рассказывал о героической деятельности американского сержанта Джима Петерсона, который в одиночку провел множество диверсий, направленных против нацистов. Действие же МоН2 происходит до событий первой части. И главный герой игры еще не Петерсон, а его начальница Манон, которая в то время была всего лишь французской мятежницей. После трагической смерти своего брата, свидетелем которой вы будете в самой первой миссии, девушка становится агентом секретной организации OSS, ведущей незримую войну против Третьего Рейха.

Игра состоит из восьми эпизодов, каждый из которых разделен на несколько миссий, суммарное количество которых переваливает за два десятка. Сам игровой процесс не был подвергнут сильным изменениям, хотя новации, конечно же,

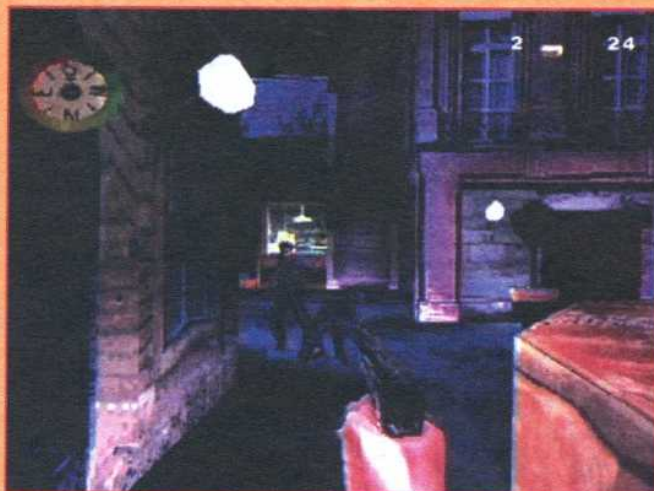
все-таки есть. Но прежде чем коснуться их, я расскажу немного об основной концепции.

Итак, прочитав брифинг и «высидевшись» на уровне, вы нажимаете START и видите перечень заданий, которые вам необходимо выполнить по ходу своего продвижения вперед. Задачи бывают разные: уничтожить вражеские баррикады, найти какой-то предмет, перебить всех археологов, подорвать что-то бомбой с часовым механизмом и т.д. В ранних миссиях подобные задания выполняются как-то сами собой. Позднее все становится сложнее, поскольку требуется выполнять их в определенном порядке. Особенно эта связь между заданиями чувствуется в шпионских миссиях, когда Манон действует под прикрытием. К примеру, забыли взять пропуск, так вас и не пропустят в какую-нибудь секретную часть здания или вообще обстреляют. Каждый уровень имеет свой выход. Но если вы случайно покинете миссию, забыв выполнить какое-то, пускай даже незначительное задание, то проходить ее придется заново.



Враги в МоН и методы их убийства — это отдельная история. Тело любого неприятеля состоит из следующих частей: голова, корпус, левая нога, правая нога, левая рука, правая рука. Словив пулю корпусом или конечностью, враг обычно немного притормаживается, но вскоре приходит в себя. Единичное же попадание в репу может вызвать разные эффекты. Если макушка ничем не прикрыта или же прикрыта легкой кепкой, то смерть наступит мгновенно. Но в том случае, если фашистская собака предсмотрительно напялила на себя шлем, возможны следующие варианты. Первый: шлем слетает, враг невредим. Второй: шлем не слетает, враг оглушен. Третий: шлем слетел, враг оглушен. Четвертый: шлем слетел, враг убит. Пятый: пуля прошла сквозь головной убор, враг убит. Ну, и, конечно, всегда существует вероятность попасть гаду в лицо; исход, как вы понимаете, летальный. Но есть еще одна «неофициальная» часть тела, которую не упоминают в статистике меткости. Иногда, слегка оглушенный неприятель, упав на землю, пытается поползти. В этот момент обзору открывается его, как бы это поинтеллигентнее выразиться, заднее место. Лично я рекомендую, не теряя времени, стрелять именно туда, поскольку такого позора сверхчеловеки пережить не в силах. Но, к сожалению, работает это, только если противник встал на четвереньки.





Искусственный интеллект в обеих частях МоН — это то, чем стоит восхититься! На PSX более умных супостатов вы не найдете нигде. Солдаты почти никогда не стоят на месте. Они бегают, ложатся на землю, прячутся за углами — в общем, делают все, чтобы вы в них не попали. И делают это вполне осмысленно и разумно. Иногда они даже могут незаметно зайти к вам со спины. Короче, «напроломная» тактика, а-ля Квака, здесь обречена на провал.

Оружие. В МоН2 представлено приличное количество пушек времен Второй Мировой. Тут есть и автоматы различной убойной силы, пистолет (в том числе и с глушителем), гранаты, бутылки с зажигательной смесью типа «коктейль Молотова» (пользовались большой популярностью среди фран-

цузских диверсантов), дробовик, снайперская винтовка и даже базука! Вроде ничего не забыл. Способ прицеливания весьма необычен для FPS. Во время ходьбы на экране нет никакого курсора, тут вы должны полагаться исключительно на врожденную меткость. Но стоит вам остановиться и нажать нужную кнопку на джойстике, как возникает крестик, которым можно водить по экрану. И надо отметить, что движется он очень плавно и навести его на нужную часть тела врага не составляет никакого труда. Дело осложняют два фактора. Во-первых, оружие выполнено весьма реалистично, и совсем не обязательно, что пули из ствола будут лететь прямо. Как правило, они слегка отклоняются от предполагаемой траектории. Во-вторых, руки стрелка сделаны вовсе не из стали, поэтому держать ружье или автомат мертвой хваткой не в силах даже самый крутой солдат. Посему, если вы вознамерились попасть недругу именно в голову, то вам нужно полагаться не на курсор. Вместо этого необходимо определить, в какую сторону «косит» ваше оружие в данный момент.

Теперь о новшествах. Собственно говоря, оно всего одно — наличие в игре боевой техники. И это не только танки, но и мотоциклы, и грузовики, и странного вида бронированные автомобили с пулеметом наверху, и даже самолеты, которые сбра-

сывают бомбы как на вас, так и на головы ваших врагов. В одной миссии вам даже придется лично покататься на мотике.

Развитие сюжета необычно для серьезной игры и совершенно не вяжется с первой частью. В начале все как обычно: фашисты наступают, союзники тоже наступают, мы рвемся в бой и так далее. Ближе к концу начинается мистика. Сперва в замке оживают закованные в латы немецкие рыцари, останить которых можно, только стреляя в голову. Потом и того хуже, ученые наделяют обычных собак интеллектом, и они начинают передвигаться на двух ногах и стрелять в вас из всевозможного оружия.

Под конец разработчики, которые к тому времени видимо уже начали отмечать День Всех Святых, влили в повествование самых настоящих роботов, внешне напоминающих скорее цирковых клоунов. С ними-то вам и предстоит сразиться весь последний уровень.

Режим для двух игроков остался без изменений. Проходя игру, вы по-прежнему открываете новых персонажей, среди которых был даже замечен Наполеон и... статуя Свободы.

Графика МоН2 изменилась не сильно, но все-таки выполнена на высоком уровне. Единственное, что огорчает, это выпадение полигонов

и торможения, которые возникают, когда одновременно на экране скапливается слишком много народу.

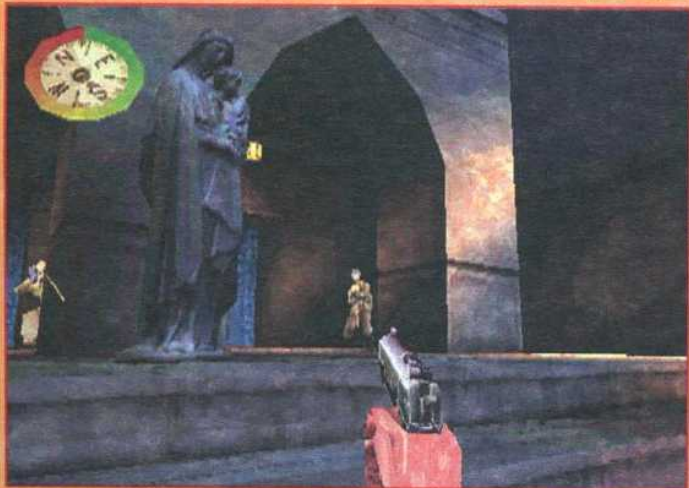
Но вот звук — это что-то потрясающее! И я говорю не столько о взрывах, стрельбе и возгласах врагов, хотя и это достойно высокой оценки. Создатели ни на секунду не позволяют вам погрузиться в тишину. Вас сопровождает великолепно качества оркестровая музыка, звуки, по всей видимости записанные еще во время войны, будут постоянно нагнетать обстановку. А на одном из уровней можно услышать тихую немецкую песню, которая, наверное, исполнялась когда-то в мюнхенских пивных. С военной атмосферой она сочетается весьма оригинально.

Под конец скажу, что мы получили очень хорошее продолжение очень хорошей игры. Есть, правда, у нее один серьезный недостаток — это глюки. То, что, проходя через узкие двери, вы часто цепляетесь за край, еще можно простить. Но на одном уровне пули пролетают прямо сквозь дома, и это уже серьезный недочет.

В целом же, игра просто замечательная. Лучшего FPS на PSX, возможно, уже не будет никогда.

Mac Fank

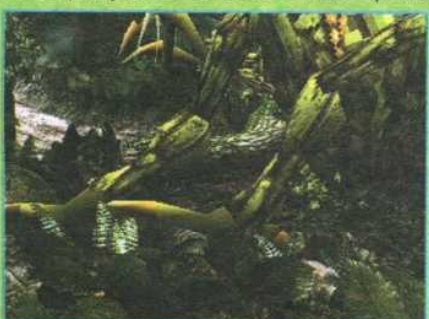
P.S. После прохождения игры мне не показали никакой финальной заставки. Можно, конечно, списать все на пиратов, но не исключено, что разработчики немного схалтурили.



«Где твои крылья, которые нравились мне?»
Наутилус-Помпилиус, «Крылья»

Игра эта появилась неожиданно-негаданно и свалилась, как снег на мою голову в июньский день. Честно признаюсь, «Фэнтези» и «Ксеногирс» (как и другие проекты) заставили меня на вопрос «кто, дескать, на свете всех милее?» однозначно отвечать — «Squaresoft». «The Legend of Dragoon» дала мне новую пищу для размышления...

Начнем с сюжета. Он: а) есть, б) вызывает интерес. Даром что линейный. Пример «Стар Оушена» наглядно показал мне, что и «нелинейный» сюжетец может оказаться полным... Я отвлекся. Так вот, для любителей «Харда» (обязательно с большой буквы), дополнительной прокачки и 100% прохождения придуманы «внесюжетные» фишечки, но о них позже.



№ 1. Легенда. «Баллада о человеке и его крыльях».

Давным-давно, лет, эдак, 11-12 тысяч тому назад, жили-были на нашей матушке сырой земле существа, очень похожие на простых людей. Звали их... мнэ-э... «крылатками»... или «крылатыми»?.. короче, «летунами». Так вот, и было, значит, у них два больших от людей отличия. Во-первых, у них были крылья — давняя мечта всего прогрессивного человечества. И летали они с этими крыльями, аки Дюк Ньюкем с ракетным ранцем. Но это мелочи. А во-вторых, обладали они огромной магической силой, так что реки вспять поворачивать — это для них как семечки щелкать было. Силу эту пользовали они не по назначению, злоупотребляли полномочиями, значить. И вместо всеобщего светлого будущего решили они построить социализм для одной отдельно взятой нации — для своей, то бишь. При этом остальных нормальных людей они за таковых считали перестали, а эксплуатировали все классы, как им вздумается. Люди эти лишения и унижения терпели-терпели, да не вытерпели. «Вставай, дескать, проклятым заклеименный!» — раздавалось в их дружных рядах. И развернулась тут по всему миру такая великая, священная, национальная, освободительная и народно-патриотическая мясорубка! Обе стороны не гнушались использовать все, что под руку попадет, а попадались людям, на свое горе, драконы. Драконы сами по себе существа неразумные, что слоны итальянские, заботы и присмотра за собой требуют. Поэтому были среди людей особые люди, аки дайверы в Виртуальном городе, ко-



ЛЕГЕНДА О ДРАГУНЕ
краткая энциклопедия-описание

торый Лукьяненко Диптауном прозвал, избранные, так сказать. Звали их Драгунами.

Семь Драконов и семь же Драгунов несли суровое, но справедливое возмездие во имя Луны, Солнца и Большой Медведицы. Они стали основной ударной единицей людей в этом месиве. Дело в том, что города у «летунов» были такими же летучими, как флот Нидерландов, и простому смертному их бы ни в жисть не

достать, но у Драгун за спиной тоже кой-чего было, так что полеты, хоть во сне, хоть наяву, для них проблем не представляли. Победила, конечно же, дружба, и стали с тех пор люди жить-поживать, «царями природы» себя величать, а о летунах только в сказаниях своих народных вспоминать.

№ 2. Десять тысяч лье под водой.
В большом царстве, в тридесятном государстве, жил-был царь. И был он царем хорошим, и народ его, в общем и целом, любил. И было у царя два сына: один умный... мнэ-э..., а другой тоже не дурак. Одному сыну достался трон, другому, образно выражаясь, кукиш. Тому не понравилось. Думал он, думал, да и прирезал братца-царя. При этом произошел великий переворот, и все царство-государство ихнее распалось надвое. Такова се ля ви. Одной половиной завладел подлюга-братец, другая досталась малолетнему сынишке невинно убиенного дона Карлоса. Подлеца звали Дойлем, и владел он империей... не Солярис... и не Арракис..., а (вот память-то!) Сандорра (вспомнил, наконец). Империя Сандорра и Дойль во главе. Второй половиной, если не ошибаюсь, Бэйлом, правил сын... сэр король Артур. Была между ними нелюбовь, вылившаяся в двадцатилетнюю войну. Шедшую, между прочим, до сих пор.





№ 3. Все в огне, и тут появляюсь я, во всем белом!

Герой, вечный ролевой юноша 17-20 лет, в детстве после страшного и загадочного происшествия с его деревней лишился родителей и крова. Деревеньку Нид (Фор Спид) уничтожил легендарный Черный Монстр (клянусь, это был не я!), появившийся на земле раз в 108 (что символично!) лет и устраивающий армагеддец локальных масштабов в отдельно взятой местности (по этому поводу тоже есть легенда, но я вам, все-таки, не Андерсен (Ганс Христиан). Так вот, паренек оказался первым и единственным сурвайвером, то бишь выжившим в этом аду. Его взяли к себе добрые люди, и стал он с тех пор жить долго и счастливо, но обиду на монстриюка затаил. И вот, лет, эдак, в 14-15, возмужав и окрепнув, решил он пойти туда, не знаю куда, найти там гада и надрать тому, простите меня, пятую точку. На его счастье за пять лет поисков убийца он не нашел (ну что может сделать 16-летний пацан со зверем, перегрохавшим за сотни лет тысячи людей?). Усталый, но не сдающийся, он мирненько шел лесом в свою деревеньку, и тут ему начало просто «не везти». Во-первых, он чуть не пал жертвой местного дракоши и был чудом спасен (роль чуда в этом случае играла таинственная женщина-воин в фиолетовых доспехах). От этого же чуда он узнал о втором невезенье. «Враги сожгли родную хату», причем хата еще дымится (процесс сжигения очень ярко и силиконово будет показано вам в самом начале игры). Парнишку, кстати, зовут Дартом (чем-то похоже на Д'Арта, согласитесь), и под вашим чутким руководством ему еще такие дела совершать! Так что будьте знакомы. От одного полуживого-полумертвого гражданина он узнал, что хатой вражины не ограничились, а еще и сперли девушку Шану, аккурат из той семьи, в которой вы и коротали свое детство. Еще одна наглая имперская рожа в припадке упоения своей силой и вызванными разрушениями проболталась Д'Арту о пункте назначения заложницы — Тюрьма Святой Елены. Пораскинув мозгами наглого типа, Дарт, конечно же, отправился на выручку (в смысле — помощь) к своей сестренке. До Женевской Конвенции в этом

мире еще далеко, так что лучше бы ему поспешать. Впрочем, «в кино герой всегда спасает девушку», как верно подметил некто Дэйв в разговоре с доктором Эммерихом.

И хотя завязка для ролевух в общем-то стандартная (концовка, честно говоря, тоже), сам сюжет мне архипонравился!

Технически игра не оставляет никаких надежд на улучшение — лучше может получиться только девятая и последняя для первой Сонечки «Фэнтези», но после своего жестокого разочарования в восьмой, я недоверчиво отношусь к подобным «чудесам». Единственное, чем опережает «Легенду» восьмая «Фэнтези», так это длиной своих силиконов да саммон-заклятий. В остальном они идут практически нога в ногу, и более того — скажу честно, бэкграунды «Легенды» понравились мне явно больше, чем

таковые в ФФ. Объяснить это можно двумя причинами: стараниями художников (очень красиво) и программистов — камера никогда не опускается ниже метров двух над землей, а в основном любит занимать панорамные, обзорные позиции а-ля седьмая ФФ. И это, я считаю, большой плюс.

Так, здесь начинается отступление: «Полюбовавшись» на угловатые лица и неуклюжие движения героев «Паразитки Евы» и «Фэнтези 8», я пришел к неутешительному выводу, что невозможно сделать в РПГ на Плейстейшне действительно по-человечески смотрящийся персонаж. Ну не надо приближать камеру вплотную, это же не «Резидент 2» какой-нибудь, чтобы мы смогли увидеть вместо нарисованного нашей собственной фантазией, умелыми художниками и крутыми силиконами образа какой-то набор угловатых полигонов. Да, этот набор можно принять за лицо. Но не за то лицо, которое мы себе воображали. Не надо уродовать человека (он-то в этом не виноват), если вы не можете создать на этой платформе что-нибудь приличное. Ведь, несмотря на все старания и деньги той же Square, картины Кунихико и Квистис вызывают, в лучшем случае, сочувствие несчастным, ни за что ни про что пострадавшим по воле программистов.





найти для него камушек, но и накапливать Шкалу Драгуна. Очки «СП» вы будете получать путем тривиального избивания противника, т.е. нанесения ему физических ударов, и выполнения связок. Набираете сто очков — один уровень шкалы заполнен. Всего таких уровней может быть не больше пяти — количество увеличивается с развитием Драгуна. За один раунд боя в шкуре Драгуна вы будете платить одним уровнем Шкалы. Максимальный уровень Драгуна — пятый (в этой игре вообще любят число пять!).

Короче, если вы ни фига не врубились в содержание последнего «абзаца», то я скажу короче: «Это такая «вешшш», которую нужно долго копить и которая быстро кончается, но за время действия очень хорошо усиливает вашего воина. В боях с простыми противниками «нэ трэба», с боссами — очень полезна. Отдаленные ассоциации — «лимиты» седьмой «Фэнтези». Конец цитаты».

Еще что касается **системы боя**. При выборе «Атаки» начинается, ес-с-сно, ее выполнение. Выглядит это так: камера срывается с насиженного места и быстренько придвигается поближе к

в защиту древние воины не привыкли). При выборе первого, камера занимает положение, когда слева в пол-экрана замер в ожидании Драгунов, а справа появилось что-то, похожее на циферблат. Нажатием «крестика» вы активируете стрелку, после чего, требуется четко повторять нажатие при прохождении стрелкой отметки «12 часов 00 минут». В зависимости от вашего умения вы сможете увеличить силу атаки от единицы (ноль попаданий) до пяти («перфект»), чаще всего удается сделать только четыре.

Как вы там? Поняли — нет? Совсем заснули? Тогда слушайте Роуз — она вам все это наглядно объяснит. «Д-магия» открывает менюшку спец. атак Драгуна, число которых будет стремиться к четырем по ходу развития драгунского уровня. Магия индивидуальна и неповторима для каждого (представляет различные стихии), в использовании и исполнении напоминает саммоны и гиры в действии (от частого использования уберегает большая стоимость в «МП»-шках). И вот еще что: для того чтобы товарищ смог превратиться в Драгуна, нужно не только

ударяющему — фигура ударяющего, в результате, растет в размерах (отдаленная ассоциация — «Теккен»). В это же самое время ударяющий устремляется к выбранной цели с серьезным намерением совершить акт нанесения телесных повреждений. В тот момент, когда он замахивается мечом и делает страшную рожу, на экране появляется странная и все время меняющаяся геометрическая фигура, на поверку оказывающаяся квадратом. Именно в то мгновение, когда вы понимаете, наконец, что это квадрат, а не глюк какой-нибудь, ударяющий наносит-таки тяжкие телесные повреждения и с чувством выполненного долга возвращается в исходную позицию. Вот так!

Так я к чему это все? Я это все к тому, что если бы вы не сидели, открывши рот, а вовремя нажали кнопку «икс», также известную как «крестик», то после этого удара сам ударяющий не возвратился бы на исходную позицию, а продолжил бы нанесение ударов. И так до того момента, пока либо вы не ошибетесь, либо комбо все-таки кончится, и тогда с криком типа «дабл слэшшш!!», ударяющий возвратится на место.





Каждому игроку предусмотрены его специальные и, конечно же, исключительно индивидуальные комбы. От трех (Конгол) до семи (Дарт). В исполнении они тоже отличаются: от простеньких, но надежных двухударников до офигительных, но практически невыполнимых (да еще и после нескольких часов геймплея) связок на семь-восемь ударов. Ставьте то, что вам подходит. Кстати, для выполнения того или иного комбо нужно еще до комбата зайти в менюшку «Эдишн» и установить там связку по вкусу. Количество доступных связок будет расти по ходу роста опыта игрока, а путем частого использования можно поднимать уровень связки, что повлияет на наносимый ущерб и на получение очков «СП».

Далее в нашей программе: **к вопросу об АИ противника.**

В «Легенде» я встретил очень интересную вещь: поведение противника во многом зависит от количества оставшихся у него хит-пойнтов. Вы можете справедливо заметить, что подобное наблюдалось и в других ролевухах — например, в восьмой «Фэнтези». На что я могу ответить, что проявлялось, но не в таких объемах. Выбирая цель для атаки, вам следовало бы обратить внимание, что курсорчик над головой вражины может иметь разную окраску. Это позволяет без сканирования (которое, кстати, здесь отсутствует) узнать о примерном количестве жизней, причем как врагов, так и друзей. Синий цвет — самочувствие прекрасное, желтый — меньше половины осталось, красный — критическое, хитов осталось меньше четверти. И если при синем цвете враг будет атаковать более-менее слабыми физическими атаками, то при желтом, а уж тем более красном свете, он начинает «юзать» магию и браться за спешалы. Отсюда вывод: враг либо должен быть мертв, либо еще не подозревать о своей близкой гибели. На этом и строится вся тактика по борьбе с паразитами — врага нужно вырубить до того, как придет его очередь ходить, иначе рискуете нарваться на весьма неприятное и ожесточенное сопротивление.



Вторая основа тактики заключается в следующем: из особенностей противника выбрать самую слабую, остальных уничтожить, после чего можно будет маленько восстановить здоровье путем выбора позиции «Защита». При этом произойдут следующие приятные вещи: а) весь «дэмейдж», наносимый персонажу, уменьшится вдвое; б) полная защита на один ход ото всех нежелательных статусов (кроме внезапной смерти); в) понемногу прибавляется здоровье, что главное.

Эти два совета, в общем-то, и выражают накопленный мною за семьдесят часов опыт по прохождению игры.

Что такое «Спешл»?

«Спешл» — это крутая штука. По факту активирования все трое товарищей одновременно превращаются в Драгунов, задний план заменяется аморфным выражением стихии активировавшего, сам же «активатор» получает возможность более чем успешно выполнять как «Д-Атаки», так и «Д-Магию». Условия для выполнения «Спешла»: все трое игроков должны иметь полностью накопленную шкалу Драгуна.

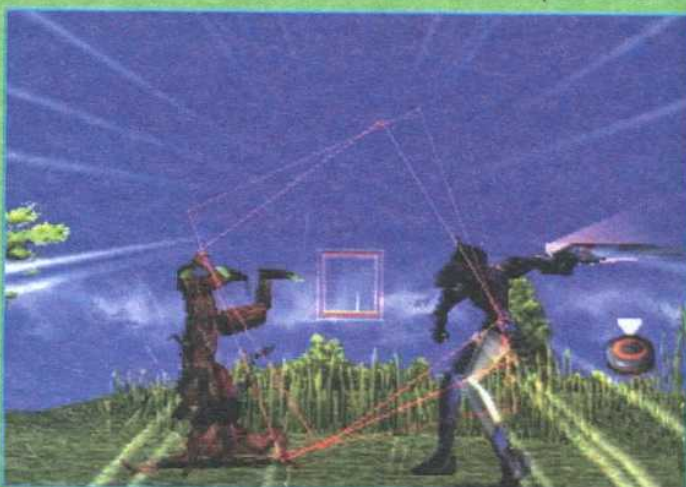
Немного о стихиях.

В природе существует восемь стихий, которыми обладают все существа и магия. Нанесение удара контрстихией увеличивает повреждение в два раза, если же стихия врага будет аналогична стихии вашей магии, повреждения уменьшатся вдвое.

Стихии: огонь-вода, земля-ветер, свет-тьма, молния, «нон-элементал». В зависимости от родной стихии в разные цвета будут выкрашены таблички с именами (названиями героев) монстров. Все.

Еще раз о сюжете и его линейности.

Честно говоря, убедиться в линейности или нелинейности сюжета мне пока возможности не предоставилось. Я прошел игру только один раз (и то, отыграв семьдесят часов за неполных восемь дней!). На моей памяти не раз встречались ситуации с возможностью выбора решения. Другое дело, я не уверен в том, что мой выбор смог бы





серьезно изменить ход событий, а не только пару фраз собеседника.

Встречаются в «Легенде» и внесюжетные боссы (типа четырех Драгунов, трех драконьих духов или одного волка — все это в третьей-четвертой главах). Но самой интересной фишкой является нахождение «Звездной Пыли». По легенде эти камушки должны осуществлять сокровенные желания их обладателей. Более подробно вы узнаете на четвертом диске. Но это не суть. Суть в данном случае то, что по городам и весям страны «Легенды» разбросаны, аж, целых пять десятков таких камушков. Валяются они в самых (или не самых), но непредсказуемых местах, и их можно собрать, нажав кнопку действия в нужном месте. Понятнее: в огне камина, в колодце на площади, в подвале, в большом горшке, в лавке оружейника — где угодно. Короче говоря, я лично насобирал за первое прохождение 26 штукек — всего-то половину. Надеюсь, у вас получится удачнее и вы не поленитесь найти их все и расскажете об этом массам благодарных читателей.

Вопросы.

На третьем диске, во льдах погребен летающий флот летунов. Туда еще утащат королеву Ллойд. Так вот, в этих заледеневших развалинах обитает бывший командир этого форта, он очень не желает пропускать вас в глубину своих владений. На поверку оказалось, что гада не берут ни мечи, ни магия, ни Драгуны. Как узнается позже, это не настоящий хозяин замка, а лишь его призрак. Для уничтожения сего призрака треба найти «Vanishing Stone» (Исчезающий Камень), с чем я не справился. Где найти этот камень?

Бродя по карте мира, можно встретить «Радужную птицу». Как уничтожить эту тварь?!

Немного секретов и советов.

№ 1. Для того чтобы получить в свое распоряжение последнюю связку, требуется развить все остальные до пятого уровня.



№ 2. В помощь к первому. В торговом городке Лахан оружейник всегда рад предложить вам колечко «Ultimate Wargod», гарантирующее стопроцентное выполнение связок любой сложности (переходим на автоматику). Просит он за такие колечки (ха-ха, какие пустяки!) ровно 10.000. Одним могу утешить — в Лахан можно зайти и на третьем, и на четвертом дисках.



№ 3. Будучи на втором диске, не побрезгуйте вернуться опять же в городок Лахан. Почти на выходе тот же шулер, что продавал вам бутылку, предложит на этот раз вещь покруче. За тысячу монет он будет рад продать вам камушек, на деле являющийся Духом Дракона для Конгола! И никаких скидок. Вот такие пирожки.

Заключение.

Моим любимым героем в «Легенде» стала Роуз, человек с очень загадочной и грустной судьбой, к тому же великолепный воин. Состав боевой группы был практически всегда неизменным: кроме Дарта туда входили

Шана (Миранда), Роуз и изредка Сэр Лавитц (король Артур). Понятно то, что последний диск заключал не только финального босса, да и сам процесс его избиения мне понравился (хотя без проблем получилось с первого же раза), и многое-многое другое. Ну, наконец-то хоть кто-то (кроме меня) сподобился принять вызов «Империи ролевых Игр» и выставить на рынок великолепную во всех отношениях игру без пометки об этой самой Империи. Господство Square на мировом рынке уже давно балансирует на грани перехода в монополию, а это до добра не доводит. И оттого, что хоть кто-то сподобился дать «свой ответ Чемберлену» в приличной форме, мы, геймеры, в результате оказываемся только в выигрыше. Позволю себе дерзость назвать «Легенду о Драгуне» от SONY ролевой игрой 2000 года или, во всяком случае, присудить ей серебро (если конкурент нанесет ответный удар). Так что играйте, братья и коллеги, и выигрывайте!

Неудачник,
г. Санкт-Петербург



Компьютерные видеоигры распространены по всему миру, по всей Европе, Америке и Японии. Популярны свои игровые жанры и свои игровые компании. В Америке очень популярны спортивные игры. В Японии больше в ходу игры жанра RPG, ну а Европа фанатеет от гонок, и, как мне кажется, в особенности от раллиевых.

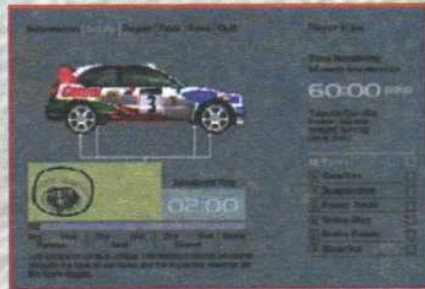
Старая английская компания Codemasters является признанным мастером гоночных игр. Ребята из Codemasters в своих разработках никогда не исходили из принципа «реалистичность — это главное». Особо известной эта компания стала благодаря гоночной серии под названием «Micro Machines», затем вышла не менее шедевральная серия «Gran Turismo», ну а потом уже появился сверхудачный «Colin McRae Rally». Игра «Colin McRae Rally 2.0» — вторая в этой серии, аналитическая до мозга и костей, классическая, неторопливая и грациозная. Она притягивает игрока своим безупречным стилем, как английского джентльмена породистая кобыла. Основной целью Codemasters в создании CMR 2.0 было, похоже, желание адресовать игру как можно более широкой аудитории, много большей, чем та, что играла в первую часть серии. Вероятно, именно поэтому игра получилась простой и доступной в управлении. При том, что игровые возможности значительно расшире-



ны: в весьма объемную игру не поленились запихнуть массу дополнений. Так в «Colin McRae Rally 2.0» появился совершенно невозможный режим Arcade с кольцевыми трассами и шестью (или на ваш выбор от 6 до 2) автомобилями, бешено носящими по ним. Трассы эти сделаны на манер раллийных, только намного короче и без особенных деталей. А ведь управление в игре, ну никак не предназначено для кольцевых гонок с участием машин, ведомых искусственным интеллектом. Выполнено это как издевательство над всей геймерской братией. И за эту, пусть мелочь, но разработчиков из Codemasters надобно немного придушить. Ну да ладно, пусть живут себе, я разрешаю, ведь это единственная оплошность во всей игре. Да и основным режимом был и остается режим Championship, который сделан на совесть.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Основной режим Championship включает в себя все этапы чемпионата мира по раллийным гонкам. Codemasters сочла нужным командировать художников и дизайнеров в места проведения ралли, в результате чего все без исключения трассы стали выглядеть живее, реалистичнее и, главное — разнообразнее. Детальное и весьма заинтересованное участие гонщика в процессе создания игры дало Codemasters бесценный опыт. Советы Макрэя помогли более четко прочувствовать физические параметры автомобилей и расширить действия по настройке. В качестве мини-бонуса шотлан-



дец самостоятельно наговорил свои впечатления от каждого из этапов чемпионата, которые вы можете слышать во время очередного вступительного ролика (если у вас русская версия, то его голоса вы, разумеется, слышать не будете).

Главным достижением разработчиков в CMR 2.0. стало не улучшение графики и не улучшение управления, а дизайн трасс и внесение максимального количества разработанных элементов в их конфигурацию. Во-первых, теперь каждая, даже самая короткая трасса является сама по себе произведением искусства, со своим ландшафтом, растительностью, объектами вдоль нее (будь это одинокий до-





мик, дерево или, хотя бы, тяжелый булыжник, о который вы незамедлительно шандарахнетесь со всей дури). Еще одна немаловажная (надеюсь!) деталь — тип дорожного покрытия. Теперь мы можем наблюдать, как минимум, пять-шесть (!) типов асфальта, гравия, песка, снега и льда, ну и что естественно, каждое из этих покрытий способно влиять на управляемость вашего «болида». Например, во

перь вы можете изменять и подправлять десять различных параметров: от схода — развала колес до чувствительности тормозной системы.

С графической точки зрения «Colin McRae Rally 2.0», я думаю, можно смело назвать самой красивой гоночной игрой на PSX, правда, в том случае, если вы играете в режиме Championship, а в массовых заездах в Arcade графика становится несколько примитивнее и трассы там скучные и короткие.



Богатое убранство трасс, включающее не только дороги, деревья и овраги, но и реки и озера, транспортные развязки, а также деревни и городки, расположенные вдоль трассы — все это великолепие оживляет игровой мир. Что же касается частоты смены кадров, то тут никаких вопросов нет — трасса целиком и полностью загружается в память приставки, а в процессе прохождения ничего, кроме музыки, дополнительно не грузится.

Во втором CMR количество трасс перевалило за 70. Так что всем геймерам и геймершам этого произведения хватит надолго. Самое главное в этой игре — феноменальное качество исполнения. Да, вы не сможете испытать на себе всех аспектов абсолютной реалистичности, но ведь для настоящего любителя видеоигр не это главное. От CMR 2.0. вы получите не менее яркие впечатления: кайф от высокой скорости, головокружительных виражей и мимолетного ощущения триумфа при очередной надписи о четырехсекундном преимуществе, а главное от красивой мощной машины, которая тебя слушается! Настоящий шедевр!

Франции вы будете разъезжать на гигантских скоростях по подлым асфальтовым дорогам с кучей очень крутых (во всех смыслах) поворотов. В Англии вам придется (ну, это уже традиция) крутиться на грязном пятачке вокруг нескольких замков, попутно купаясь в реке и утопая в заболоченной почве. Как при этом ведет себя машина? Мне кажется, просто невозможно. Это нужно увидеть и прочувствовать самому. Схема прохождения игры со времен первого CMR не изменилась кроме того, что уровень сложности Normal открыт с самого начала, а Easy следует использовать исключительно для тренировки.

Возможностей по настройке машины очень много. Те-

Александр Рудницкий,
г. Харьков, Украина



EA Sports ежегодно радует поклонников всех мыслимых видов спорта спортивными имитаторами превосходного качества. Knockout Kings 2000 — это серьезный имитатор реального бокса. Другими словами, игра доступно воспроизводит все правила и приемы, принятые в боксе. Никаких фантастических супер ударов, никакого оружия и, даже, никаких ударов ногами. Про превосходную графику, возможность играть за реальных звезд боксерского ринга, увлекательный игровой процесс, мы говорить не будем. EA Sports есть! EA Sports плохих игр не делает! Поговорим лучше об особенностях этой игры.

БАЗОВЫЕ ПРИЕМЫ

Удары руками:

Основные:

Jab — просто удар рукой (самый распространенный удар, не наносит сильных повреждений);

Hook — короткий, очень быстрый удар сбоку;

Uppercut — удар снизу вверх, обычно в челюсть или подбородок.

(Апперкот — хороший способ сразить противника после длинной серии обычных ударов);

Cross — перекрестный удар (наносится другой рукой, нежели обычный удар).

Комбо (комбинации ударов):

Flurries — ливень ударов;

Blocking — блокирование вражеских ударов;

Clinching — войти в клинч (захват);

Flight Packing — серия быстрых ударов.

Спортивные показатели боксеров:

(Каждый показатель имеет численное значение (максимально — 100), которое изменяется по ходу состязаний. Значения показателей сгруппированы в пять категорий: 100 — превосходно; 86-99 — весьма неплохо; 71-85 — хорошо; 41-70 — средне; 1-40 — ужасно).

Power — сила (чем больше сила ваших ударов, тем большие повреждения вы наносите противнику);

Speed — скорость (быстрота ударов);

Stamina — стойкость или выносливость;

Heart — способность восстанавливать здоровье;

Chip — способность переносить удары.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Режим Slugfest. Здесь вы можете легко и непринужденно пользоваться запрещенными приемами (удары ниже пояса, и т.п.) и, вообще, пре-

вратить классический боксерский поединок в подобие разборки между укоренными неграми, не поделившими баскетбольный мячик.

Правила режима

Slugfest.

В этом режиме на экране отсут-

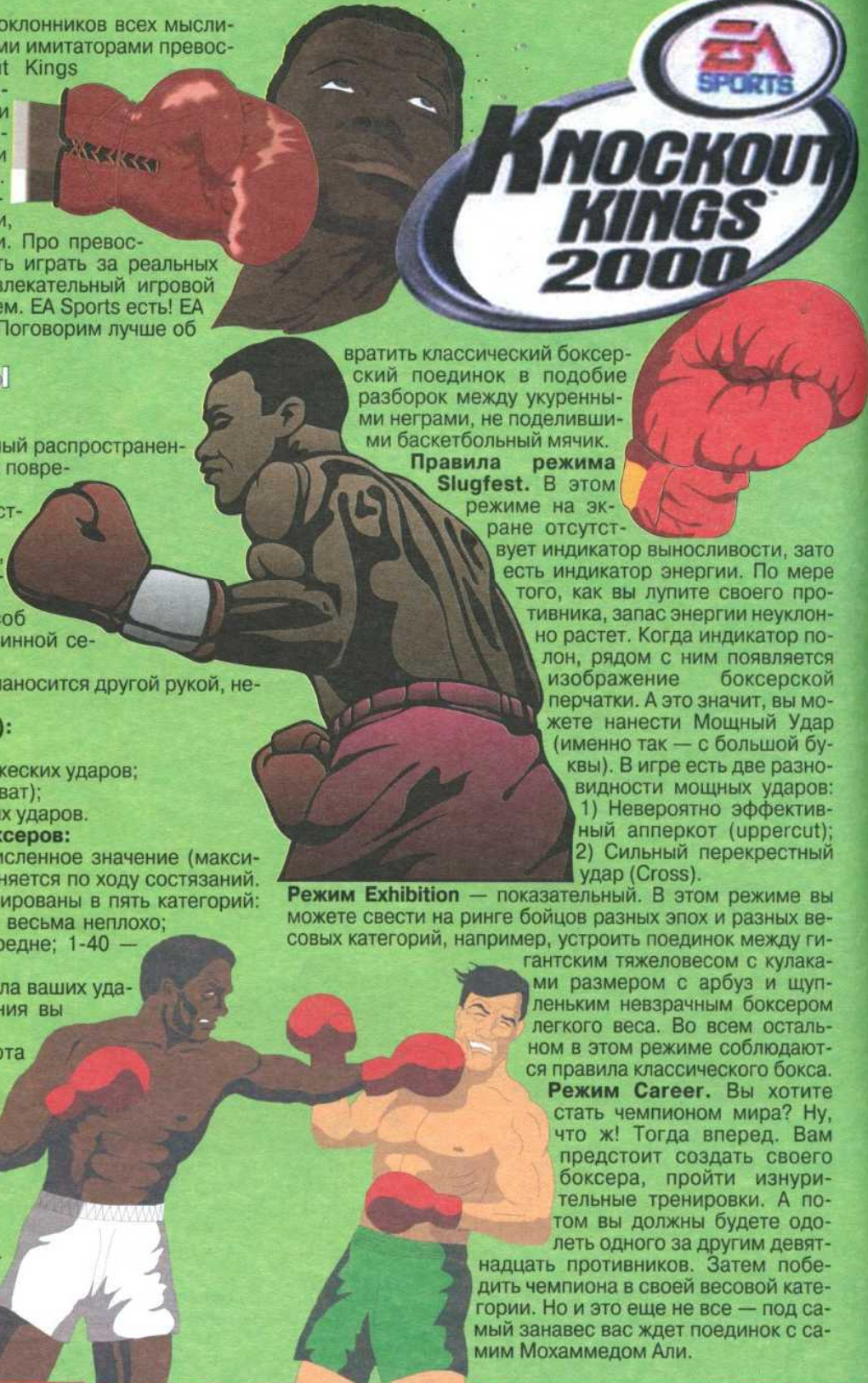
ствует индикатор выносливости, зато есть индикатор энергии. По мере того, как вы лупите своего противника, запас энергии неуклонно растет. Когда индикатор полон, рядом с ним появляется изображение боксерской перчатки. А это значит, вы можете нанести Мощный Удар (именно так — с большой буквы). В игре есть две разновидности мощных ударов:

- 1) Невероятно эффективный апперкот (uppercut);
- 2) Сильный перекрестный удар (Cross).

Режим Exhibition — показательный. В этом режиме вы можете свести на ринге бойцов разных эпох и разных весовых категорий, например, устроить поединок между гигантским тяжеловесом с кулаками размером с арбуз и щупленьким невзрачным боксером легкого веса. Во всем остальном в этом режиме соблюдаются правила классического бокса.

Режим Career.

Вы хотите стать чемпионом мира? Ну, что ж! Тогда вперед. Вам предстоит создать своего боксера, пройти изнурительные тренировки. А потом вы должны будете одолеть одного за другим девятнадцать противников. Затем победить чемпиона в своей весовой категории. Но и это еще не все — под самый занавес вас ждет поединок с самим Мохаммедом Али.



Тренировка в режиме «Карьеры». Тренировка — весьма важная составляющая этого режима. Вы должны «накачать» те характеристики вашего боксера, которые вам кажутся наиболее необходимыми.

УПРАВЛЕНИЕ

↔ — движение в выбранном направлении.

- ▲ — апперкот.
- — обычный удар.
- — перекрестный удар.
- X — опережающий удар.
- L1 — верхний блок.
- L2 — нижний блок.
- R1 — удерживайте для выполнения комбо.
- R2 — удерживайте для выполнения атак с дальних дистанций.

Запрещенные удары

Удерживайте одновременно R1 и L1, затем нажмите на следующие кнопки:

- ▲ — удар головой;
- — удар локтем в лицо;
- — удар по почкам;
- X — удар ниже пояса.



Клинч и удары в этом состоянии.

Чтобы войти в клинч, нажмите несколько раз L1 или R1, затем нажмите ■ (хук) или ● (апперкот).

Ни на что не нажимать, просто восстанавливать энергию — выйти из клинча и быстро нажать X.

Приемы защиты.

Зажать L1 — отражение ударов, направленных в лицо.

Зажать L2 — отражение ударов, направленных в корпус.

Удерживайте L1, затем нажмите ↑ — присесть влево.

Удерживайте L1, затем нажмите ↓ — присесть вправо.

Удерживайте L1, затем нажмите → — оттолкнуть противника.

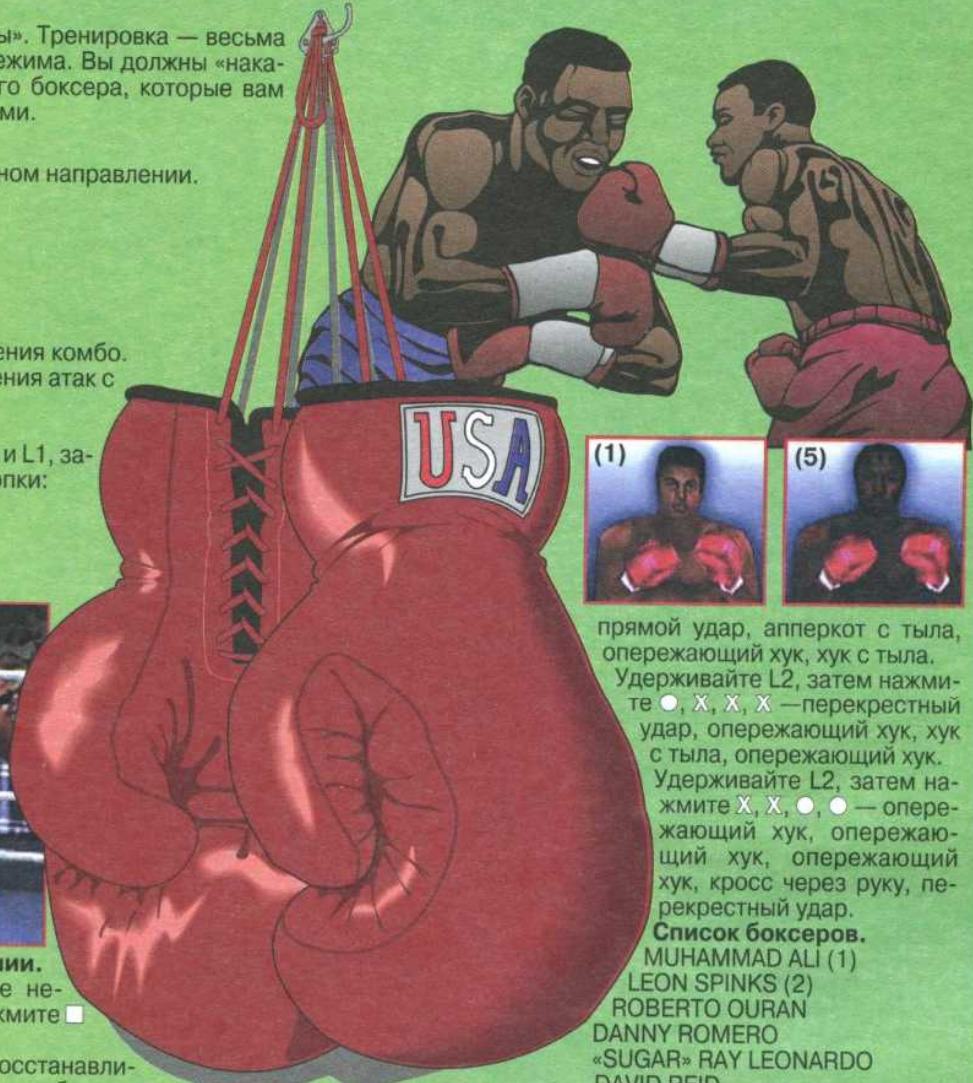
Удерживайте L1, затем нажмите ●+↑ — присесть влево и ударить.

Удерживайте L1, затем нажмите ■+↓ — присесть и нанести перекрестный удар.

Другие комбинации:

X, X, ▲, ▲ — опережающий хук, опережающий хук, апперкот с тыла, опережающий апперкот.

Удерживайте L2, затем нажмите ■, ▲, ▲, ▲ —



прямой удар, апперкот с тыла, опережающий хук, хук с тыла. Удерживайте L2, затем нажмите ●, X, X, X — перекрестный удар, опережающий хук, хук с тыла, опережающий хук. Удерживайте L2, затем нажмите X, X, ●, ● — опережающий хук, опережающий хук, кросс через руку, перекрестный удар.

Список боксеров.

- MUHAMMAD ALI (1)
- LEON SPINKS (2)
- ROBERTO OURAN
- DANNY ROMERO
- «SUGAR» RAY LEONARDO
- DAVID REID
- ERIC «BUTTERBEAN» ESCH (3)
- IKE QUARTEY
- OSCAR DE LA HOYA
- SEAN O'GRADY
- EVANDER HOLYFIELD (4)
- SHANE MOSLEY
- LENNOX LEWIS (5)
- OBA CARR
- «MARRELOUS» MARVIN HAGLER
- JOE FRAZIER (6)
- ARON PRYOR
- LARRY HOLMES (7)
- ALEXIS ARGUELLO
- KEVIN KELLEY
- PERNELL WHITAKER
- ANGEL MANFREDY
- DAVID TNA (8)
- FLOYD MAYWEATHER
- FERNANDO VARGAS



Sting, г.Тверь





Д ВЕЛИКИЙ ДРАКОН astalaVISta 2

QUAKE АКАДЕМИЯ

Итак, ты снова в стенах нашей Quake-Академии, курсант!

После предыдущего занятия, если, конечно, ты отнесся к нему с должным вниманием, у тебя уже не должно оставаться никаких вопросов относительно вариантов управления и сопутствующих ему девайсов. Надеюсь, ты уже окончательно определился, какое управление тебе наиболее подходит и, после длительных целенаправленных тренировок, не только с ним освоился, но и, взяв в руки выбранный девайс, уже чувствуешь себя с ним совершенно спокойно и уверенно. Одним словом, как рыба в воде. Именно это состояние — правильный результат твоей первой самостоятельной работы, курсант. Если же ты еще до сих пор не на сто процентов освоился с управлением, что ж, можешь записать себе в зачетную книжку первый «минус» и стараться наверстать упущенное хотя бы к следующему, третьему курсу. Нам в Quake-Академии некогда ждать отстающих, мы идем дальше. И сегодня, курсант, тебе будет прочитан второй лекционный курс — «Матчасть Quake».

Курс второй.

Материальная часть Quake или «Что нам помогает»

В этом курсе:

- Особенности природного ландшафта Строггоса
- Назначение, общее устройство, боевые свойства и особенности построек на Строггосе
- Секреты строггосовских баз
- Назначение, боевые свойства и общее устройство артефактов в Quake.

Сегодня, курсант, речь пойдет о вещах и явлениях, к встрече с которыми ты должен быть готов при десантировании на Строггос. Нельзя забывать, что Строггос совершенно чужая нам планета, хотя ее климатические и атмосферные условия и напоминают земные. Первую часть сегодняшнего курса мы посвятим рассмотрению особенностей природного ландшафта Строггоса



и познакомимся со спецификой жизнедеятельности строггов, сумевших изгадить свою планету ничуть не хуже, чем мы, земляне, свою.

Особенности природного ландшафта Строггоса. Атмосферные условия Строггоса.

Как было упомянуто ранее, атмосфера Строггоса, хотя и напоминает земную, но мало пригодна для дыхания человека. Однако наши десантники там вполне обходятся без кислородных масок, противогазов и прочей ботвы, сковывающей движение и мешающей выполнению боевой задачи. Дополнительными спец. средствами, облегчающими дыхание на Строггосе, пользуются только высокопоставленные чины из министерства Вооруженных Сил Коалиции Земли во время кратких инспекционных проверок, да еще сами строгги.

Водоемы Строггоса. «Вода».

Ты должен помнить, курсант, что ландшафт Строггоса в месте ведения боевых действий представляет собой холмистую местность, впадины и углубления которой зачастую заполнены мутной жидкостью из атмосферных осадков планеты. Минздрав купанье в этих «озерах» не рекомендует, но для преодоления таких преград, прозванных «водными», спец. средств в армейских частях не предусмотрено, поэтому форсирование водоемов с «водой» производится десантниками в обычной полевой форме. Единственно, курсант, надо помнить — чтобы не нахлебаться этой гадости носом и ртом, необходимо периодически всплывать на поверхность и вдыхать свежее (или хоть какого) воздуха. Какие-либо формы жизни в «воде» не встречаются. Даже сами строгги обходят эту





Кислота.

Кроме так называемой «воды» и лавы, на Строггосе, курсант, встречается и третий вид водоемов, заполненных кислотной слизью, смесью отходов каких-то строггосовских заводов. В войсках эта слизь называют «зеленкой» или «кислотой». Я уже говорил, курсант, что строгги во многом похожи в своих действиях на нас, людей.

жижу стороной. Так что единственно, кого ты можешь встретить под «водой», так это наших же десантников. Правда, ходят слухи, что «писишные» морпехи вылавливали у себя из водоемов немало саблезубых рыбин длиной в один-два человеческих роста, но у нас, в зоне высадки, таких тварей, к сожалению, не водится и рыбалкой никто не балуется. Хотя жалеть здесь особенно не о чем, рыбины эти жутко агрессивны, а их мясо абсолютно несъедобно из-за содержащихся в нем ядовитых токсинов. Хотя на вкус оно сладкое...

Лава.

На Строггосе, курсант, очень тонкий слой «твердой земли», так называемой «земной» коры, и из-за близости магмы на планете очень высока вулканическая активность. Поэтому тебе без конца будут попадаться не только лужи, но и целые озера вулканического происхождения, заполненные раскаленной лавой. Температура в этих расщелинах измеряется сотнями и тысячами градусов, так что, я думаю, тебе ясно, что соваться туда без особой надобности не стоит. Никакое существо, даже наши десантники такой температуры выдержат не могут, а защитных средств от раскаленной лавы до сих пор не придумано. При контакте с лавой от адски высокой температуры моментально прожигается любая броня и начинают слетать проценты здоровья, причем слетают очень и очень быстро. Одно хорошо, курсант, в зоне нашей высадки глубоких озер лавы нет, максимум по щиколотку. А вот «писишным» десанникам повезло значительно меньше — у них практически в любой луже глубина лавы такая, что запросто можно окунуться с головой. Но, несмотря на то, что лава у нас не глубокая, все равно держись от нее подальше, курсант, здоровее будешь. Однако, случаи — они, как известно, разные бывают. Можно и по лаве пробежаться, если припрут обстоятельства, только развлечение это будет исключительно за счет твоего здоровья, курсант. Поэтому, если здоровье и броня на максимуме, бегать по лаве — бегай, а вот засады, сидя в лаве, не устраивай — перегреешься.



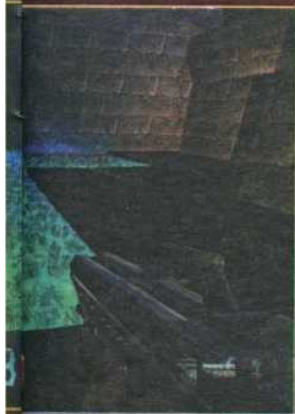
С отходами заводских производств они тоже долго не церемонятся — сливают их прямо на поверхность своей планеты, где те скапливаются в целые ядовитые озера. Эта зеленая слизь чрезвычайно ядовита и по вредности едва уступает воздействию лавы. Однако, в отличие от лавы, от кислоты в армии есть защита — ОЗК (общевойсковой защитный костюм), но о нем чуть позже.

Закрепление знаний о природных условиях Строггоса в условиях учебно-тренировочного комплекса DeathMatch.

Для тебя будет лучше, курсант, если ты перед отправкой на Строггос уже будешь иметь представление о том, с чем тебе предстоит встретиться на этой планете. Поэтому в тренировочном DeathMatch-лагере созданы условия, максимально приближенные к строггосовским. На предлагаемых 12 картах есть все элементы иноземной среды — и «вода», и лава, и кислота. Так что у тебя, курсант, имеется уникальная возможность ознакомиться со всеми этими явлениями в процессе обучения. Если же ты станешь усердно заниматься в тренировочном лагере, то на Строггосе будешь себя чувствовать как дома, все тебе будет знакомо и понятно. Поэтому, после окончания занятия, сразу принимайся за тренировки.

Со строггосовской «водой», курсант, ты сможешь ознакомиться в тренировочном DeathMatch-лагере на двух картах — Aquarplex и Hydrarobia, причем на последней тебе придется даже понырять, поскольку многие артефакты на этой карте находятся в затопленных помещениях. Лава в DeathMatch-лагере не редкость, впрочем, как и на самом Строггосе. Встречается она на трех учебно-тренировочных картах, это — Colosseum, Forge и Badlands. Первые две имитируют боевые действия в затопленных лавой строггосовских базах, последняя предоставляет возможность отработать действия с лавой в полевых условиях. Хотя на Строггосе кислотные болота попадают сплошь и рядом, в тренировочном DeathMatch-лагере с «зеленкой» можно встретиться только на одной карте — Toxicwaste, но зато почти весь пол на этом уровне залит ядовитой гадостью. Можешь изучать, сколько влезет, курсант.

Хочу также напомнить, что подробней о DeathMatch-картах и о тренировках на них будет рассказано в шестом курсе нашей Quake-Академии — «Строевая подготовка».



Теперь немного поговорим об архитектуре и элементах строений строггов.

Учитывая то, что нас, диверсантов, на Строггосе в основном интересуют именно военные сооружения строггов, отнестись к этому разделу ты должен с подобающим вниманием, курсант.

Назначение, общее устройство, боевые свойства и особенности построек на Строггосе.

Как ты наверно знаешь, курсант, архитектура строггов не блещет изысканностью. Туннели, проходы и коридоры, заваленные поврежденным оборудованием и ящиками всевозможных размеров — вот типичная постройка строггов и типичное поле боя наших десантников. Поэтому, курсант, будь готов и постоянно тренируйся в использовании ящиков, колонн и прочих архитектурных элементов для скрытного перемещения и в качестве укрытия от огня противника.

Помещения на Строггосе, как и у нас на Земле, отделяются друг от друга дверями. Двери при приближении к ним открываются в основном автоматически, но иногда для их открытия необходимо повернуть какой-либо рычаг, нажать кнопку или использовать магнитную карту определенного цвета, которую зачастую надо еще сначала найти. Автоматически открывающиеся двери это, с одной стороны, конечно, удобно, но с другой стороны они очень демаскируют, моментально выдавая местоположение противника. Поэтому будет неплохо, если ты, курсант, разовьешь у себя полезную привычку сразу стрелять на звук открывающейся двери. Впоследствии это не раз спасет тебе жизнь.

Также в строггосовских зданиях часто встречаются всевозможные лифты и подъемники, задействуемые, как и двери, либо автоматически, либо нажатием всевозможных кнопок и поворотом рычагов. При использовании лифтов и подъемников обязательно надо помнить, что смотреть необходимо строго в сторону движения лифта, чтобы загодя увидеть надвигающуюся опасность. А вертеть головой, курсант, намного проще, если управляешь чем? Правильно — мышкой. Это, как ты понял — повторение пройденного.

Следующая интересная особенность технологии строггов — телепортаторы. Хрен знает, как они действуют,



курсант, но они действуют. Входишь на определенную площадку, обрамленную свечением, и появляешься в совершенно другом месте на такой же площадке. Ущерб здоровью при этом не наносится совершенно никакого, так что такой способ перемещения надо использовать при первой возможности.

Еще один новый способ перемещения, с которым тебе, курсант, предстоит встретиться на Строггосе, это вентиляторы, расположенные в полу. От вращения этих вентиляторов создается мощный воздушный поток, направленный вверх. Попад в этот поток, ты тут же взлетаешь на следующий этаж. Очень удачная находка — быстро, удобно, а главное, совершенно бесшумно. Также надо отметить, что эти воздушные подъемники — великолепное место для засад — ты всегда точно знаешь место и траекторию движения поднимающегося противника.

Закрепление знаний об особенностях архитектуры Строггоса в условиях учебно-тренировочного комплекса DeathMatch.

Вентиляторы. Для отработки навыков перемещения таким необычным способом, как подъем на воздушном потоке, в DeathMatch-лагере созданы специальные тренировочные уровни — Captivity и Shaft, идея которых построена на полетах с помощью восходящих воздушных потоков.

Телепортаторы. Со Строггоса нашим диверсантам удалось вывезти на Землю четыре комплекта телепортаторов. Над одним из них до сих пор корпят наши ученые мужи, а три комплекта находятся в тренировочном DeathMatch-лагере. Телепортаторы установлены на следующих учебных картах — Captivity (два комплекта) и Badlands (один комплект).

Последняя тема, которую надо осветить в разделе, отведенном архитектуре Строггоса, посвящена таким осо-

Итак, первый тайник, как видно из приведенной схемы, находится под водой.

Найти его можно, пользуясь исключительно кватерской интуицией, так как никаких, ни прямых, ни косвенных указателей на его существование нет. Вернее указатели, я думаю, все-таки есть, иначе, зачем строггам делать нычку, которую они сами бы не сумели найти.

Единственно, понятны эти обозначения только самим строггам, тебе же, курсант, при обнаружении такого типа секретов, придется целиком полагаться на свой опыт и интуицию.



Второй склад выдолблен внутри опорной колонны. Однако следы сооружения склада строггами спрятаны далеко не самым лучшим образом. На колонне видны следы работы инженерным инструментом, что хорошо заметно при детальном рассмотрении поверхности. Пара выстрелов в эту колонну, и тебе, курсант, представится возможность пополнить свой боезапас за счет строггов.





Вторая половина сегодняшнего курса «Матчасть Quake» будет посвящена различной амуниции, приспособлениям и quake-артефактам, помогающих нам выстоять в суровых боях со строггами и в DeathMatch-поединках.

Назначение, боевые свойства и общее устройство артефактов в Quake.



бенностям строггосовских построек, как секретные комнаты. Дело в том, что строгги с маниакальной педантичностью обустроили все свои военные комплексы секретными складами с амуницией, боеприпасами, медикаментами и различными артефактами. Найти эти тщательно замаскированные склады порой очень нелегко даже для

опытного морпеха, а давать рекомендации трудно, поскольку обнаружение каждого секрета в каждом конкретном случае совершенно индивидуальная головоломка. Да и количество этих секретов таково, что при их полном и детальном перечислении наш лекционный курс увеличится, как минимум, вдвое. Однако самые общие рекомендации, позволяющие тебе, курсант, понять направление и принцип поисков, я дать смогу.

Для этого рассмотрим данные, собранные нашей разведгруппой, с места твоей предполагаемой высадки, курсант. Это самый первый уровень «сингла» — Strogg Outpost. Уровень небольшой, но там было обнаружено целых четыре секретных склада строггов. На примере наших действий ты, курсант, сможешь понять, где и по каким признакам можно искать тайники на строггосовских базах. Так что внимательно смотри схемы и пояснения к ним расположенные снизу.

Артефактов в Quake множество. Все их надо хорошо знать, уметь отличать и разбираться, где и как их грамотно и своевременно можно применить.

Начнем мы с различных медицинских стимуляторов, придающих морпеху силы и помогающих восполнить пункты здоровья. В первую очередь, это аптечки. Они бывают двух видов — пакеты первой помощи (First aid kit) и, собственно, полноценные аптечки (Medkit). Первые встречаются только в «сингле» и восполняют 10 пунктов, вторые встречаются как в «сингле», так и в DeathMatch, и восполняют по 25 пунктов здоровья. Разумеется, только вплоть до стандартных 100%.

На первый взгляд, курсант, с аптечками все понятно — они просто восполняют здоровье, но это только на первый взгляд. На самом деле существует целая теория о правильном использовании этих медицинских стимуляторов. Причем основные постулаты этой теории для «сингла» и десматча диаметрально противоположны. Так, например, в режиме DeathMatch аптечки надо брать всегда, когда они берутся. Даже если не хватает всего лишь одного пункта здоровья. Бывает, что поленившись при 95% сделать пару шагов в сторону и подобрать лежащую рядом аптечку, ты рискуешь проиграть следующий бой именно из-за отсутствия этих злощастных пяти пунктов.



Следующий склад замаскирован под обычную стену. Что здесь должно тебя насторожить, курсант? В помещении, где обе двери открываются автоматически, высоко на стене есть какая-то кнопка. Спрашивается, чем же она тогда управляет? Правильно, доступом к секретной комнатке. Нажать эту кнопку, как ты видишь, не представляется возможным, поэтому стреляем по ней. Причем стрелять желательно бластером, у которого бесконечный боезапас. Бласт! И отъезжает часть стены справа, открывая спрятанный там адреналин!

Последняя нычка, обнаруженная на этом уровне, находится в помещении с тремя ящиками, один из которых сильно отличается от двух других и материалом, и расцветкой, и расположением. Разбиваем подозрительный ящик метким выстрелом и находим в его обломках новенькую зеленую броню.



Одним словом, после ознакомления с этими секретными разведданными, курсант, ты должен понять, что, чтобы обнаружить секретный склад строггов, необходимо быть предельно внимательным и не бояться экспериментировать. Почти всегда тщательно замаскированный склад чем-то себя выдает и его можно высчитать и открыть, нажав на кнопки, постреляв по стенам, переключателям или ящикам.



По закону подлости (а в Quake этот закон действует неукоснительно) в бою тебе, чтобы выжить, не хватит именно этой малости. Поэтому, во избежание подобных обидных недоразумений всегда внимательно следи за своим здоровьем. В DeathMatch здоровья должно быть всегда сто процентов. Или даже больше.

В «сингле» к аптечкам и прочим медицинским стимуляторам и артефактам отношение совершенно другое. Поскольку в сингле, в отличие от десматча, ничего повторно не появляется, аптечки надо строжайше экономить, особенно на старших уровнях сложности. Заметив аптечки, курсант, внимательно запоминая места их расположения на строгосовских базах и, если ситуация со здоровьем не критическая, спокойно отправляйся дальше на зачистку территории. Когда же монстры начнут одолевать, ты всегда сможешь вернуться на уже освобожденную территорию и, благодаря прозорливо припрятанным аптечкам, подлечиться. Главное, чтобы ты четко понимал, во что в данный момент играешь, в сингл или десматч, и ни в коем случае не путал, когда аптечки надо беречь, как зеницу ока, а когда отжирать сразу, как только увидел.

Следующий медицинский quake-артефакт это супер-аптечка — мегакелс (в простонародье — «мега» или «пипетка»). Он добавляет еще 100 пунктов здоровья к уже у тебя имеющимся. Максимально, таким образом, можно набрать 200%, если, конечно, «мегу» ты подбираешь в стопроцентно добром здравии. Причем, ты, курсант, должен помнить, что больше 200 пунктов ты никаким макарон набрать не сможешь, даже если возьмешь целых две «пипетки» подряд. Единственный смысл жадничать с «пипетками» это соблюдение главного принципа DeathMatch — «не отожрал ты — отожрет противник». Поэтому на мегакелс распространяются все правила пользования аптечками, о которых я говорил ранее.

Но вернемся к особенностям действия «пипетки». Через пять секунд после того, как ты прибавил к своему здоро-



вью лишнюю сотню, мегакелсовские проценты начинают убывать по одному в секунду, так как человеческий организм не в состоянии долго выдерживать такие перегрузки. Убывать мегакелсовские проценты будут вплоть до стандартной сотни пунктов. В режиме DeathMatch, после того как действие «пипетки» закончилось, она вновь появится

на том же самом месте ровно через 30 секунд. И ты, курсант, тут же, как ее увидел, должен снова заграбастать ее себе. Противнику она ни к чему, так ведь?

Последний медицинский quake-артефакт это адреналин. Он дополняет твоё здоровье ровно до 100 пунктов, несмотря на то, сколько у тебя было здоровья до его использования. Плюс ко всему, каждый взятый адреналин прибавляет один неубывающий процент к твоей изначальной сотне. То есть после использования трех адреналинов, стандартное количество пунктов здоровья у тебя будет уже не 100, как обычно, а 103. Мелочь, курсант, а приятно.



Также, что касается адреналинов, надо помнить, что встречаются они исключительно в «сингле», в DM их нет ни одного.

Кроме медицинских стимуляторов выжить в бою десаннику помогает броня, защищающая от вражеских выстрелов. Броня в войсках бывает трех различных типов — легкая, средняя и тяжелая. Как ей и положено, броня принимает часть наносимого тебе ущерба на себя, и лишь оставшаяся часть минусуется из процентов здоровья. В зависимости от тяжести бронешита, различается и их защищающая способность. Чем тяжелее броня, тем больше наносимого ущерба она сможет поглотить, и тем меньше пунктов отнимется от здоровья.

Бронешиты отличаются друг от друга по форме и цвету. Причем взять каждого типа брони можно строго ограниченное количество.

Зеленая броня (Jacket Armor) — самая маленькая и слабая. Один «броник» дает 25 пунктов защиты, максимально можно взять два таких броника.

Желтая (Combat Armor) — получше. Она дает 50 пунктов за раз и 100 пунктов за два взятых броника.

Самая крепкая — **красная (Body Armor)**. Она прибавляет сразу 100 пунктов защиты и 200 пунктов, если затем надеть второй такой же броник. Только надо понимать, курсант, что 50 пунктов зеленой



брони и те же 50 пунктов красной это совершенно разные вещи. Красная броня, сколько бы ее ни было, все равно держит удар лучше, чем то же количество желтой, которая, в свою очередь, защитит лучше, чем такое же количество зеленой.

Еще существуют съемные бронированные пластины (Armor Shards). Они подходят под любой тип брони и прибавляют сверх имеющегося количества еще по 2 пункта за каждую взятую пластину.

Теперь, курсант, надо пояснить, что все описанное разнообразие бронезилетов имеет место исключительно в сингле. В учебно-тренировочном DeathMatch-лагере присутствует только одна зеленая броня. Но все равно, как бы там ни было, и в сингле, и в мультиплеере экономить броню смысла нет совершенно никакого. Ее надо брать постоянно и сразу же, как увидел. В бою у тебя всегда должно быть минимум 50 пунктов защиты, курсант.



К броне можно отнести и силовой щит (PowerShield).

Он, так же как и бронезилеты, поглощает наносимый тебе ущерб, только делает это не за счет толщины бронированных пластин, а за счет генерирующегося в момент удара силового поля. Для исправной работы силового щита ему необходимы стандартные армейские аккумуляторы, идентичные тем, что используются в некоторых типах оружия, таких как Hyperblaster и BFG. Расходятся аккумуляторы в силовом щите только в момент попадания пропорционально поглощаемому ущербу. Когда аккумуляторы садятся, силовой щит автоматически выключается и начинает работать вновь, как только ты подберешь свежие аккумуляторы. Силовой щит уникален тем, что он не только держит попадание как очень хороший бронезилет, но и способен совмещать свое защитное действие с уже надетым на тебя броником. То есть, когда на тебе одновременно броня и силовой щит, то наносимый тебе вражеским выстрелом ущерб сначала будет поглощаться броней, затем, то, что осталось после брони, будет поглощаться силовым щитом и лишь оставшаяся, незначительная, часть будет минусоваться из пунктов твоего здоровья.

Как ты понял, курсант, силовой щит — вещь просто замечательная. Поэтому, одев его, будь повнимательней к гипербластеру и БФГ.

Помни, что они используют те же аккумуляторы, что и силовой щит, и если ты захочешь воспользоваться эти-

ми видами оружия, то тем самым существенно ослабишь защитную способность самого силового щита.

Закрепление знаний о медицинских стимуляторах и бронезилетах в условиях учебно-тренировочного комплекса DeathMatch.

Медицинские стимуляторы в режиме DeathMatch представлены пакетами первой помощи (First aid kit) и супер-аптечками — MegaHealth. Присутствуют стимуляторы на всех картах. Пипетку, как наиболее желанный стимулятор, можно встретить на следующих уровнях: Cold Storage, Warehouse, Colosseum, Mainframe, Captivity, The Shaft, Hygraphobia, Toxic waste и The Forge.

Как я уже говорил, в учебно-тренировочном лагере DeathMatch в наличии есть только одна легкая зеленая броня (Jacket Armor), добавляющая за раз 25 пунктов защиты. Присутствует она практически на всех уровнях, кроме Mainframe и Colosseum.



В режиме DeathMatch обязательно надо помнить, курсант, что после того как броня была подобрана, она появится вновь на том же месте ровно через 30 секунд.

Командование не посчитало возможным выделить хотя бы один экземпляр силового щита для занятий в учебно-тренировочном DeathMatch-лагере. Поэтому единственное место, где можно повстречать этот артефакт — это «сингл».

Также в Quake существует целый ряд артефактов, кратковременно усиливающих физические и боевые возможности морпеха.

Quad Damage

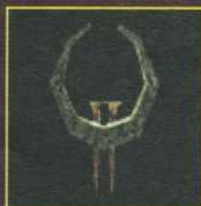
Главным из усиливающих quake-артефактов по праву можно считать Quad Damage, не случайно имеющий вид стилизованной буквы Q — символа игры. Этот артефакт действует 30 секунд и на время своего действия увеличивает урон, наносимый любым видом оружия, в четыре раза. С квадом даже самый никчемный стандартный армейский бластер становится смертельно опасным, с серьезным же оружием происходят поистине чудеса — противник рвется как та поролоновая крыса. Достаточно сказать, что ракет-лаунчер, усиленный квадом, способен снять до 400 пунктов вражеского здоровья! Только вот как раз ракетницу, да и катапульту, на время действия квада лучше спрятать подальше. Неровен час, из-за взрывной волны вместе с противником расхлебывать эти четыре сотни урона придется тебе самому, курсант. BFG на эти тридцать секунд можно также не беспокоить — квад на нее совсем никак не влияет. А вот супершотган, пулемет да гипербластер, приправленные квадом — это выбор профессионала.

Неуязвимость

Подобрав неуязвимость (Invulnerability) ты, курсант, на 30 секунд становишься, ясное дело, неуязвим для вражеских выстрелов. Вернее это время неуязвимы пункты твоего здоровья, броня же исправно отнимается, согласно наносимому тебе урону. Пока справа в углу тикает обратный счетчик времени твоей неуязвимости, постарайся сделать как можно больше на благо Родины, курсант, потому что неуязвимость довольно редкий quake-артефакт.

Ammo Pack

Армейский ранец увеличивает максимально возможное количество переносимых боеприпасов на 100 единиц каждого типа, кроме ракет и гранат. Максимально возможный запас разрывных боеприпасов возрастает



на 50 единиц. Особенно хорошо заметно полезность армейского ранца при использовании оружия с быстрым расходом боезапаса (пулемет, гипербластер) и при использовании силового щита.

Армейский ранец в учебно-тренировочном центре DeathMatch отсутствует. Встретится с ним можно только в «сингле».

O3K

O3K (общевойсковой защитный костюм) способен некоторое время, а точнее 30 секунд, противостоять воздействию различных агрессивных сред, таких как строгговская кислота. Выбраться из многих ловушек и добраться ко многим ценным артефактам на Строггосе можно только по кислоте, курсант. Поэтому всегда, перед тем как отдать свои армейские ботинки на растерзание строгговской «зеленке», внимательно посмотри вокруг, где-нибудь неподалеку может быть запрятан комплект O3K.

Общевойсковой защитный костюм в учебно-тренировочном центре DeathMatch отсутствует. Встретиться с ним можно только в «сингле».

Закрепление знаний об артефактах, кратковременно усиливающих физические и боевые возможности морпеха, в условиях учебно-тренировочного комплекса DeathMatch.

В основном, курсант, как ты уже это понял, этот раздел тебе придется изучать прямо на природе, в «сингле», поскольку из всех усиливающих артефактов в режиме DeathMatch ты сможешь встретиться только с квадом. Но зато квад в тренировочном комплексе DeathMatch есть почти на каждом уровне. Он встречается в Cold Storage, Warehouse, Colosseum, Mainframe, The Shaft, Hygraphobia, The Forge и Badlands.

Что ж, пожалуй, на этом мы остановимся, поскольку необходимый минимум знаний о специфике Quake-обстановки и ее правильном применении в реальном бою, ты, курсант, уже получил. Далее начинается самостоятельная работа, и только она в состоянии дать тебе более глубокое и детальное представление о предмете.

На этом первый курс Quake-Академии закончен. Все свободны до следующего курса, который будет называться «Матчасть вооружения морпеха» и будет посвящен всем встречающимся в Quake видам оружия, его правильному применению и обслуживанию.



ЭКСТРАКТОР

ТРИП,
ANUBIS & BLOODLY



Как хочется одной половине меня сильно ругать эту игру. Но сильно не получится. Потому что, как ни странно, другой части хочется похвалить игру. Вот такое непростое положение вещей, особенно, если учесть, что речь идет о прославленном и всегда великолепном Бонде.

Игра создавалась по мотивам фильма. И авторы уж слишком сильно тряслись от страха, боясь привнести что-то новое, свое. Хотя, как мне известно, EA имела право на изменение сюжетной линии. Но не воспользовалась этим. В основу положен движок от «Tomorrow Never Dies» годичной давности, но переделанный под вид от первого лица.

Зато в работе над графикой расстарались. Хотите верьте, хотите нет, но графика потрясающая. Невероятно, но факт. Оставила позади и ква-ква-Кваку и Medal of Honor по всем аспектам отображения окружающего мира. Это получилось благодаря освобождению ресурсов при переводе игры «в вид из глаз». Все персонажи смотрятся как живые. Посмотрите на скриншоты.



нии всей игре не более сотни. На одиннадцать уровней это, знаете ли, мало будет. Что это за шутер такой, в котором не постреляешь от души?! Большую часть времени вам придется ходить и расставлять жучки, искать всякие пропуски, ставить чайники на плиту, для отвлечения охраны, конечно.

Но есть и приятные забавы. Например, игра в блэк-джек. Если вы азартный человек, поиграть можно вдоволь. Сама карточная игра смоделирована очень профессионально и настолько достоверно, что при некоторых доработках можно ее было бы выпустить как самостоятельную. Вот вам и шпионские штучки в стиле adventure.

Наверное, из-за смешения жанров управление получилось не столь быстрым и не слишком подходящим для шутеров. Немного неспешное перемещение прицела и не очень удобный стрейф. Поверьте на слово, если с таким управлением попасть в Кваку, то вам долго не прожить. Но для этого неспешного боевика — все О'К. С лентой так передвигаешься и постреливаешь. А убивать придется практически всех встречных. На уровне сложности «Agent» можно еще побегать от пуль и врагов. Пробежал по уровню, выполнил нужные задания, и уровень выполнен. Но на «007» сложность уже завышена, и жизни будут кончатся как деньги.

На первых уровнях еще ничего, но на последних двух жить невозможно.

Уровни моделировали под настоящие пейзажи из филь-



...Посмотрели? Вооружили, значит, супер-агента всевозможным оружием и прочими хитрыми шпионскими прибабасами и отправили в 3D-action. Присутствуют ПП Вальтер, усыпляющий пистолет, ракетница, несколько видов автоматического оружия даже ракетная установка.

Удивил названьцем обнаруженный автомат Kazakovich. Но на самом деле это легендарный автомат Калашникова с подствольным гранатометом. Из арсенала хитрых вещей все используется в строго определенном месте и, в основном, один раз. В итоге на агента Ее Величества повесили так много предметов, что менять их, попеременно «листая» кнопками, утомительно, лучше менять инвентарь через меню. Это намного удобнее.

А теперь — внимание! Могучий огнестрельный арсенал применять практически не на ком! Врагов вы встретите на протяжении

ма. Получилось не достоверно, но очень красиво. Побываете даже на подводной лодке и в одном из ресторанчиков Лондона. Заморочек на уровнях прилично, и чтоб до вас быстрее доходило, что требуется сделать, наличествует односторонняя связь с базой. Мужской выдержанный голос будет наставлять вас на правильное выполнение задачи. Помимо голоса записали зашибительный музончик, который не отвлекает от игры в супер агента британской разведки. На одном из уровней присутствует знаменитая бондовская музыкальная тема. И постоянным напоминанием о том, что игра сделана по фильму, являются качественные видеонарезки меж уровней.

Вот вам и 3D-action/adventure. Когда официальные источники сообщили, что будет игра про Бонда с видом от первого лица, я понадеялся, что появится нечто, не уступающее Golden Eye на нинтендовской приставке. Но, увы, в целом игра получилась слабее.

И последнее. На второй Соньке так же будет игра по мотивам фильма. Для нее даже движок от третьей Кваки лицензировали. Может, она переплюнет Nintendo 64?

C.J.C.

В НОВОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ С ЖУРНАЛОМ

январь

пн	1	8	15	22	29
вт	2	9	16	23	30
ср	3	10	17	24	31
чт	4	11	18	25	
пт	5	12	19	26	
сб	6	13	20	27	
вс	7	14	21	28	

февраль

пн		5	12	19	26
вт		6	13	20	27
ср		7	14	21	28
чт	1	8	15	22	
пт	2	9	16	23	
сб	3	10	17	24	
вс	4	11	18	25	

март

пн		5	12	19	26
вт		6	13	20	27
ср		7	14	21	28
чт	1	8	15	22	29
пт	2	9	16	23	30
сб	3	10	17	24	31
вс	4	11	18	25	

апрель

пн		2	9	16	23	30
вт		3	10	17	24	
ср		4	11	18	25	
чт		5	12	19	26	
пт		6	13	20	27	
сб		7	14	21	28	
вс	1	8	15	22	29	

май

пн		7	14	21	28
вт	1	8	15	22	29
ср	2	9	16	23	30
чт	3	10	17	24	31
пт	4	11	18	25	
сб	5	12	19	26	
вс	6	13	20	27	

июнь

пн		4	11	18	25
вт		5	12	19	26
ср		6	13	20	27
чт		7	14	21	28
пт	1	8	15	22	29
сб	2	9	16	23	30
вс	3	10	17	24	

... И С НОВОЙ ПЕЩЕРОЙ ДРАКОНА

"Великий ДРАКОН"...



июль

2	9	16	23	30	пн
3	10	17	24	31	вт
4	11	18	25		ср
5	12	19	26		чт
6	13	20	27		пт
7	14	21	28		сб
1	8	15	22	29	вс

август

6	13	20	27		пн
7	14	21	28		вт
1	8	15	22	29	ср
2	9	16	23	30	чт
3	10	17	24	31	пт
4	11	18	25		сб
5	12	19	26		вс

сентябрь

3	10	17	24		пн
4	11	18	25		вт
5	12	19	26		ср
6	13	20	27		чт
7	14	21	28		пт
1	8	15	22	29	сб
2	9	16	23	30	вс

октябрь

1	8	15	22	29	пн
2	9	16	23	30	вт
3	10	17	24	31	ср
4	11	18	25		чт
5	12	19	26		пт
6	13	20	27		сб
7	14	21	28		вс

ноябрь

5	12	19	26		пн
6	13	20	27		вт
7	14	21	28		ср
1	8	15	22	29	чт
2	9	16	23	30	пт
3	10	17	24		сб
4	11	18	25		вс

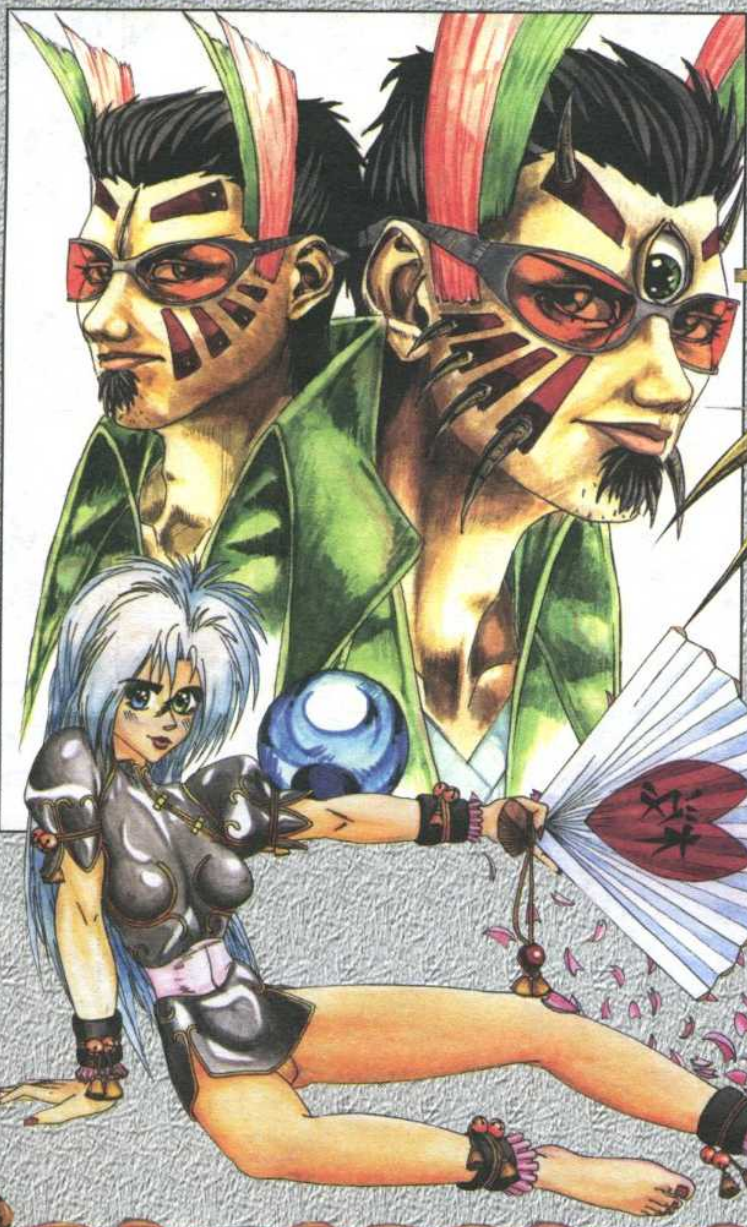
декабрь

3	10	17	24	31	пн
4	11	18	25		вт
5	12	19	26		ср
6	13	20	27		чт
7	14	21	28		пт
1	8	15	22	29	сб
2	9	16	23	30	вс

online: www.gdragon.ru

пещерный WEB-живописец
Roman Erokhin

ПЕРСОНАЛЬНАЯ КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ



Кияшко Николай, г.Нижний Новгород

КАК НАЙТИ ВСЕ 11 КОЛЕЦ ВЛАСТИ



RING OF THOUGHT (КОЛЬЦО МЫСЛИ)

В городе Небожителей, в той самой пещере, где вы прокачивали своих персонажей, покажите священникам предметы в следующей последовательности:

1. Символ волшебников (SO SYM);
2. Хлыст (символ Войда) (WHIP). Чтобы его найти, вам потребуется зеркало (MIRROR) из храма Нексуса в городе Продвижения. Зеркало находится в подвале храма на одной из полок. Покажите зеркало секретарю Ксилотила, должен появиться черный священник. Убив его, вы получите хлыст;
3. Череп (SCULL). Он лежит в погребальном доме «Отдохни в тени».
4. Кубок (GOBLET). Кубок находится в маленькой хижине на севере от Великого Собора (6'0);
5. Рубин «Глаз Нексуса» (RUBY). Поговорив с пятью священниками и

открыв последнюю дверь, вы возьмете кольцо мысли, мирно лежащее среди камней.

RING OF MUTATION (КОЛЬЦО МУТАЦИИ)
Убейте подвыпивших чародеев в таверне «Пьяный дракон». Возьмите картину (PIC). Вам нужно попасть в Месе. Для этого вызовите дракона путем применения специального камня (DRAG ST). Кстати, кроме дракона и лодки, существует еще одно средство передвижения — это динозавр (DINO). Он хорош на пересеченной местности. Динозавра можно купить практически в любом из городов. Дракон продается только в Месе. Кроме (FLIP ST), (BOATST) и (DRAGST) в игре существует еще один специальный магический камень (BRIGST), он нужен для наведения мостов через реки. В Месе возьмите песок, он еще вам пригодится. Песок находится возле частного дома, обследуйте этот участок (нажмите «В») и в середине него возьмите песок («В»). В крепости возьмите бумагу (LOG), которая гласит: «Здесь в песках Месы присутствует великая сила, способная противостоять зову жадности, которая берет верх над такими людьми, как мистер Бельмонт». В гостинице (внизу) в дневное время, на втором этаже, находятся две женщины. Покажите той, что стоит слева, картину, и она приобретет свою настоящую форму в виде кольца мутации.

RING OF DIVISION (КОЛЬЦО РАЗДЕЛЕНИЯ)

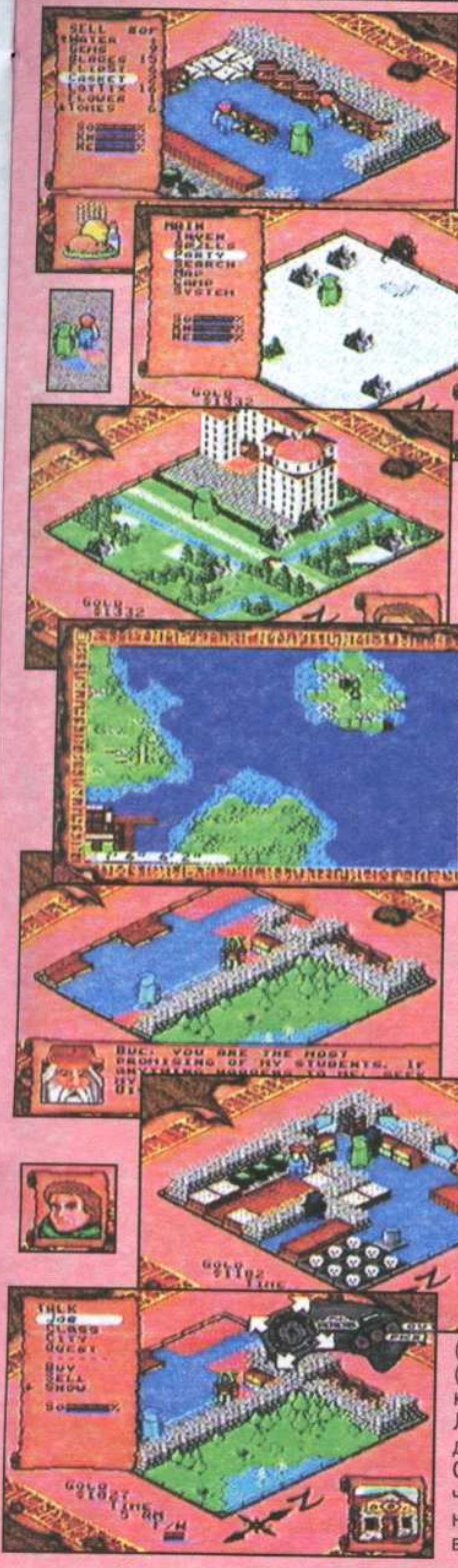
Убейте колдунью в Огненном болоте (FIRE SWAMP). Координаты (12'2»14'4). Вы получите прядь волос (HAIRLK). Отправляйтесь в деревню Рассветов. В доме (3'4»21'5) найдите няню короля Доггэна (SARAH). Отдайте ей прядь волос. Взамен получите железный ключ (IRON KEY). В доме (3'2»21'8), открыв дверь ключом, который находится в тумбочке в доме (3'1»21'7), и затем дверь в предыдущем доме молочным ключом (MILK KEY), возьмите в середине бассейна молоко юности (Y MILK). В Доггэне вам придется отдать все деньги стражникам у входа. Но зато, убив королевского регента, так подло предавшего своего господина, и получив ключ разделения (DIV KEY), вы сможете попасть к королю Доггэну, который находится за закрытой дверью. Отдайте ему молоко. В обмен на это он отдаст вам кольцо, доставшееся ему по наследству — кольцо разделения.

RING OF ADVANCE (КОЛЬЦО ПРОДВИЖЕНИЯ)

Идите в Шард. Но перед этим добудьте чертежи линз (SPECS) в обсерватории, в столице империи Ричи. Кроме того, у вас должны иметься тома (TOMES) и песок (SAND). Тома лежат в сундуках в Священном Ордена палладинов. В Шарде покажите мастеру тома и чертежи линз, а наверху отдайте песок. Отправляйтесь в обсерваторию и отдайте полученные линзы (LENS). Поговорите с королевой Ричи и смело спускайтесь в гробницу старого Ричи (OLD RICHY), которая находится прямо под дворцом. В гробнице вас будет ждать несложная головоломка с ключом и довольно хилый лабиринт. А в конце лабиринта, развалившись прямо на могиле старика Ричи и нахально улыбаясь вам в лицо, вас будет поджидать один из ваших бывших друзей-академиков, по совместительству — придворный колдун. Да еще и не один, а с шайкой таких же искателей приключений, как и вы. Но выглядят они довольно хило. (Спертый воздух подземелья отрицательно влияет на здоровье). Так что вы можете смело кидаться в бой за кольцо продвижения.

RING OF PERFECTION (КОЛЬЦО СОВЕРШЕНСТВА)

В Оксбридже в библиотеке на одной из полок с книгами возьмите пропуск. (Искать надо там, где рядом с книгами стоят люди). В этом пропуске написано, что податель сего пропуска (PASS) уполномочен присутствовать при работах в секретной лаборатории черной магии в городе Крови. Отправляйтесь в город Крови в секретную лабораторию на холме. Купите там, ночью, специальную балъзамирующую жидкость (MED SUP) для «солнечных людей». Помните тех фанатиков из Города небожителей? Обязательно купите две магии RAISE (без неё не взять одно из одиннадцати колец) и REAPER — самое мощное заклинание у некроманта. Эти две магии и WYRM — высшее заклинание для Облики НЕ ПРОДАЮТСЯ в MAGIC В US. WYRM можно взять в Одинокой башне на побережье. Только не вздумайте задираться с чародеем Тутти (TUTTI). Он вам не по зубам. В Солнечном храме отдайте балъзамирующую жидкость (MED SUP) красному священнику. Он даст вам солнечный ключ (SUN KEY). Откройте ключом сундук наверху и возьмите солнечный камень (S GEM). Отправляйтесь теперь в Лунный храм. Поговорите с красным священником, после наступления темноты (т.к. днем в Лунном храме вы попросту никого не застанете). Он даст вам письмо к королю Спарты с просьбой не трогать «лунных людей». Отнесите это письмо, куда положено. Но чтобы доказать королю Спарты свою правоту, вам придется выйти на арену и стать на некоторое время настоящим гладиатором. Людей своих король, конечно же, пожалеет, вместо них вы будете упражняться на паре-тройке медведей и драконов.



Увидев вашу «правоту» на деле, он пообещает больше не трогать этих чокнутых секстантов. Отнесите эту радостную весть к жрецу в Лунный храм, и он скажет вам, что лунный камень (MOON GEM) лежит в середине бассейна наверху. Возьмите его. Теперь у вас есть солнечный и лунный камень. Эти два камня понадобятся вам в Комнате совершенства (32'9»18'4). Но там ваш путь к кольцу преградит еще один нахлебник, собравшийся за ваш счет взять это кольцо. Его спутники довольно сильны, но не настолько, чтобы их бояться. RING OF BLOOD (КОЛЬЦО КРОВИ)

В крепости рядом с Бандитской малиной перебежите всех и возьмите TWST KEY, которым откройте двери в комнате. Можете взять бумагу (DIARY). Затем, погрозив пальчиком всем тем, кто находится рядом с вами, возьмите CRWN KEY. В самой верхней комнате со множеством сундуков вам дадут SCULL KEY — ключ от гробницы Повелителя (POWERLORD). Гробница расположена на (13'2»1'7). Потребуется SCULL KEY для входа вовнутрь.

Внимание! Твари в гробнице не только очень сильны, но еще и круто колдуют. Не то слово. СУПЕР! Вы можете сами испытать на своей шкуре, что такое попасть под раздачу высших заклинаний. Не успеешь глазом моргнуть, как священники в Большом кафедральном соборе будут тебя откачивать. RING OF CALLING (КОЛЬЦО ВЗЫВАНИЯ)

На дне моря рядом со столицей империи Ричи лежит хрустальный шар (С BALL). Координаты (18'5»4'0). Взяв шар, отправляйтесь к старой заклинательнице, живущей за водопадом (30'1»5'4). Шар-то ей очень-очень нужен, а кольцо нужно вам. Действуйте. RING OF VARIATION (КОЛЬЦО ИЗМЕНЕНИЯ)

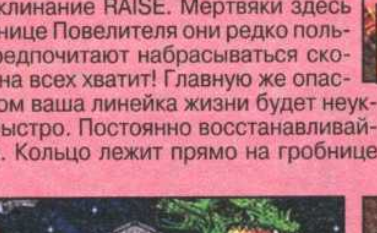
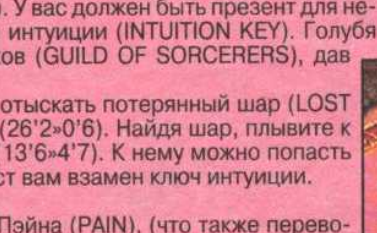
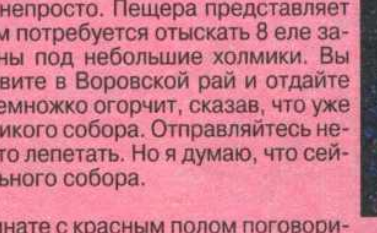
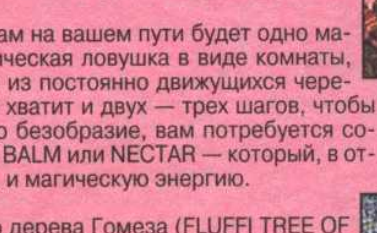
Отправляйтесь в секретный храм в джунглях. Но там на вашем пути будет одно маленькое, но очень опасное препятствие. Это магическая ловушка в виде комнаты, пол которой представляет собой сплошной ковер из постоянно движущихся черепов. Звучит довольно мирно, но я уверяю вас, что хватит и двух — трех шагов, чтобы оказаться ближе к Нексусу. Чтобы преодолеть это безобразие, вам потребуется солидный запас жизненной энергии и снадобий типа BALM или NECTAR — который, в отличие от бальзама, восстанавливает и жизненную, и магическую энергию. RING OF WILL (КОЛЬЦО ВОЛИ)

В пещере тьмы найдете лист (LEAF) с воздушного дерева Гомеза (FLUFFY TREE OF GOMEZ). Сразу же предупреждаю, что это будет непросто. Пещера представляет собой кошмарный лабиринт, чтобы пройти его вам потребуется отыскать 8 еле заметных кнопок-выключателей. Они замаскированы под небольшие холмики. Вы должны просто на них наступить. Вот и все. Плывите в Воровской рай и отдайте главарю Кифу этот самый лист. Взяв его, он вас немножко огорчит, сказав, что уже продал кольцо отцу Йоппе (FATHER YOPPA) из Великого собора. Отправляйтесь немедленно туда. Бедный старый Йоппа начнет что-то лепетать. Но я думаю, что сейчас его не спасут даже стены Большого кафедрального собора. RING OF INTUITION (КОЛЬЦО ИНТУИЦИИ)

В пещере рядом с Некрополисом (30'3»11'9) в комнате с красным полом поговорите с драконом (не с Великим) Фламори (FLAMORY). У вас должен быть презент для него в виде сочного жирного голубя (DOVE) и ключ интуиции (INTUITION KEY). Голубя можно взять в Оксбридже в гильдии Волшебников (GUILD OF SORCERERS), дав взятку одному из магов.

Чтобы получить ключ интуиции, вам потребуется отыскать потерянный шар (LOST ORB). Шар находится почти рядом с MAGIC В US (26'2»0'6). Найдя шар, плывите к человеку, живущему на острове с координатами (13'6»4'7). К нему можно попасть только ночью. Отдайте ему шар, и он охотно отдаст вам взамен ключ интуиции. RING OF BILE (КОЛЬЦО РАЗДРАЖЕНИЯ)

В городе Некрополис в гробнице черного жреца Пэйна (PAIN), (что также переводится как боль) покажите стражникам у входа заклинание RAISE. Мертвяки здесь довольно сильные, но в отличие от стражей в гробнице Повелителя они редко пользуются высшими заклинаниями. Вместо этого предпочитают набрасываться скопом со всех сторон. Пускай не стремятся, у нас на всех хватит! Главную же опасность представляет пол гробницы. С каждым шагом ваша линейка жизни будет неуклонно уменьшаться. И надо заметить, довольно быстро. Постоянно восстанавливайте жизни с помощью бальзама, манны и нектара. Кольцо лежит прямо на гробнице этого проклятого жреца.





HOLY SEAL (СВЯЩЕННАЯ ПЕЧАТЬ)

В Месе возьмите бумагу (LOG). И отправляйтесь в резиденцию к мистеру Бельмонту. Отдайте ему эту бумагу. Теперь, прежде чем покинуть его дом, спуститесь вниз по другой лестнице и возьмите пропуск в Бандитскую малину (ID). (Звучит заманчиво).

В Бандитской малине поговорите со стражником у входа в сокровищницу, и т.к. у вас есть удостоверение личности, он без проблем пропустит вас вовнутрь. Не удивительно, ведь в вашем пропуске написано, что мистер Бак (т.е. вы), податель этого удостоверения, настоящий 100% отвратительный бандит. (И это чистая правда). У следующей двери вы встретите своего старого знакомого из города Продвижения — Лени. Он позволит вам подойти к сундукам, возьмите священную печать и с помощью команды «CAMP» быстренько унесите оттуда ноги. Прорываться с боем нецелесообразно.



Итак, вы собрали все одиннадцать колец и священную печать. Теперь отправляйтесь в мистический источник небес, обитель божественного Нексуса. Но чтобы попасть туда, вам потребуется использовать дракона. Теперь примените священную печать, чтобы открыть дверь. (Выберите печать в списке предметов и нажмите «В»). «Вы держите священную печать. Яркий свет исходит от нее и открывается вход в источник небес».



Войдя внутрь, вы обнаружите... Кого бы вы могли подумать? Дариуса со своими головорезами. («Вот сюрприз, так сюрприз!» — сказал бы Эдди Брок). Дариус будет говорить много и по существу. Смысл его слов сводится к тому, что он заберет так доброту собранные вами кольца и отдаст их Войду, чтобы тот вновь обрел утраченное могущество. Что касается вас и ваших спутников, то он великодушно пообещает, что на тебя оденут деревянный макинтош и в твоём доме будет играть музыка, но ты ее уже не услышишь...



Бак же скажет, что у нас готовят только пирожки из таких вот, как он, «бандерлогов», и что три из них уже беседуют на небесах с Нексусом. Имино (IMINO), убитый вами на могиле старого Ричи, Феззик (FEZZIK), в комнате совершенства, и бедный старик Йоппа, безузгешно оплакиваемый сейчас в Большом кафедральном соборе, поди уже панихиду некромантам заказали, и у Дариуса есть отличная возможность стать четвертым.



Теперь, что касается **финального сражения**. Ну, что можно сказать? Дариус довольно сильный тип, да и команда у него не подкачала. Но ведь и у вас было достаточно времени, чтобы изучить возможности колец власти и использовать их против Дариуса. Однако у него в запасе есть свой козырь. Этот жалкий кудесник должно быть оплошал, переоценив свои силы и поэтому не хочет драться по-честному, и перед боем призывает лорда Войда помочь ему. Как результат этого будет эффектное заклинание MASTER у Дариуса. Не пугайтесь, оно не сильнее вашего. Но выглядит чертовски здорово!



Ну, вроде бы, все. А в довершение ко всему почитайте отрывок из книги Бака, нового властителя этого мира.

ИЗ КНИГИ БАКА

Именно этот победоносный волшебник Бак из Академии Мысли в действительности победил злого Войда. Потом Бак прошел через источник Небес, унося с собой священную печать Нексуса.



Могущественный Нексус посмотрел вниз на мир и увидел, что при Баке были все одиннадцать колец власти. Пророчество сбылось. Нексус перенес Бака и кольца в свою вселенную. Однажды в таинственном мире Нексуса Бак охотно отдал все одиннадцать колец власти этому великому существу. В ответ на этот жест Нексус вернул кольцам их естественную форму в виде жезла созидания и вернул его Баку. А потом величественный голос заполнил голову Бака: «Добро пожаловать в мой мир, Бак. Ты единственный из своей расы показал чистоту и мужество, чтобы восстановить все одиннадцать колец и вернуть их мне. Мой брат Войд покинул этот мир, и я должен последовать за ним. Он и я — две стороны одной медали, несмотря на то, что, насколько сильно он меня ненавидит, настолько он бессилен меня уничтожить. Я уверен, что Войд не вернется сюда. Однажды, возможно, мы опять воссоединимся и станем тем, чем были когда-то: еще более величественными и живущими в мире. Ты доказал свою значимость, и я доверяю тебе жезл созидания. Пользуйся им мудро для управления своим народом. Он нарушает равновесие между братом и мной. И нам лучше без него. Удачи тебе и твоему миру».



После этого Нексус покинул это измерение в поисках своего брата. А Бак возвратился в свой мир, там он использовал жезл созидания, чтобы построить мощный дворец на том месте, где когда-то находился источник небес. Из этого дворца он будет управлять судьбой своего мира. Теперь ты имеешь право пользоваться этим миром. Ты отвечаешь за все, что ты видишь.

ТХЕ ЭНД

Александр Козинин, г.Ливны, Орловская обл.



В 1994 году Sega несколько шизанулась на однотипных играх: либо что-то соникоподобное носится по однообразным ландшафтам, собирая какие-то предметы, либо трое (четверо, пятеро) отважных героев идут по ландшафтам разнообразным, но сокрушая однообразных врагов. Конечно, среди этих игр попадались и довольно хорошие (вспомним Golden Axe 3), но с ума сводило это чертово однообразие. Теперь, когда полно прекрасных игр, например, «Comix Zone», «The Ooze», «Batman & Robin», Sega, конечно, реабилитирована в глазах геймеров, но некоторые до сих пор не прочь поиграть в те игры 94 года.



И, как оказалось, не зря! Удивительно, но третья игра серии «Bare Knuckle» появилась именно в том самом 94-ом. Можно сказать, что эта игра является приятным исключением из большинства. 24 мегабита графики (посмотрите на «Samurai Shodown» — там 32), четыре основных персонажа, три дополнительных, мощная драка с толпами врагов, разнообразие уровней, суровые боссы — все это, несомненно, привлекает к себе внимание игроков. Плюс так любимые всеми нами секреты, значительно облегчающие жизнь. Что ж, перейдем к описанию игры.

Саму историю, благодаря которой стало возможным появление этой игры, знают, наверное, уже все, владеющие английским или японским языком. Излагаю ее для крутых патриотов.

Когда-то в стародавние времена в городе со славным названием Нью-Йорк произошел очередной чудовищный разгул преступности. Она, эта дама, разгулялась настолько, что мирные жители даже у себя дома получали крепкую взбучку от любителей халявных долларов.

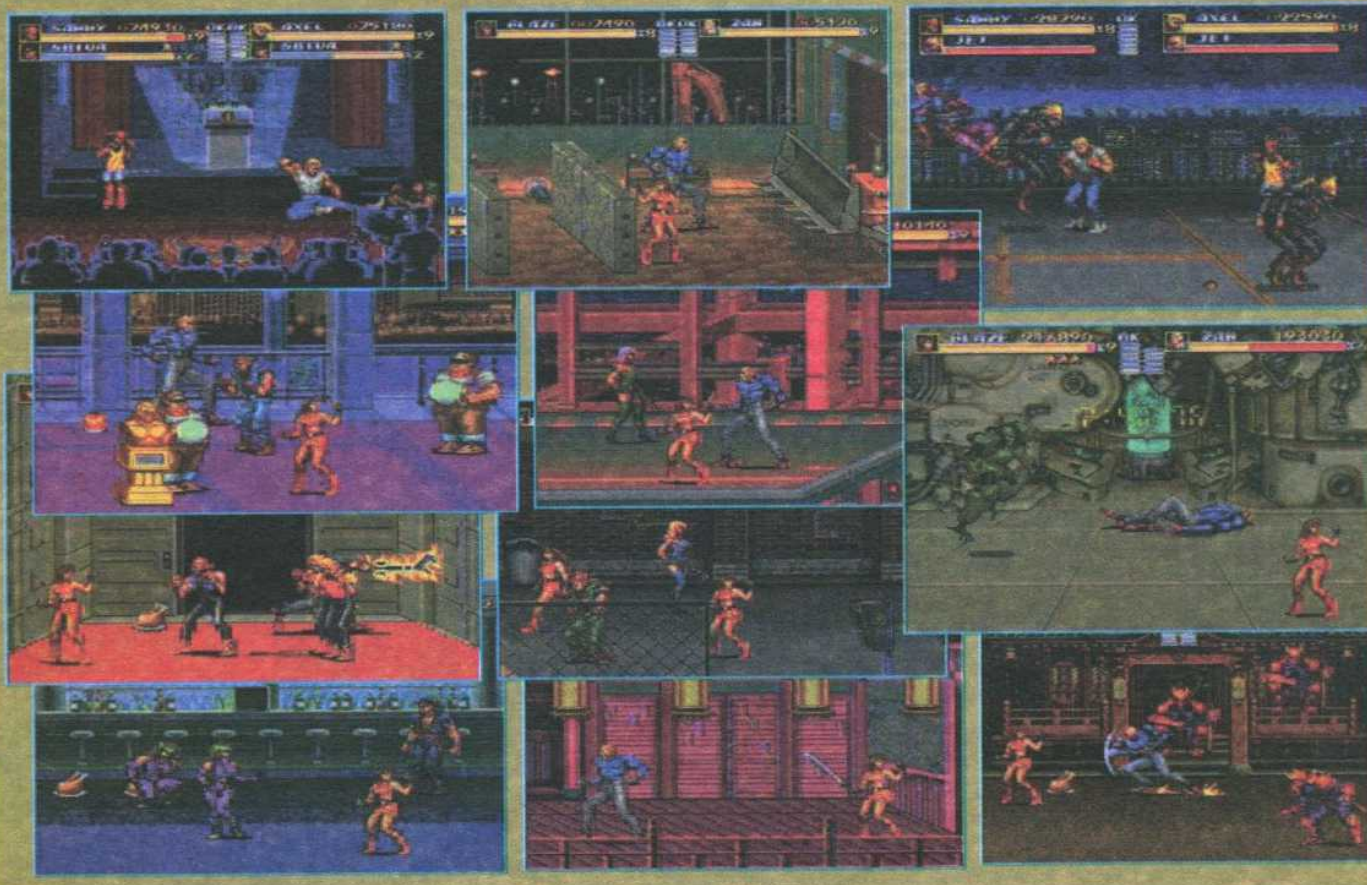
Тут-то и вступила на тропу войны храбрая тройка бывших полицейских. В первоначальный состав ее входили: мой дальний родственник Аксель, очень загорелый негр Адам и миловидная девушка Блейз. Они сразу просекли, что за происходящим в городе кто-то стоит. И что необходимо сделать так, чтобы этот «кто-то» лежал. Или хотя бы сидел. Проведя недельку-другую в спортзалах, экс-копы вышли на улицу чинить разборки. В результате этого злобный дядька плавно спики-



ровал с небоскреба, а в городе был восстановлен порядок. Но ненадолго. Как говорим мы, русские, свято место пусто не бывает. Вот и доходный пост босса нью-йоркской мафии был очень скоро занят суперзагадочным мистером X. Он, этот мистер, оказался в два раза злее и куда несноснее предыдущего «доброего» дяди. Чтобы обезопасить себя от славной тройцы, злонамеренный X похитил Адама. Но эти ребята подобны гидре. У троих забрали одного, а их теперь четверо. В первую очередь, это младший братец Адама, роллер Сэмми, не такой загорелый, но гораздо более молниеносный. И, в качестве крупного безрогого скота, выступает профессиональный борец Макс. Эта четверка вышла на тропу войны и, как результат — огонь, вода и... бедные трупы. Мистер X был сломлен в буквальном смысле этого слова. Так закончилась игра «Streets of Rage 2».



А теперь — внимание! Ранним воскресным утром во всех нью-йоркских газетах появилось сенсационное сообщение о похищении генерала Джексона и, видимо, в нагрузку к нему... пяти атомных бомб! Неизвестный похититель дал правительству 24 часа, чтобы собрать миллиард долларов, а иначе генералу каюк, а городу





Нью-Йорку светит кое-что посерьезнее. А точнее — то же самое, но в масштабах покрупнее. Ну, вы поняли.



Этим же утром большой любитель видеоигр Аксель по обыкновению проснулся с джойстиком в руках. На экране его телевизора кривлялся червяк Джим. Прервав его старания обратить внимание на экран, Аксель пошел на кухню, разогрел себе пиццу, налил «Пепси-колы» и развернул утреннюю газету. Прочитав заголовок, он тут же бросился созывать друзей на новую битву. Блейз оказалась дома и приехала сразу. Макс дрых после соревнований, и никакой телефон не смог бы его разбудить. Адама дома не было, и вместо него приехал Самми. Вкратце рассказав друзьям, в чем дело, Аксель прикинул, что втроем им, пожалуй, с новой бедой не справиться. Позвать бы еще Макса с Адамом, но уже нет времени. И в этот скорбный момент на помощь к приунывшим героям приходит усатый парень по имени Зен, с виду — электрический киборг.

В принципе, он таковым и является. Несмотря на все достоинства кибернетической жизни, Зену его теперешнее состояние крайне неприятно, и он страстно хочет ухватить своими электрическими руками того, кто это с ним сделал. А повинен в этом некий доктор Зеро, тесно повязанный с мафией. После того как Зен рассказал свою историю, у Акселя возникло странное предчувствие, о смысле которого он и сам ничего не мог точно сказать. Но, опомнившись, он решил вновь повести свою компанию в бой, на этот раз с присоединившимся к ним Зеном. Разве мог он знать, что это приключение станет самым невероятным и самым опасным? Нет, конечно, не мог. А посему, нечего его винить в неосторожности. Если бы мы все были такими осторожными, никто бы не жаловался на чрезмерную сложность игр. А теперь идем громить отрицательные элементы.

Вполне естественно, что у каждого персонажа есть свои возможности и спец.



движения. Они время от времени меняются, в зависимости от взятого оружия. Кстати, суперприемы с оружием просто умопомрачительны. Рассмотрим возможности каждого из бойцов.

Axel. Один из «классических» бойцов сериала. Выигрывает за счет невероятной силы своих ударов. Хорошо пользуется бросками (их у него три варианта). Также одинаково хорошо

пользуется руками и ногами, благо и тех, и других у него по две. Для более успешного выколачивания мозгов из противника применяет все виды оружия, кроме ножей, которые по обыкновению своему швыряет на дальние расстояния.

Blaze. Девушка, очень любящая танцевать. Как мы знаем, все танцоры — довольно неплохие бойцы. На любого ее противника обрушится град ударов с хитрыми вывертами. Кроме того, за довольно короткий промежуток времени дамочка неплохо освоила стрельбу огнем из своих шелковистых ладошек. Правда, не очень далеко, но метко. А с оружием у нее проблемы. Может использовать только ножи.

Sammy. Очень быстрый роллер — негритенок. Именно у него самые потрясные комбо и приемы с оружием. Среди его приемов есть «огненное колесо руками», «выколачивание мозгов, сидя верхом» и «вертушка на месте с подсеканием копытами любого, кто сунется под «горячую ногу». Одной из его лучших черт является то, что он может швырять огнедышащих жиртрестов (ах, они еще живы!).

Zan. Киборг, и этим все сказано. Несомненно, он — гвоздь программы «Streets of Rage». Представьте себе такую картину: противник на расстоянии трех метров готовится кинуть в Зена нож. И вдруг руки Зена вытягиваются, хватают негодяя и током, током, током... Или так: Зена схватил вонючий панк. Зен бьет его током, и жареный петух летит в мусорный бак. Далее **краткий путеводитель по преступному Нью-Йорку.**

Level 1. Порт с выходом на набережную. Для начала прогуляйтесь по складу наркотиков, охраняемому ребятами, известными еще по первой части игры (помните парней в разноцветных куртках?). Самая веселая драка начнется в помещении с несколькими дверями. Нет, это действительно смешно смотреть, как толпа здоровых лбов ходит из угла в угол, раздавая пинки и затрецины вам и друг другу.



К тому же из дверей выходят «ветераны» — толстые дяди, которые прикольно дерутся (дают пощечины!), а если их долго не бить, прогуливаются с огненной струей изо рта. На набережной вам встретится «голубой». Это не домослы, просто посмотрите на него один раз. Бейте этого извращенца, пока он не заночует, открыв вам путь в город. А там — уже настоящий босс. Ниндзя Shiva, который, будучи убитым, как ни странно, не умирает. Его унесет весьма оригинальный тип, прилетевший на портативной ракете. С ним вам еще предстоит встретиться. Если вам не удастся спасти генерала, Шива тоже появится в качестве противника на последнем уровне, на прессконференции.

Level 2. Трущоба ль, глушоба ль, а подраться и здесь придется. Рокеры, панки, одноглазые амбалы и дамочки с электрошокером набросятся на вас со всех сторон. А после — еще и дискотека, где под бешеный грохот техно-музыки на фоне бассейна с мирно плавающей в нем акулой вы схлестнетесь с двумя девушками неопределенного пола. Они нам, кстати, тоже знакомы по предыдущим играм. Их прыжки заставят вас попотеть, но, в основном, они слабые противники. Более любопытный противник — дрессировщик с кенгуру-каратистом. А интересен он тем, что его драчливую животную можно перетащить на свою сторону.

Level 3. Милые сердцу любого геймера высоты. Лифт, который двигается не только вертикально, но и горизонтально, и с которого очень удобно скидывать противников (или падать самому). На этом уровне появятся «тигры» и «драконы» — длинноволосые мускулистые ребята с маниакальной склонностью к защите. После них вам предстоит посматываться от бульдозера, на ходу разбивая бетонные плиты. Если бульдозер слишком уж прижмет, развернитесь и врежьте ему — он отстанет. Но этим не стоит увлекаться, а не то можно получить ковшом по балде. В конце концов по балде получит «пилот» бульдозера, а вам остается подняться на лифте на крышу, чтобы расправиться с роботом по имени Костолом. Робот очень интересно оформлен — сами увидите как.

Level 4. Дело начинается в метро, где вам будут мешать не только обычные противники, но еще вагонетки и поезда. Смотрите на рельсы — если они дрожат, спешите либо сойти с них, либо зайти в нишу. А по тем, кто не успел, проедет нечто тяжелое.

Пробившись через толпы злобных ниндзя к пагоде, где будете драться с Yamato. Что это такое, точно утверждать не могу, скорее всего, порождение фантазии обкуренного робота. Забивать эту зверюгу придется аж три раза. Но зато погибнет он окончательно, без всяких там чудесных воскрешений.

УПРАВЛЕНИЕ:

- A** — суперприем (при этом может расходоваться энергия).
 - B** — удар рукой. Многократное нажатие — серия.
 - C** — прыжок. Удары в прыжке: 1) C,B; 2) C, ВНИЗ+B.
 - X** — кнопка для гиперсуперударов (звезды).
 - Y** — удар ногой.
 - Z** — удар назад (бросок оружия).
- Если вы схватили врага и держите, можно поступить с ним четырьмя способами:
1. **Кинуть через себя (+B).**
 2. **Ударить (B).**
 3. **Зашвырнуть подальше (подпрыгнуть и B).**
 4. **Применить суперприем (A).**
- 2 раза **ВПЕРЕД** — бег. При нажатии **B** — удар с разгона.

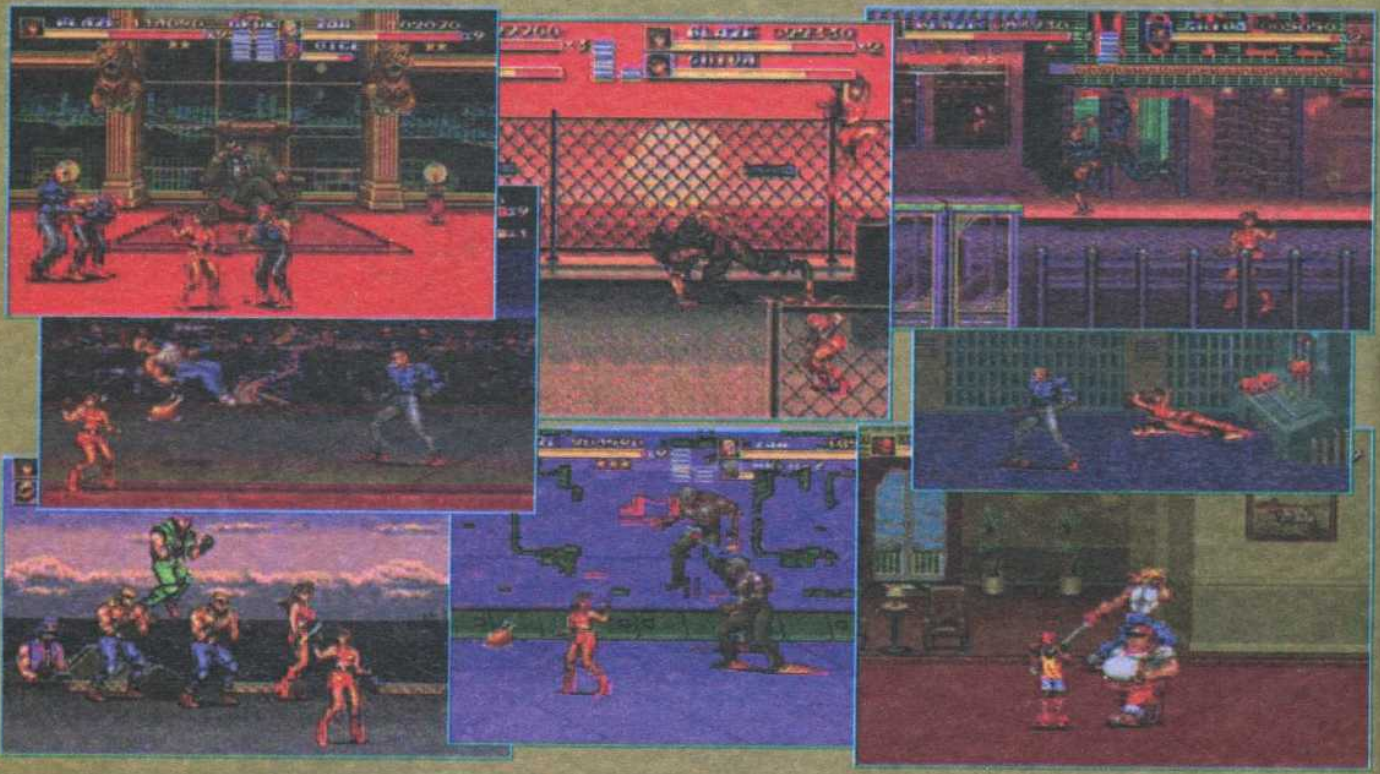
Level 5. Секретная база босса мафии. Здесь везде стоят его изображения (можете его узнать?), в одном из которых есть вход в секретную комнату. Вторая такая комната расположена под полом.

Поднявшись на очередном лифте на последний этаж, вы видите ...мистера X, живого и здорового. Протерев глаза и ущипнув себя, а после трижды перекрестившись, вы снова видите его, здорового, но не живого. Он, как и Зен, стал киборгом. Причем, очень мощным. Но нам, привыкшим и не к таким метаморфозам, ничего не стоит забыть его до короткого замыкания. Гори, гори, моя звезда! Но это еще не конец. Про генерала не забыли?

Level 6. Это какое-то военное сооружение, где в газовой камере, плененный за решеткой из лазерных лучей, сидит генерал Джексон. Чтобы отключить решетку,

нужно разбить два больших компьютера, которые находятся во вторых по счету дверях на первом этаже и в подвале. Если же это не удастся, то пошедший газ отравит и вас, и генерала. А если все прошло удачно и генерал спасен, то предстоит еще одна небольшая драчка, на этот раз — с толпой летающих суперменов (раньше они носили когти и топали по земле) под предводительством бугая по кличке Атом. Как бы они все ни старались, убить нужно только Атома. Остальных постреляет ваш старый друг, неожиданно прилетевший на вертолете.

Level 7. Ф-ух, последний этап. На нем вам встретятся абсолютно все враги, существующие в игре, кроме, может быть, толстяков. По дороге к бункеру опасайтесь капканов — кусаются пребольно. В бункере много технических устройств,





осложняющих жизнь не только вам, но и вашим противникам. Последнее изобретение доктора Зеро — механическая рука. Сам доктор предусмотрительно скрылся от вас за бронестеклом, а рука, управляемая им, пытается вас укусить. Советы по ее забиванию: 1) Никогда не спускайтесь вниз — там кррх. 2) Когда рука потеряет клешню, бить ее будет можно только тогда, когда из нее повалит густой дым, такой черный, что аж синий. Иначе — кррх!



И вот, манипулятор сорван с шарниров, пульт управления коротит, и теперь доктора Зеро нужно отдираТЬ от пола. А вы попадаете в секретную комнату, где в баночке на подставочке стоит воспаленный мозг мистера X. Только-только вы примерились эту баночку разбить, как вдруг вам навстречу выскакивает бугай, сколоченный из железных балок и начинает размахивать своими мослами, временами задевая вас. На самом деле, он только тем и занимается, что вас бьет. А на победу над ним вам дано всего три минуты. Иначе — большой бам и тогда и вы, и Икс, и генерал, да и весь Нью-Йорк окажутся на небесах, дабы продолжить там свою славную битву.



Но на экране, кроме Game Over-а ничего не будет — памяти не хватило на драку в раю. Пожалуй, этот железный X — самый серьезный противник. Мочить его можно только суперударами, при этом, однако, не забывайте об убывающей энергии. Плюс еще то, что у мистера X тоже есть жизни, но его запас энергии рассчитан не на два, как у всех, а на три забивания. И исполнил я проклятие, адресованное мистеру X. И был он разломан на части. И отключил генерал бомбу. И вернулся Аксель домой. И снова закривлялся Червяк Джим.



О судьбе других героев известно не меньше: Зен был возвращен в нормальное состояние, Блейз победила в конкурсе танцев, а Сэмми получил дома взбучку от Адама: «Что ж ты мне раньше не сказал? А если бы не я на 6 уровне? Что б вы делали? А?» Мозг мистера X был спущен в канализацию, где черепашки-нинд-

зя вдоволь наигрались им в футбол. После, через стоки канализации, он попал в море и приплыл в племя мумба-юмба, где был объявлен священным идиолом. В конце концов он получил то, что хотел — власть. Жаль только, что не мог есть жертвуемые ему бананы. Happy end.

Alex Jay,

ст. Ленинградская, Краснодарский край

P.S. Есть возможность часть противников перетасить на свою сторону. Как это сделать — читайте в «Нет проблем» №№ 26 и 29. Да и в другие секреты из «Нет проблем» загляните: они и любопытны, и полезны.

Warning!! Сенсация!!!!

В ответственный момент верстки попал я в редакцию и прочитал о похождениях Акселя со своими верными друзьями. Так как сам я в свое время им помогавший наводить порядок в Нью-Йорке, то знаю правду, которая не попала в газеты и была замята бюрократами. На самом деле генерал погиб (!!!), как ни прискорбно. Не успели спасти его от газа. И воспользовавшись этим, главарь уличных подонков и заклятый враг Акселя Shiva (альтернативный игрок, кстати) отправился под личиной покойного давать интервью.

Another Level 7

Сами понимаете, официальное мероприятие, журналисты и весь цвет общества собрался. Таких надо охранять. А тут какие-то драчуны появились и внутрь конференц-зала попасть хотят. Поэтому на вас спустят кучу дюжих секьюрити и прочих охранников. Под шумок к драке присоединятся и личные телохранители Шивы. И пока пройдете весь путь от ворот, а потом и по холлу до зала, измучаетесь страшенно. Все противники последнего уровня! Но ваше стремление к победе должно все преодолеть. И вот перед фото и кинокамерами стоит лже-генерал, провозглашает что-то. Но увидав вашу шустрюю команду, он понимает, что живым ему не уйти. И идет ва-банк, бросая вам вызов. Да, силен был, гад, повозиться пришлось. Но в конечном итоге справедливость возторжествовала, и противник был повержен. А Аксель с товарищами еще и ракеты успел обезвредить. Вот такая непростая жизнь у бывших полицейских.



C.J.C.



Что сегодня, в эпоху тотального наступления 128-биток, всеобщей трехмеризации и полигональности, заставляет бывалых геймеров (типа меня) доставать из шкафа измученный Мегадрайв, ставить на стол рядом с Плейстейшеном и играть в старые игры? Ностальгия? О, да, это самое точное определение! Как же иногда приятно вспомнить старые времена, начало 90х годов, когда в России только начали появляться игровые автоматы: «Atomic Runner», «Bay Route», «Ghost'n'Goblins»! Два года назад я, после долгих поисков, смог достать «Atomic Runner», но до недавних пор для Мегадрайва больше ничего не покупал. Официальный выпуск игр прекращен, а «Soul Blade» гораздо привлекательнее смотрится на Плейстейшене...

Но недавно, чисто случайно зайдя в магазинчик, что у станции «Перловская» по Ярославской железной дороге, я увидел следующую картину. Продавец играл на Мегадрайве (а, как известно, в Московской области это явление не редкость) в знакомую до боли игру. Я сразу узнал ее — десять лет назад я играл в нее на автомате в «Сокольниках». Потом долго пытался вспомнить название — но, увы, оно полностью стерлось из моей памяти. Я и подумать не мог, что эта игра есть на Мегадрайве. Попросил показать сам картридж.

На нем был изображен мускулистый дядька с мечом в стиле Валеджо, и кровавыми буквами название: «WARDNER». Не долго думая, я заплатил продавцу требуемые 120 рублей и отправился домой. Да, сейчас владельцам Мегадрайва приходится несладко. Рынок наводнили китайские поделки «на тему Плейстейшен». Но все-таки иногда всплывают игры, выпущенные до 95 года и раньше у нас не продававшиеся. «Wardner» — одна из них, и она определенно заслуживает внимания геймеров. Относящаяся к жанру платформенных аркад, игра достаточно сложная, и даже при наличии 7 continue я проходил ее около двух недель (а на автомате вообще первый уровень пройти не мог). Графика в игре хоть и хуже, чем была на автомате (цвета более смазанные, огонь не анимирован), но зато музыка и управление ничуть не пострадали. Кстати говоря, «Wardner» был выпущен компанией TAITO в 87 году, а версию для Мегадрайва выпустила MENTRIX SOFTWARE в 91-м.

Итак, вставляем картридж, включаем приставку. После надписи «SEGA» всплывает название игры, компании и единственная опция — «Press Start Button». Что же, последуем совету — нажмем Start. В заставке нам расскажут, что произошло. А произошло следующее: мальчик и девочка (насколько помню, на автомате их звали Tod и Sally; в версии же Мегадрайва их имена во-

обще не упоминаются) заблудились в темном и страшном лесу. И тут явилось некое существо в зеленом балахоне и со словами: «О, какая красивая девочка — пойдем со мной к Варднеру», — похищает Салли, бросив Тоду на прощание: «А что касается тебя, мой маленький друг — ты навсегда сгинешь в лесу Варднера!» Последнее, что услышал Тод от своей подружки, это отчаянный призыв о помощи!

Игра началась. Управление: А — прыжок, В — выстрел, START — пауза. И все. Как в старых-добрых восьмибитных играх. В игре 6 этапов; в самом начале вам дается 5 жизней и 7 продолжений, но не рассчитывайте, что с таким запасом вы пройдете игру за один присест. Очень даже возможно, что первую «пятерку» вы потеряете уже на первом этапе, а продолжения уйдут на втором.

WARDNER™

WARDNER



Вспомним аркаду.

Основное (и единственное) оружие Тода — магический огонь. Изначально можно стрелять только одним слабым язычком пламени, но, по мере прохождения игры и сбора призов можно получить настоящий «огнемет». Немного о призах. Спаса Салли, Тод может найти: Малый Золотой Шар (выбивается из врагов) — собрав десять штук, улучшите оружие на один пункт, Большой Золотой Шар (встречается на некоторых уровнях; эквивалент десяти Малым Шарам), Мешочки с Золотом (выбиваются из врагов) — 50 золотых монет, Сундуки с Золотом (разбросаны по уровням) — 100 золотых монет, Магические Часы (также валяются на уровнях) — прибавляют время, Синий Магический Плащ (довольно редкая вещь, но можно найти, если хорошо поискать) — защита от одного попадания, Золотая Статуэтка (я лично нашел всего две за всю игру) — вызывает Фею-Хранительницу, которая летает рядом с Тодом и атакует врагов.

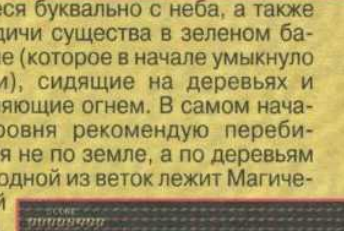


Итак, этап 1.

Тод продирается сквозь непролазные дебри темного леса, в котором, ко всему прочему, затаилось множество врагов. Это маленькие злобные гномы (практически безобидны; просто снуют туда-сюда), зубастые «колобки», свалива-



ющиеся буквально с неба, а также сородичи существа в зеленом балахоне (которое в начале умыкнуло Салли), сидящие на деревьях и стреляющие огнем. В самом начале уровня рекомендую перебраться не по земле, а по деревьям — на одной из веток лежит Магический Плащ.



Также старайтесь собирать все сундуки, встречающиеся на пути (в конце этапа они вам пригодятся). Ближе к концу этапа нужно будет перебраться по лианам через болота. Это довольно сложно, да еще и пролетающие тучи норовят попасть в Тоду молниями. На этом месте вполне можно потерять все пять жизней, если не быть предельно аккуратным. Сразу после болот Тод встречает босса — маленького летающего дракона. Так-



тика боя с ним простая: подождите, пока дракон выстрелит огнем, перепрыгните его и выстрелите в ответ. Выстрелов через 10 (если Тод к тому времени уже



тика боя с ним простая: подождите, пока дракон выстрелит огнем, перепрыгните его и выстрелите в ответ. Выстрелов через 10 (если Тод к тому времени уже

стреляет двумя язычками пламени) дракон скончается, оставив после себя Мешочек с Золотом и открыв Тоду путь в магазин. Да, после каждого этапа вас ждет магазин, в котором можно купить:

- ★ Магию Звезды (Тод будет стрелять огнем строго прямо) — 1.500 Золотых;
- ☾ Магию Луны — (огонь Тода будет лететь по спирали) — 2.000 Золотых;
- ☀ Магию Солнца (самая крутая штука; Тод будет стрелять на манер огнемета) — 3.000 Золотых;
- ♁ Магический Плащ — 300 Золотых;
- Иголка (если у вас имеется Магический Плащ, то с Иголкой он прослужит в два раза дольше) — 200 Золотых;
- ⌚ Магические Часы — 300 Золотых.

Конечно, хорошо было бы сразу купить Магию Солнца, но, как ни пытайся, набрать три тысячи на первом этапе невозможно. Рекомендую купить Магический Плащ и Иголку — на следующем этапе очень пригодятся (если вам удалось сохранить найденный в начале игры Плащ — примите мои поздравления: вам удалось сэкономить 300 Золотых). Экономленные деньги переходят на следующий этап и теряются только в случае использования продолжения.

Этап 2.

Начинается вполне мирно — Тод оказывается в темнице Варднера. Кто знает, может, именно там злодей держит Салли?.. Прыгающие зомби и летучие мыши особой опасности не представляют и просто убиваются одним попаданием магического огня. Спустившись вниз, Тод замечает прекрасную узницу, томящуюся под замком. Похоже, чтобы освободить ее, нужно пройти по коридору двумя этажами выше! Вот тут-то и начинается самая злобная часть игры, которая может вызвать у людей нетерпеливых припадок бешенства. Коридор



просто напичкан крутящимися пропеллерами — не успеете вовремя присесть — жизнь долой. Но это еще цветочки! После коридора вас ждут головокружительные прыжки под опускающимися плитами — если не хотите быть расплюснутыми, как можно точнее рассчитывайте свои действия. Скажу честно, дойдя до этого места в первый раз, я просадил четыре продолжения, пока прошел его. Выбравшись, наконец, в следующий коридор, можете немного передохнуть. Вашему взору предстанут два пути — сверху и снизу. Пройдите сначала снизу — упретесь в тупик, зато возьмете Магические Часы. Пройдя сверху до конца, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не хватйтесь за «тарзанку» на потолке — из стен выдвинутся шипы, и... (догадайтесь сами). Спрыгните вниз, возьмите два Сундука с Золотом и, убив летающую голову, спускайтесь еще ниже. Вот тут я просадил оставшиеся три продолжения. Ну скажи-

те, каково пройти под лопастями по движущейся дорожке, да к тому же под атакой летучих мышей? Во-во. Очень маловероятно, что вы пройдете это место с первого раза, но, надеюсь, что у вас получится. Прошли? Замечательно, осталось совсем немного. Теперь можно просто падать вниз, а можно, попрыгав по платформам, взять Золотую Статуэтку (справа) и Магический Плащ (слева).



дела ли она Салли. Но узница превращается в огромного паука, который намерен закусить нашим героем. Да, сюрприз не из приятных. Значит, убиваем паука таким образом: встаем от него на такое расстояние, чтобы не задевал смертоносный огонь, и стреляем до победного конца.

Победив паука и выяснив, что больше узников в подземелье нет, Тод выбирается на поверхность, предварительно посетив магазин. Магазин. Если вам повезло и вы прошли предыдущие этапы, не потратив ни одного продолжения, значит, у вас есть достаточно денег на Магию Солнца. Постарайтесь заполучить ее именно сейчас, иначе потом может быть очень сложно.

Этап 3.

Снова лес. Варднер приготовил Тоду новую подлянку — приказал своим слугам поджечь лес. С деревьев сыплются искры, из-под земли вылезают каменные големы (даже при наличии Магии Солнца нужно упорно пострелять, чтобы обезвредить их), в воздухе носятся скелеты со щитами (спереди непробиваемы — присядьте, а потом стреляйте им в спину).



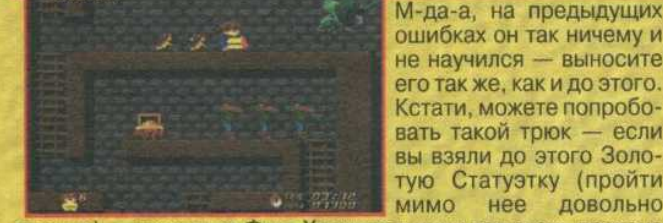
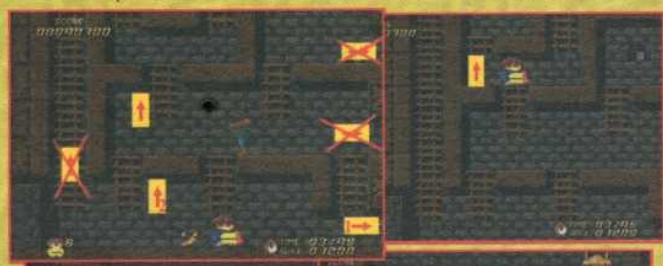
В самом начале этапа есть замечательная фишка. Перед прыжком через первую огненную яму чуть задержитесь. Появится жук — подождите, когда он опустится пониже, и убейте его. Возьмите предмет, оставшийся от жука, и перепрыгните огненную яму. Прилетит Золотая Птица, подхватит Тода, перенесет через ВЕСЬ этап и опустит на платформу, на которой лежит Большой Золотой Шар.

Спрыгнув с платформы, встречайте босса — большого зеленого дракона. Он будет атаковать Тоду двумя способами — прыгающими и катящимися шарами. Значит, так: катящиеся шары перепрыгиваем, под прыгающими — проходим. И не забываем угощать дракона Магией Солнца. В магазине можно купить Плащ, Иголку и Часы — следующий этап будет длинный!



Этап 4.

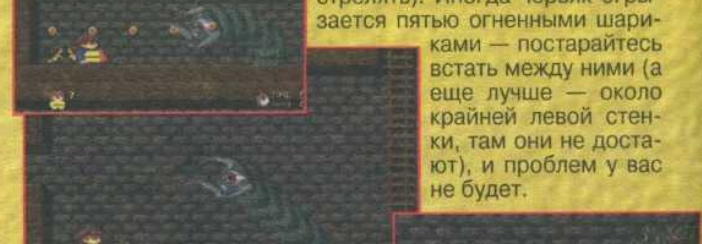
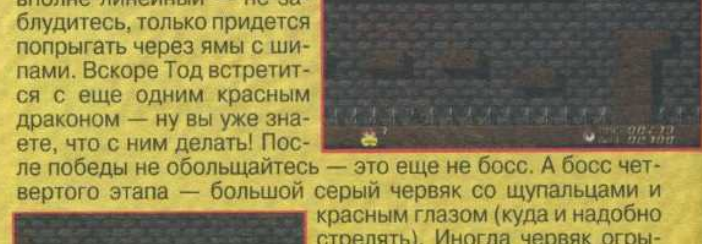
Этап крайне замороченный, поэтому читайте внимательно. Замок Старого Короля, расположенный на землях Варднера, захватили злые силы. Прежде всего, пройдите вперед до конца — встретите Старого Короля, который расскажет Тоду о своей беде и даст ему ключ. Используйте его и поднимайтесь по лестнице вверх, попутно убивая безголовых зомби. Сверху-слева возьмите Золотую Статуэтку, поднимитесь по лестнице вверх и пройдите вправо (НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ПОДНИМАЙТЕСЬ НА ВТОРУЮ ЛЕСТНИЦУ — ЗДЕСЬ ПАДАЮТ КАМНИ!!!) и встретите старого знакомого — маленького зеленого дракона.



М-да-а, на предыдущих ошибках он так ничему и не научился — выносите его так же, как и до этого. Кстати, можете попробовать такой трюк — если вы взяли до этого Золотую Статуэтку (пройти мимо нее довольно сложно) — поставьте Фею-Хранительницу под огонь дракона — смею вас заверить, что с ней ничего не случится, а у вас будет стопроцентная защита от вражеских атак. Маленький зеленый неудачник в очередной раз повержен, и Тод продолжает свой путь. Идите направо и спускайтесь по четырем (!!!) маленьким лестницам как раз до того места, где гуляют зомби. Поджарьте их и идите вправо — там возьмете Большой Золотой Шар, а затем возвращайтесь назад и спускайтесь вниз по пятой маленькой лестнице. Тод окажется перед довольно сомнительным провалом. Не пугайтесь — направьте героя туда, забейте еще парочку зомби (ну, прям, Резидент Эвил какой-то получается!!!) и идите вправо до конца — обнаружите еще один Большой Золотой Шар. Однако его охраняет маленький красный дракон — в



отличие от своего зеленого собрата он стреляет чаще, но зато сидит на месте. Убить его без проблем можно, прикрывшись Феей-Хранительницей. Затем спускайтесь вниз, возьмите Сундук с Золотом (охраняется двумя каменными големами; они появятся, когда Тод ступит в проход) и направляйтесь вправо. Если у вас осталось мало времени — не беда, идите до конца коридора — там лежат Магические Часы. Потом поднимайтесь вверх по лестнице и приготовьтесь к следующему испытанию — необходимо подняться до самого верха по маленьким платформам, которые обстреливаются из пушек. Держитесь левой стороны (там валяются Сундуки с Золотом), но когда увидите слева лестницу — не ступайте на нее — опасно для жизни! Прыгайте по платформам дальше и, в конце концов, увидите лестницу справа — поднимайтесь по ней и сворачивайте налево.

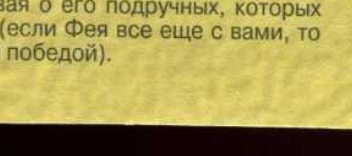
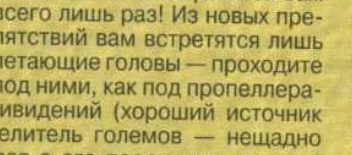
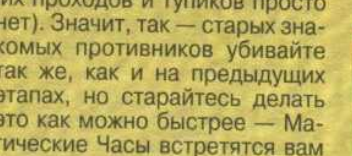
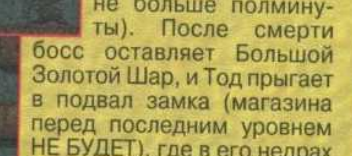
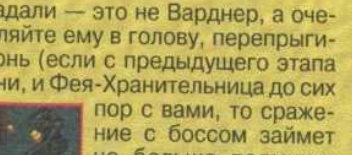
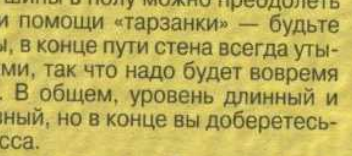
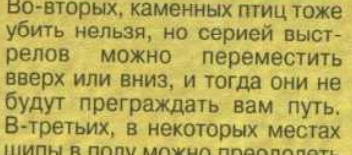
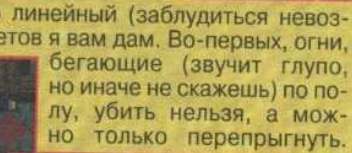


Дальнейший путь будет вполне линейный — не заблудитесь, только придется попрыгать через ямы с шипами. Вскоре Тод встретится с еще одним красным драконом — ну вы уже знаете, что с ним делать! После победы не обольщайтесь — это еще не босс. А босс четвертый червяк со щупальцами и красным глазом (куда и надобно стрелять). Иногда червяк огрызается пятью огненными шариками — постарайтесь встать между ними (а еще лучше — около крайней левой стенки, там они не достают), и проблем у вас не будет.

С гибелью червяка проклятие замка исчезает, и благодарный Король отправляет Тода прямо в замок Варднера.

Этап 5.

Замок Варднера — крайне негостеприимное место. На потолках висят летучие мыши, из пола повсюду торчат шипы, через которые надо перебираться по опускающимся платформам (бедный Варднер, и охота ему жить в таком замке?..). Этап достаточно линейный (заблудиться невозможно), но все же пару советов я вам дам. Во-первых, огни, бегающие (звучит глупо, но иначе не скажешь) по полу, убить нельзя, а можно только перепрыгнуть.

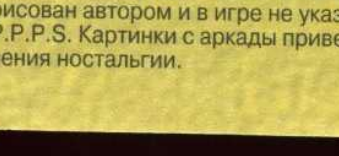
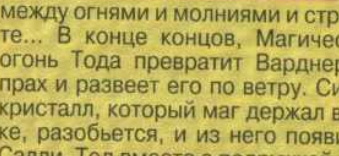
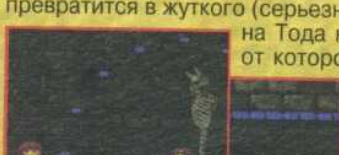
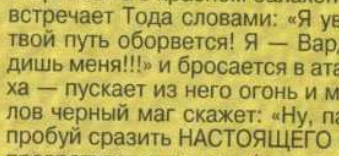


Во-вторых, каменные птиц тоже убить нельзя, но серией выстрелов можно переместить вверх или вниз, и тогда они не будут преграждать вам путь. В-третьих, в некоторых местах шипы в полу можно преодолеть только при помощи «тарзанки» — будьте осторожны, в конце пути стена всегда утыкана шипами, так что надо будет вовремя спрыгнуть. В общем, уровень длинный и однообразный, но в конце вы доберетесь-таки до босса.

Нет, не угадали — это не Варднер, а очередной гадкий монстр. Стреляйте ему в голову, перепрыгивая испускаемый боссом огонь (если с предыдущего этапа вы не потеряли ни одной жизни, и Фея-Хранительница до сих пор с вами, то сражение с боссом займет не больше полминуты). После смерти босс оставляет Большой Золотой Шар, и Тод прыгает в подвал замка (магазина перед последним уровнем НЕ БУДЕТ), где в его недрах скрывается Варднер с похищенной Салли.

Этап 6 (последний).

Ну что сказать — последний этап он всегда самый трудный, приготовьтесь к этому. На нем обитают не только все встреченные ранее боссы, готовые стереть непрошеного гостя в порошок, но и время поджимает, а этап ну очень длинный, хоть и линейный до безобразия (лишних проходов и тупиков просто нет). Значит, так — старых знакомых противников убивайте так же, как и на предыдущих этапах, но старайтесь делать это как можно быстрее — Магические Часы встретятся вам всего лишь раз! Из новых препятствий вам встретятся лишь летающие головы — проходите под ними, как под пропеллерами на втором этапе, куча привидений (хороший источник Мешочков с Золотом) и Повелитель големов — нещадно расстреливайте его, не забывая о его подручных, которых этот тип постоянно вызывает (если Фея все еще с вами, то насладитесь быстрой и легкой победой).



И вот, после долгого пути, Тод встречается с гнусным похитителем его подружки —

с самим черным магом Варднером. Выглядит он вполне безобидно — противный такой, хиленький старикашка в красном балахоне и с посохом. Злодей встречает Тода словами: «Я уважаю твои усилия, но здесь твой путь оборвется! Я — Варднер, и ты никогда не победишь меня!!!» и бросается в атаку при помощи своего посоха — пускает из него огонь и молнии. После серии выстрелов черный маг скажет: «Ну, пацан, ты меня разозлил! Попробуй сразить НАСТОЯЩЕГО МЕНЯ!!!», и с этими словами превратится в жуткого (серьезно!) монстра. Он обрушивает на Тода настоящий огненный дождь, от которого почти невозможно увернуться, а также всю кидает молниями. Победить его крайне сложно, но можно, особенно если у вас есть Магический Плащ, Иголка и Фея-Хранительница (от огня она сможет защитить, но не от молний). В противном случае осторожно маневрируйте между огнями и молниями и стреляйте, стреляйте, стреляйте...

В конце концов, Магический огонь Тода превратит Варднера в прах и развеет его по ветру. Синий кристалл, который маг держал в руке, разобьется, и из него появится Салли. Тод вместе с подружкой убегают из замка и снаружи наблюдают, как он рушится. Ну а дальше вам остается лицезреть имена создателей игры, пролетающие на фоне зеленой поляны, и зачислить «Wardner» в список пройденных игр.

Евгений Овчинников,

г. Москва
P.S. На пятом уровне есть секрет. Если, имея Магический Плащ и Иголку, прыгнуть на два факела (в самом начале уровня), то окажетесь в провале, где лежит одна жизнь (единственное место в игре, где можно взять жизнь). Правда, как

выбраться оттуда — остается загадкой!
P.P.S. Маршрут движения по четвертому этапу (стрелки) нарисован автором и в игре не указывается.
P.P.P.S. Картинки с аркады приведены для сравнения и усиления ностальгии.



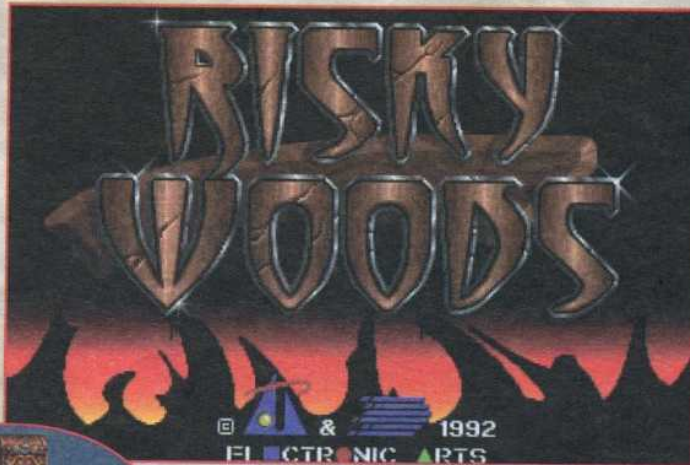
Но вот колокольный послышался звон.
Пожухла трава, почернел небосклон.
Где было жилище — теперь пепелище.
Не ведал пощады свирепый Дракон.



Радуйтесь, любители замков и драконов, похищенных принцесс и магии, королей и рыцарей! Ибо здесь вы найдете сундуки, набитые сокровищами, волшебство — древнее и загадочное искусство магов и, конечно же, захватывающее приключение со счастливым концом и очередной спасенной принцессой.

Игра, о которой я говорю, называется Risky Woods, «Опасные леса». Помню, когда я был еще подмастерьем у достопочтенного мага Остикенотолотоса, он говаривал мне: «Хочешь жить — умеи вертеться». Но мне сейчас не столько хочется жить, а, тем более, вертеться, сколько жениться. Да, жениться на самой красивой девушке (как заведено, принцессе) Волшебной страны Ром. Вроде бы все путем: сватов присылал, ответ получил (положительный) и явился во дворец. «Ужо, думаю, скоро поженимся». Ан, нет! Подзывает меня к себе король и говорит: «Так, мол, и так, отдал бы тебе в жены дочь, человек ты, говорят, неплохой, в магии толк разумеешь, а вот хоч я тебя испытать: завелся у нас, понимаешь, в Зачарованном лесу злобный дух. Вот тебе и задача — сквозь его адские легионы пройти, ему самому промеж ушей надавать, да нам сигнал с холма Лог подать, что, мол, все в порядке».

Ой, обломали! Вот не любил бы так сильно — во век бы не согласился! Но, как говаривал достопочтенный маг Остикенотолотос: «Любовь сильнее разума». А раз сильнее, тогда в путь!



Уровень 1. Лес. Вооружившись посохом, вошел я в лес. Темно, грязно, сыро — прямо не Зачарованный лес, а гадюшник какой-то! И так трудно идти, а тут еще и скелеты шныряют. Хорошо хоть они не очень опасные — дашь разок по башке, он и рассыплется, да еще монету тебе подарит. Так что не зевай — бей да деньги хапай. Только не особо увлекайся — запас времени ограничен.

Засмотрелся я, загляделся по сторонам, а тут какой-то особо подлый цветок больно кольнул меня в спину. Ох, и разозлился же я, да как дал ему промеж глаз! Цветок и рассыпался, а на его месте появился круг золотой. Вот, думаю, удачно! Пошел дальше. Вдруг, как с неба (чуть не на голову), ба, манна небесная — сундучище, набитый всякой всячиной. С жаром поблагодарив богов и набив карманы содержимым сундука, я двинулся дальше.

Сея смерть среди скелетов, я тщательно собирал монеты — собрав 36 штук, я смог сковать себе серебряные латы и посеребрить посох. В латах-то оно полегче будет (деления убывают медленнее).





Пройдя еще немного, на выступе я нашел вторую половинку золотого круга. Ну прямо не благородная миссия, а пожива какая-то! Но не долго я так думал... Невдалеке я увидел чей-то силуэт. А подойдя ближе, понял, что это статуя Козолота — бога (языческого) наживы, азарта и, конечно же, наиподлейшего жульс-с-ства. К моему неопишному удивлению, статуя вдруг мне подмигнула и сказала: «Гони золотой круг, который нашел на дороге или дальше не пусти». Ну ни фиги себе! Рэкет чистойшей воды! Повезло ему, что я сегодня добрый. Швырнув в лапы жадному изваянию круг, я хотел было идти дальше, но Козолот хитроющим голосом заявил: «Давай сыграем в игру. На ловкость. Ты должен будешь запомнить и повторить направления стрелок, которые я покажу. Запомнишь и повторишь — иди, а нет — сиди».

Ну это пара пустяков, и я повторил за статуей все движения. Злобно мигнув на прощание, она рассыпалась на куски, оставив после себя новое оружие. Сменив жалкие ножи на более мощные бумеранги, я беспечно зашагал дальше, избивая по дороге надоедливых скелетов. Шел я шел, как слышу голос: «Путник! Помоги, выпусти меня!» Оглядевшись по сторонам, я заметил статую с рисунком, изображавшим муки несчастной души. Вспомнились мне слова мудрого мага Остикенотолотоса: «Помоги, и тебе помогут». Ну, мне-то по-

подждал старый знакомый Козолот, который, вновь проиграв такому мастеру, как я, скрылся очень быстро. А я, войдя в какое-то странное помещение, спас еще одну душу, за что она и вывела меня на следующий уровень.

Уровень 2. Пещера. Как говаривал мой знакомый маг Тартарбексамдуром: «Вах, вах, вах! Помоги тебе Аллах». Но видно меня Аллах забыл... Вглядевшись в темноту пещеры, я увидел несчетное количество проходов и лабиринтов. Давя цветки и скелеты, уворачиваясь от камней, подбирая призы и опустошая сундуки, я добрал до Козолота, который на этот раз, не на шутку рассердившись, все прибавлял темп в скорости игры. Но опять, оставив его в дураках, я прошел дальше. Ну и дурак! Потому как наткнувшись вновь на знакомую статую с томлящейся в ней душой, я опять же решил помочь, но освободил... черт знает что! «Оно» отобрало у меня порядочно делений. Разъярившись, что купился на дешевый трюк, я, со злости, решил больше не освобождать гадкие души, дабы вновь не подвергаться риску. Мало ли что, а вдруг и очередная душа будет «с приветом»? И меня с собою в рай затащит?

Но боги разгневались на меня за мой эгоизм и спустили ультиматум: «Ишь ты, умник, понимаешь, нашелся! Не пройдешь ни одного уровня, коли не спасешь все души, однозначно!»

мощь нужна позарез, поэтому я со всей дури ка-ак дам по статуе бумерангом... А освобожденная душа вспарилась к вратам рая. Хлюп! Шмыг! Меня аж слеза прошибла, и со спокойным и чистым сердцем я пошел дальше. А дальше мне преградили путь жуткие пропасти. Я их мигом перескакал, хотя мне изо всех сил мешала какая-то злобная помесь слонов с комарами. В конце, после пропастей, меня



Вскоре, спася еще одну душу и обхитрив (уже в который раз!), несчастного Козолота, я вошел в самую темную часть пещеры, где затаилось...

Уровень 3. Чудище — страшище! Ужасный стрекозляще-роног (летательный) с угрожающим видом приблизился ко мне и изрыгнул из своего трубчатого рта огненный шар. Поначалу я, честно признаюсь, струхнул, но вспомнил, как говорил в таких случаях незабвенный Остикенотолотос: «Лучшая защита — это нападение». И, скорчив самую злобную гримасу, на которую только был способен, я рванул вперёд, размахивая недавно найденной секирой. Смелости добавляли золотые латы, добытые потом и кровью за 75 «таньга»...

Последний раз взревел монстр и рухнул на землю (тоже мне Икар, понимаешь!). Собрав все монеты, которые только имелись в его логове, я отправился искать новые приключения (себе на голову).

Уровень 4. Подземелье. Вот уж где действительно сущий ад, так это здесь: жарко, скользко, страшно, мерзко. Всюду летают какие-то красномордые демоны, норовящие столкнуться в бездонную пропасть, и суеятящиеся под ногами гиены. Но я смело иду вперед, не забывая освобождать души (чаще всего — ложные, но что делать) и собирать содержимое сундуков.

Уровень 5. Подземелье-2. А! Все старая картина! Только немного посложнее, врагов побольше, времени поменьше, сундуки пореже, пропастей пропасть, Козолот побыстрее, статуи липовых просто не счесть. Вот и не вспомни после этого слова моего почтенного учителя Остикенотолотоса: «Повторенье — мать ученья». Вот только к чему он это говорил?

Уровень 6. Мордovorot. Пройдя ад подземелий, я собрался было уже выбраться на поверхность, как меня накрыла какая-то огромная тень, под которой даже мои золотые латы перестали сиять (зря будто их драил). Всем своим видом я пытался (правда, у меня это плохо получалось) показать, что не боюсь эту крошку весом в 2400 кг и диаметром пасти в 4 м, окруженную защитным полем из бочек-призраков. Глаза сломать можно на эту страхолюдину глядячи! Но отступать уже поздно, и как говорил..., ладно, об этом

позже. Выбив несколько бочек из защитного поля этой тети-Жути, я начал было приплясывать от радости, мол, босс-то хилый, но не тут-то было! Мало того, что он то и дело приближался ко мне, загоняя в угол, и, угрожающе рыча, плевался огнем, так он еще и ... Ой! Да чего только он не вытворял! Но после того, как я вышиб все бочки из его биополя, он стал не опаснее первого босса и вскорости шмякнулся на землю, горько жалея, что посмел на меня нарваться... Как однажды изрек мой учитель, великий маг Остикенотолотос: «Силен не тот, кто сильней, а тот, кто умней и шустрей». И он был прав.

Уровень 7. Деревня. Как говорил один философ, Остап Бендер, древнеримский, кажется: «Без счастья, Киса, счастья не бывает». Вот так и со мной — как не было, так и нет. Занес меня черт в эту деревню. Здесь же совсем недавно битва была: на стенах домов кровь, по деревне разгуливают вооруженные до зубов воины, злобные демоны совсем оборзели. Обошел бы я эту деревню — и все в порядке. Нет, поперся! Какого адского труда мне стоило проломиться сквозь все эти преграды. А тут еще и этот сумасшедший и надоедливый Козолот: «Ну, давай последний раз сыграем, а? Счас точно выиграю!» А-а-а! Знаем мы ваше бесово отродье! Ну, давай. Что? Понял?! Так-то, и не лезь ко мне больше, релей.

Ну и местечко мне попало — тут только смотри в оба! Ложные статуи так и лезут, так и плодятся, как грибы. А попробуй, хоть какую статую не вскрой! А вдруг там настоящая душа? И опять двадцать пять — все заново проходи! И хотя говорил великий Остикенотолотос: «Учитесь на ошибках», но здесь это как-то неуместно...

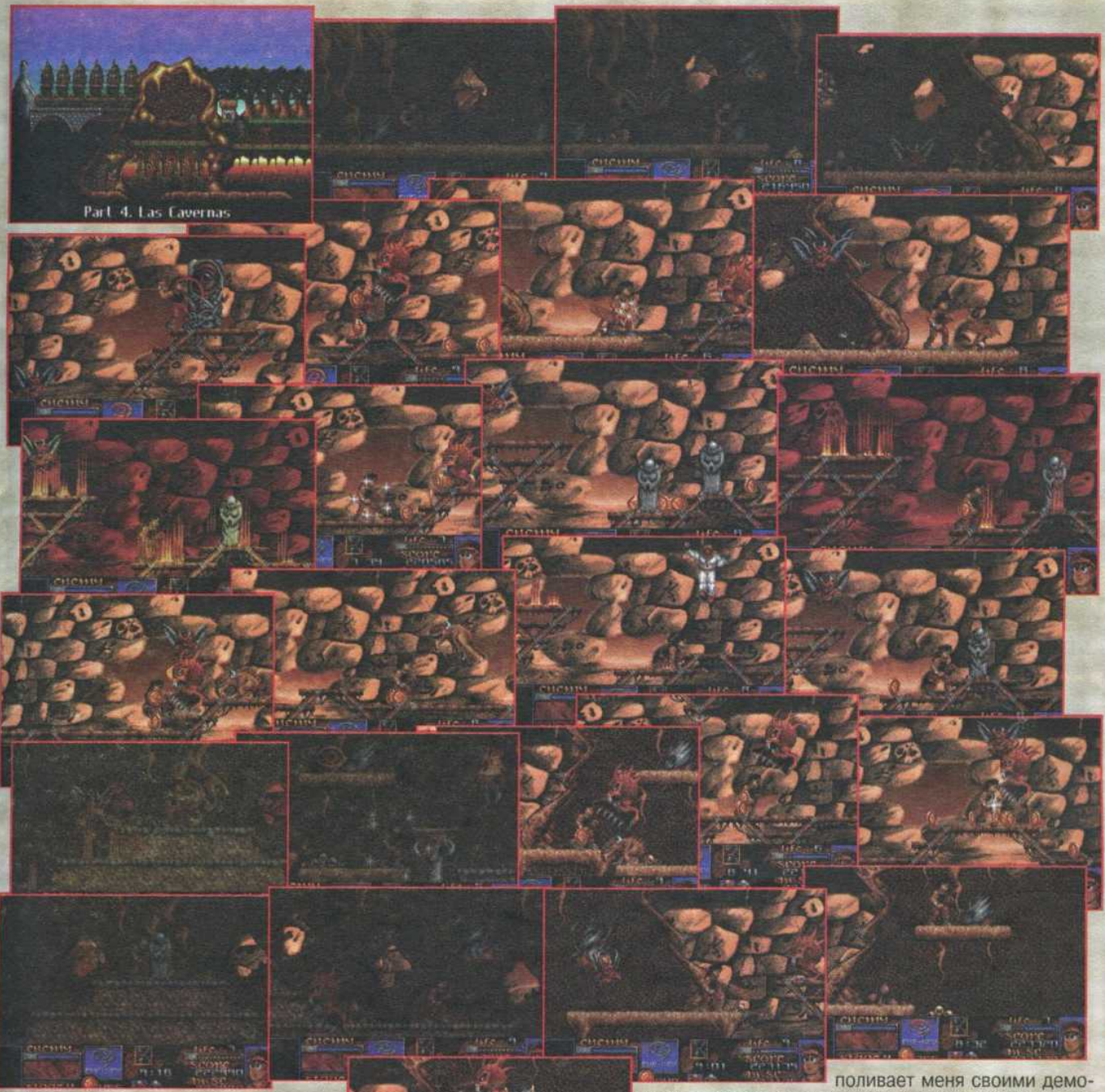
Уровень 8. Все там же... В принципе, все так же, как и в первой части деревни, но, хотя я и не люблю повторяться, говорил же мой друг Растинерост: «Если увидишь две совершенно одинаковые вещи — посмотри на них с разных сторон». Вот и вижу различие кое-какое — устал я...

Уровень 9. Дракон. Так вот кто руководит оккупантским движением в деревне, вот кто травит ни в чем не повинных местных жителей — Дракон! Ишь ты, червь поганый! Опозорил ты род драконий! Брал бы пример с других драконов (ну вы понимаете, о ком я)! Свернулся, значит, калачиком и пярет огнем!..



Part 3. La Guarida de Zabus





Part 4. Las Cavernas

На ум сами приходят потрясающие строки:
**«Лежит ужасный бормоглот
 И пылает огнем.
 Раз-два, раз-два! Горит трава,
 «Взы-взы», — взывает меч,
 И голова, и голова
 Барбартает с плеч».**

Вот и у этого дракона голова скоро «барбартнет» с плеч, с его подлой шеи. А помогут мне в этом мои золотые латы и посох.
Уровень 10-11. Замок. Вот и дошел я до финала моей миссии — логова врага: на стенах ковры, гравюры, освещаемые старинными канделябрами. Вокруг демоны в пиджачках. Совсем, прям, джентльмены, если бы не нехилые кувалдобины в руках. Да еще и камни на голову сыплются ливнем, дождем. В остальном все также: статуи с душами внутри и... опять Козолот! Блин, да когда же ты сдохнешь?!
Уровень 12. Схватка. Вот он — подлый демон! Почему-то очень радостный — дебильная улыбка просто не сходит с лица. Ну, это не беда, сейчас он эту улыбку с челюстью проглотит! Из-за этого гада пришлось мою свадьбу отложить аж на целый день!
 Подлючий демон просто издевается: он то и дело обильно



поливает меня своими демонами — шестерками. Но я занимаю выгодную позицию на нижней площадке, и результат налицо — демон с жутким воплем исчезает в чреве матушки-земли. А я, устало и облегченно сверкнув доспехами, поднялся на холм Лог и что есть мочи посветил посохом, давая сигнал к наступлению королевским легионам. Им остается только добить оставшуюся нечисть. А мое имя будут прославлять еще долго, и, надеюсь, оно не забудется в веках. Но мне уже не до этого — ведь завтра у меня свадьба, я женюсь! И когда я получу свои полкоролевства в придачу, уж я придумаю, как отомстить моему любимому тестю за все, что я пережил.
 А пока — пока!
**Небо светлеет, кончается ночь,
 Из тени выходит земля,
 Видения снов уносятся прочь
 В обитель Тьмы короля...**

А на свадьбе принцессы и ученика волшебника присутствовали почетными гостями и были свидетелями:

Великий философ **Максим**
 и критик-мыслитель **Настюня**



Мир Anime

выпуск 12

Идея рубрики - Агент Купер
Выпуск составил Артем Толстобров



японская анимация как стиль жизни

Несмотря на несколько затянувшийся, вопреки обыкновению, творческий отпуск Агента Купера, рубрика «Мир Аниме» в этом номере своих традиций не изменит. Как и прежде, мы не будем стесняться рассказывать о вещах необычных (и даже, прямо скажем, редких). Как и прежде, у нас рядом будут стоять такая классика, как «Крылья Хоннеамиз», и такой «свежак», как Ex-D.

Как обычно, мы немного поиронизируем, немного подразним и немного порассуждаем. В конце концов, читать интересно только о том, о чем кому-то интересно писать! Аниме в России движется семимильными шагами и, хотя ходит пока еще по кругу, от радно, что круг становится все больше и больше.

Артем Толстобров (artof@main.vsu.ru)

HONNEAMISE NO TSUBASA

МИР ANIME

Honneamise no Tsubasa

Режиссер: Хироюки Ямага
Студия-производитель/издатель: GAINAX / Bandai Visual, 1987



Чувство, которое нельзя испытать, но можно вспомнить. Скорее всего, это — то самое ощущение, которое испытывает человек, когда появляется на свет, но с уверенностью об этом не скажет никто. Сознание устроено так, что самые сильные и чистые эмоции спрятаны для нас где-то в глубине детства, в утробе многогранника из прозрачного, но слишком толстого стекла: когда наблюдаешь за мириадами преломленных изображений, может показаться иногда, что действительно видишь то, что внутри... однако не дольше, чем на долю секунды. Обретшему разум сознанию ничего не остается, как пытаться представить исходное, разглядывая многообразие иллюзий.

Откуда известно человеку ощущение полета, если он по природе своей летать не способен? Откуда знакомо любому это в высшей степени волшебное ощущение, к которому так по-разному приобщается человек потом — «летая» ли на качелях, прыгая ли с парашютом, сидя ли в кабине истребителя — чудо, которое само по себе является лишь гранью, дающей какое-то представление о величии чуда истинного, изначального?

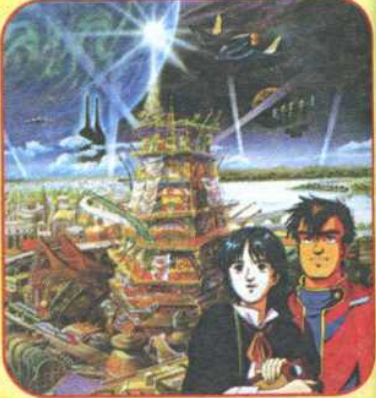
В аниме это началось уж точно не с «Крыльев Хоннеамиз». Может быть, с «Наусики в Долине ветров». Может быть, с «Макросса» или его предшественников — не так уж важно теперь, когда эксперименты с чувством полета в аниме стали одной из множества троп, протоптанных к ощущению чуда. Но в далеком 1987 году «Крылья Хоннеамиз» были фильмом, без сомнений, этапным, продемонстрировавшим, на что способно анимационное искусство.

В девяностых годах «Крылья», повторно выпущенные на киноэкран, собирали безумное количество зрителей — и не случайно. Фильм опередил свое время настолько, что даже сейчас во многом кажется авангардным. Как могла создать такое в середине восьмидесятых команда начинающих аниматоров, большинство из которых даже не имели опыта профессиональной работы? Чудо? Конечно. Впрочем, назовем это «парадоксом», чтобы не поминать Чудо всеу.

Но парадокс состоит и в том, что это был фильм, который создавался чуть ли не семь лет, на который было затрачено безумное (по меркам индустрии того времени) количество средств и сил, и... практически провалившийся поначалу в прокате. Хотя история не так уж уникальна: из «золотого фонда» мирового кино достаточно упомянуть снимавшиеся чуть ли не десятилетиями «Апокалипсис сегодня» Коппола и «Хрустале, машину!» Германа — не слишком приветливо встреченные зрителями, но обласканные критиками (справедливо ли и насколько вовремя — другой вопрос). Но то — Герман и Коппола, режиссеры и без того признанные и своими фильмами-«долгостроями» только прибавившие себе славы; а как насчет Хироюки Ямаги, ничего стоящего, кроме «Крыльев», так и не снявшего? (Оговоримся: не снявшего по сей день, ибо он жив и здоров, вот только занимается больше режиссурой, а руководством студией «Гайнакс», той самой... Послушайте, мыслимо ли, чтобы молодая студия не была раздавлена под тяжестью коммерческого неуспеха своего первого мега-проекта, а, напротив, со временем стала одной из ведущих аниме-студий — и не по «валу», а по качеству?).

Создав уникальный мир, продуманный до мелочей, Ямага «разыграл» в нем банальный, на первый взгляд, сюжет... для того, чтобы принести на экран безумное количество смыслов и подтекстов. И это — одна из причин, почему «Крылья» можно смотреть любое число раз. Оказывается, в кино, как в литературе, иногда стоит добавить в обычную историю горстку ничего не значащих мелочей, и история вдруг парадоксальным образом перестанет быть обычной и станет настоящей.

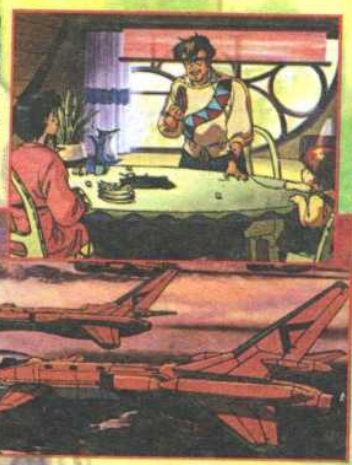
О чем она — о силе воли? А другие скажут — о том, как жизнь несет безвольного по течению, сквозь пороги и водовороты. Одни увидят рассказ о человеческом эгоизме, другие — о торжестве духа. О том, как однажды принятое решение может изменить жизнь, и о том, что такое героизм для человека, так и не ставшего героем.





Ямага добился и еще одного: ощущения реальности изображаемых эмоций, которое, как считается, совершенно не свойственно анимационному кино. Той самой «химии» взглядов, жестов, непреднамеренных движений, что делает персонажей на экране не актерами, а настоящими людьми, не играющими, а живущими на экране... Хотя и говорим мы об анимации, позвольте использовать подобные термины, как бы парадоксально — опять — это ни звучало.

Но главное достижение фильма — не в этом. Оно — в ощущении совершенной общности необычных вещей, которое помогает ощутить и обратное — необычность всего, что нас окружает в реальности, что считаем скучным и обыкновенным, что на самом деле — удивительно и волшебное. Что это — снова парадокс? Нет. Конечно же, Чудо.



Golden Boy

Режиссер: Хироюки Китакубо
 Студия-производитель/издатель: Egawa Tatsuya/Shueisha/KSS

**Школа жизни — это школа капитанов.
 Там я научился водку пить из стаканов...**

«Ноль»

О, горе мне. Вокруг меня — сплошные поклонники «Голден Боя». Нет, поймите правильно — дело не в «Голден Бое», а в поклонниках. Были бы они поклонницами — я бы не горевал. Да, есть в мире произведения, которые девушки не слишком-то жалуют. Американцы называют такое «сексизмом». Американцы называют, а японцы делают, причем уже очень давно — примерно с тех пор, когда аниме и мангу разделили на «для девочек» и «для мальчиков»... а также на «про мальчиков» и «вместо девочек». Предпоследнее называется «яой», последнее «хентай»... или я что-то путаю... Где мой Энциклопедический словарь?.. О чем мы? Да, о хентае. Ни в коей мере не отрицая положительное влияние и прочее, хотелось бы отметить некоторую однобокость воспитания молодого индивида мужского пола исключительно на «Уротсукидодзи» и этом... как там оно называлось? Раз уж аниме — это школа жизни, давайте хотя бы внимательнее относиться к учительницам. Внимательнее, нежнее и отзывчивее. Вот один японский парень, Кинтаро Оэ, бросил за пять минут до диплома родной Токийский университет — и именно для того, чтобы учиться жизни (аниме у него не было). Однако товарищ не прогадал, учитывая то, с какими молодыми особами ему пришлось делить тяготы нового образования. И со сколькими...

...Сейчас я, наверное, уже могу сформулировать, что именно меня поразило, когда я начал смотреть Golden Boy. Это затягивающее ощущение полной авторской свободы, когда создатели вольны делать все так, как им хочется, и у тебя захватывает дух, когда наблюдаешь за причудливым полетом фантазии. Здесь они могут себе позволить по своему настроению поменять стиль рисования в середине сцены. Они могут снять совершенно романтический эпизод после самого «рискованного», могут выставить героя полным кретином — а в следующую минуту заставить тебя поверить в глубину его интеллекта. А потом опять разuverить. Я долго пытался не любить Golden Boy. Конечно, я — несчастная жертва стереотипов, согласно которым между «хорошим» и «неприличным» лежит пропасть неизмеримой ширины. Что бы хорошего ни говорили про тот же «Уротсукидодзи», для меня он навсегда, наверное, останется «лажей» и «халтурой», потому что я не могу изменить взгляд на видимую мне часть иерархии авторских мыслей: я вижу, что здесь является главным, а что — подчиненным. Станным образом я нахожу отражение этой дьявольской ухмылки во всем существовании нынешнего медиа-мира: **sex sells**, потому благодатную ниву с таким усердием возделывают бездари и халтурщики. Они улыбаются тебе с экранов, подмигивают с книжных страниц и смеются в лицо с газетных. Они делают вид, что знают, что нужно тебе, читателю и зрителю — и, что обидно, обычно оказываются правы... Вот только правота совсем не тождественна искусству. Относится ли это к авторам Golden Boy? Отчасти, наверное, да. Но при этом они остаются творцами, а не плантаторами. Даже когда они теряют чувство меры (что бывает), им не изменяет чувство вкуса и вкус к настоящей, чистой иронии — в том числе, над самими собой. А еще им не изменяет удача, поэтому здесь у них получается все.

...Вот кому удача, похоже, изменяет — так это тому парню, который бросил Токийский университет и теперь колесит на велосипеде по городам и весям страны Японии. То, что OVA Golden Boy все-таки не относится к жанру хентая — это заслуга его, главного героя (шучу, конечно). А к какому относятся? Не знаю. Я бы сказал «к жизни», вот только нет такого жанра. Жизнь — она сама по себе. Поэтому я продолжаю искать хоть одну поклонницу «Голден Боя»...





To Heart

Режиссер: нет данных
Студия-производитель/издатель: нет данных.

Школьные годы чудесные...

Вот за что я люблю аниме — это за то, что там возможно все и повсюду. Японцы, так их. Попадется иной раз вещица, которую крутишь и так, и эдак, и все не можешь понять: о чем они думали? Ну о чем, скажите, могли думать авторы **To Heart**, когда создавали shojo-образный сериал с героями небезвестной хентайной компьютерной игры (одноименного «квеста на раздевание»)? И, самое главное — о чем должны думать зрители? О том, что дизайны персонажей оказались слишком удачны для изначально выбранного «узкопрофильного» жанра, и им дали поработать «на гражданке»? Или о том, что авторы ориентировались вовсе не на девичью аудиторию и хотели «пристегнуть» парней к экрану, воспользовавшись репутацией оригинала? И ладно бы — сняли какую-нибудь пошлятину. Так нет же, сделали наивную и чистую историю о первой любви, без тени не то что секса — а даже элементарного фансервиса! Да, «Тухарт» можно излазить с микрометром вдоль и поперек, и даже намек на что-либо неприличное вы не найдете (разве что сами подрисуете). **To Heart** — это история, где действуют практически идеальные мальчики и девочки, начинающие старшесеклассники. Сюжет развивается вокруг их дружбы, очень осторожно и деликатно рассказывая о несмелой, идущей через года романтической любви. Нетерпеливый зритель за все 13 серий так и не дожидается ни нападения инопланетян, ни самого захудалого апокалипсиса. Кое-кто может даже сказать, что в «Тухарте» до самого конца так ничего и происходит — и будет, в общем, прав.

Не знаю, рассчитывали ли на это авторы, но для нас сериал имеет, я бы сказал, ярковыраженную ностальгическую ценность. Дело в том, что японская школа (тем более такая идеальная, как в **To Heart**) очень похожа на нашу, «эпохи расцвета», краешек которой многие из нас еще успели застать — с линейками, классными собраниями, речами в актовом зале, кружками, спортивными секциями и — самое главное — школьной формой. Так что воспринимается все как «воспоминание о несбывшемся прошлом» — о прошлом, которого никогда и не было, и быть не могло... А как же? Смотрим ведь мы «Гостью из будущего» и узнаем там себя, а кто-то еще и вздыхает украдкой. Хорошее-то всегда помнится дольше... чем то, что было на самом деле.

К чести авторов, выбранному настроению они остались верны на всем протяжении сериала — и в режиссуре, и в изобразительном ряде. Чистые и очень «теплые» тона, с чувством нарисованные герои (да, персонажи удачные, этого не отнять), великолепные «атмосферные» фоны и уверенная режиссура анимации (вкуче с неплохим ее качеством — прогресс последних лет виден и здесь) делают **To Heart** весьма запоминающимся произведением. Конечно, в нем нет ничего «хитового», и среднестатистический фанат аниме будет, скорее всего, разочарован неспешным развитием событий и отсутствием ярко выраженных фэнских «зацепок» — но своих настоящих ценителей сериал, без сомнения, нашел.

Отдельно стоит упомянуть **omake** — пятиминутные пародийные фрагменты **Special Broadcast**. Уменьшаясь в размерах и вырастая в «сверхкавайности», герои остаются замечательно узнаваемыми — причем и в характере тоже! Абсолютный шедевр — вторая **omake**, которую я пересматриваю иногда, когда начинает портиться настроение. На душе становится тепло, и далее это тепло перемещается туда, где ему положено быть. Куда? К сердцу, конечно же!

eX-D

Режиссер: нет данных
Студия-производитель/издатель: нет данных.

Многим анимешникам «старшего» поколения знакома легенда о некоем «суперсериале», недоступном, но замечательном. Известно было и название: «**Bubblegum Crisis**», и были черно-белые порой скриншоты, сделанные еще на «Амиге», и даже сценарии всех восьми серий.

Это все лишь усиливало интерес, но не исчерпывало его. Потом произошло чудо. На той самой, еще полностью «пиратской» Горбушке, на кассете с индийским (!) фильмом была обнаружена дописка с заголовком «**Кризис жевательной резинки**».

Как это было куплено и как принесено домой — не помнится и не важно. Но внутри оказался подлинный шедевр, который, как реликвия, бережно хранится до сих пор. Там были клипы с переводом (!). Преклоняю голову перед никому не нужным подвигом неизвестного (а, впрочем, известного — тем хуже) переводчика. Это был **Hurricane Live 2032** — сборник клипов по BGC, с субтитрами. Так мы приобщились к шедевр... Остальное не так интересно. Ясное дело, что одними из первых пришедших с Запада кассет были именно серии BGC. Между прочим, в Штатах BGC являлся одним из ранних OVA-релизов «нового» аниме. Возможно, с этим связано достаточно большое количество информации о нем в Сети. Все вышенаписанное можно считать tribute по «Бубльгум Кризису». Но при чем же тут аниме со странным названием **eX-D**? Да при том, что со времен «Бубльгума» не было, пожалуй, ни одной, по-



Katane Himikawa



Akari Kamigishi





хожей на него, вещи. Правда, eX-D не совсем BGC (да этого и не нужно), а вот настроение фильма... Автор eX-D, **Косукэ Фудзисима**, хорошо известен нашим анимешникам, ведь это он придумал, что скандинавские богини равнодушны к простым японским парням (**Ah! My Goddess!**) и что бандиты лучше всего ловятся с помощью симпатичных, но хулиганистых девушек из дорожной полиции (**You Under Arrest!**). Правда, глубиной сюжетов его истории не блещут, но зато присутствуют милые девушки и самые качественно прорисованные в аниме мотоциклы и автомобили. Подобное упоение техникой так же было присуще легендарному BGC. Что же такое eX-D? Это фирменный логотип специального отряда дорожной полиции, занимающегося не совсем обычными происшествиями. Дело в том, что в ближайшем будущем бортовые компьютеры автомобилей смогут заменить собой водителя, и все автомобилисты превратятся в пассажиров. Но за все приходится платить — и порой автомобили, вернее, электроавтомобили сходят с ума. Такое было в эпоху лошадей: «кони понесли». И тогда на улицах появляются **Extreme Driver**'ы, или просто **Ex Driver**'ы, которые на классических, то есть бензиновых, авто перехватывают взбесившиеся повозки. Примерно также **Knight Sabers** из «Бубльгума» охотились на взбесившихся киборгов-бумеров.



О двух подругах, «экстремальных водительницах» **Лизе Сакакино** и **Лорне Эндо** и рассказывается в этой истории.

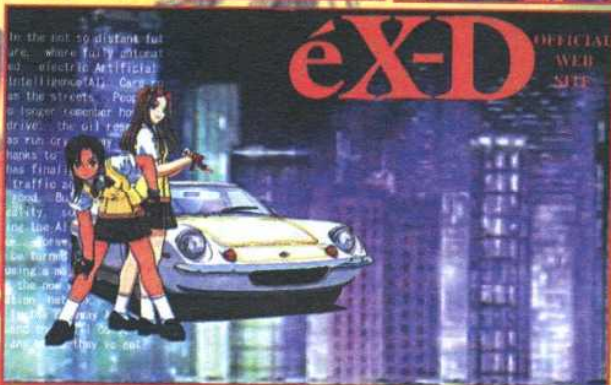


Образ будущего, изображенного в eX-D, можно назвать даже ностальгическим — настолько все красиво и суперсовременно. Дизайн великолепен, давно я не видел столь качественной работы. Отдельное слово о саундтреке. Для подобного фильма он даже нестандартен — вместо привычного глэм-рока BGC здесь — жесткий электронный техно-поп в силе плейстейшновской **Ridge Racer**. В общем, если хочется немного расслабиться, отвлечься от мировых проблем и не очень загружаться сюжетом, то eX-D — совершенно замечательный вариант. Кстати, рекламный ролик к нему крутился перед началом нового Фудзисимовского полнометражника — **Ah My Goddess! The Movie**.



Помню, что после просмотра BGC приставал ко всем с ехидными вопросами типа «про что же этот фильм?», поскольку там метасюжет затмевался большим количеством происшедших событий и порой просто не прослеживался. По первой OVA судить, конечно, трудно, но, кажется, здесь будет та же история.

Алексей Лапшин (ranma@anime.ru)



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

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ



от **\$0.33/час**

регистрация доменов от **\$25**

услуги хостинга от **\$15**

Купи карту на www.molotok.ru



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

191025, Санкт-Петербург, Невский пр-т, д.88
Тел.: (812)329-55-49, Факс: (812)279-10-66

CITYLINE
INTERNET TECHNOLOGIES

Addams Family



Осеан создала ряд очень неплохих игр (Adventures of Mighty Max (SNES), Darkman (NES)). Их Robocop 2, например, по-моему, самый графически продвинутый из всех четырех NES-овских Робокотов. Addams Family относится к жанру квестов и немного заморочена, но человеку, прошедшему самостоятельно (ценой гибели многих нервных клеток) Light Crusader, одолеть ее вполне по силам.

Итак. Пока Гомес отлучился, кто-то (этих «кто-то» очень много) решил прибрать к рукам все богатство семьи Аддамсов, хотя и членами семьи этот кто-то не побрезговал. Действия начинаются с того, что Гомес решил прийти домой, а там... Тут управление передается вам. Взяв деньги на верхушке дерева и избежав встречи с совой, идите в правую сторону, попутно собирая деньги. Даже если вы протестируете особняк на наличие входа, внизу экрана будет написано «Locked Door», то есть «дверь закрыта». Когда будете идти под окнами, нажмите ВНИЗ — так вы избежите ранений от выкидываемых камней. Чтобы взобраться на летающие надгробные плиты, отталкивайтесь от привидений (!). Соберите все деньги, но сыр не трогайте. Идите в правый конец двора и, встав на открытую могилу, нажмите «В». По веревке спуститесь вниз и проверьте на наличие призов все комнаты, кроме нижней правой (комната эта, кстати, называется «The Pit», название, надеюсь, понятно, да и эффект почти такой же, что при Fatality на The Pit III). Найдя кость (Bone) и собрав все деньги, убейте виденного вами скелета (трижды прыгайте ему на череп) — получите House Key.

Теперь вылезайте из склепа и бегите напрямик к двери в особняк, встав около которой, нажмите «В». Сразу же отходите влево, иначе на вас упадет люстра. Убив паука, идите в нижний левый проход.

В комнате с большими портретами всей семьи (обратите внимание на глаза бабуси) двигайтесь влево. Как только вы дойдете до медвежьей шкуры, она оживет.

Глушите ее, прыгая ей на голову, и прыгайте на полку в левом конце комнаты. Деньги пока не собирайте, а лучше скачите по портретам в правую сторону. Допрыгав до висящего в воздухе капкана, перескочите на следующий портрет — Гомес сбросит капкан на пол. Так как медведь сейчас справа от капкана, спуститесь с портрета влево, и белый медведь (без бутылки с Coca-Cola) попадет. Теперь соберите деньги (все!!!) и снова идите в прихожую. Поднимайтесь на второй этаж и идите вправо. За первым же окном спрятана комната с деньгами (в прыжке около окна нажмите «В+ВВЕРХ»). Идите вправо. Войдя в Master's Bed room, прыгайте на левую верхнюю полку, а с нее напрямик на кровать. Как только Гомес оттолкнется от кровати, направляйте его на правую верхнюю полку, где он найдет свое «домашнее животное» — кисть руки по имени Вещь (Thing). Кое-где она вам серьезно поможет, но об этом потом. Направляйтесь вправо, на балкон (Balcony). Собирайте стодолларовые купюры (мне бы такой балкончик!), а когда они кончатся (не у вас, а на балконе), идите в прихожую. Останьтесь на втором этаже, но теперь выбирайте левый проход. Исследуйте все комнаты (на месте двери может быть и надпись Door). В комнате игрушек (Toy room) бегает очень агрессивный плюшевый болван, рожки вешают вам смачные апперкоты. Немного подумав, вы догадаетесь, что по рожам надо прыгать во время их «веселья», так что быстро попрыгав по ним и взяв акваланг (к которому, по замыслу авторов, прилагается водолазный костюм), не стойте на последней физиономии!



Спрыгнув вниз и избежав встречи с дубинкой медведя, уходите. В комнате Венсди (Wednesday's room) вам будут надоедать прыгучие куклы. Но так как запрыгнуть на верхнюю полку они не смогут, вы, взяв ключ от дерева (Wooden Key), можете быстро убежать. Двигаясь налево, осмотрите все комнаты на наличие в них денег, но в ванной (Bathroom) пока ничего не делайте. В комнате Пагсли (Pagsley's room) прыгайте в дыру в полу. Там вы найдете самого Пагсли, но он скажет, что вылезать пока не собирается, а сделает это лишь тогда, когда вы найдете все компоненты зелья (Potion). Вылетев около своего особняка, вы опуститесь на землю рядом с торчащими ногами Пагсли. Идите до конца влево, к дереву, у которого начинали игру. Убейте сову и входите внутрь. Внутри дерева, вам надо лишь взобраться наверх и взять голубое яйцо (Blue Egg) — второе составляющее зелья (а вы что подумали?). Спускайтесь вниз и, выйдя из дерева, идите в особняк. В прихожей сразу направляйтесь к двери справа и, стоя около нее, нажмите «В».

Оказавшись на кухне, сразу же спускайтесь вниз и жмите «В» около двери. Попав в морозилку (Freezer), идите вправо, не забывая собирать деньги (кое-что можно взять, лишь отталкиваясь от пингвинов) и уворачиваясь от сосулек. Как только вы заметите ледяной массив, по единственному проходу через него покатятся ледяные шары. Для того чтобы избежать наносимого ими вреда, используйте специально пробитые шахты. Как только вы дойдете до озера и искомой девчонки, вам, прежде всего, надо будет преодолеть это самое озеро по появляющимся ледяным блокам. Я поступаю так: рассчитываю время от его исчезновения до появления и прыгаю на место появления блока приблизительно за 0,5 секунды до его появления. Сначала у вас это не получится, но после десятка обломов этот отрезок пути особых хлопот доставлять не будет. После того как вы возьмете жизнь (Extra Life) и спасете Венсди (она посетует на то, что ничем помочь пока не сможет), вам с помощью ледяного блока надо будет снова поставить Гомеса левее озера. Поступите так же, как и несколько секунд назад, и идите обратно к двери из морозилки. Правда, учитывая свои ошибки, вынужден предупредить: очень легко свалиться в пропасть, чуть-чуть поспешив с прыжком на платформу с дверью.

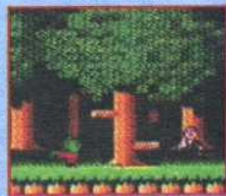


Вы снова на кухне. Уворачиваясь от весьма агрессивных вилок, ножей и кружек, идите вправо. Забирайтесь на трубу и в прыжке берите ведро (Empty Bucket). Почему пустое? Узнаете потом. Теперь подходите к печке (в правом нижнем углу) и жмите «В». Прямо на входе Венсди даст вам ключ от чердака (Attic Key), так что все три ключа в сборе. Топайте (а точнее — прыгайте) вправо и собирайте деньги. Увидев бабулю, непременно подойдите к ней. Бабуля (Granny) посетует на потерю гаечного ключа (Wrench), но скажет, что если Гомес его найдет, то она починит для него некую машину тумана. Выбегайте из сего мрачного и жаркого места обратно в прихожую (Hallway). Поднимайтесь на второй этаж и идите влево. Заходите в ванную. В ванной вам надо всего лишь включить душ внизу справа с помощью веревки. Помешать этому пытаются наглые куски мыла, сбрасывающие Гомеса вниз и к тому же отнимающие одну единицу энергии (назову это, с вашего позволения, хит-пойнтом), но если вам повезет и Гомес дернет за веревку, то сразу же идите к включившемуся душу — ведро наполнится (появится сообщение «Full Bucket»). Снова идите в прихожую, спуститесь на первый этаж и идите вправо. Подойдите к горящему камину, и Гомес потушит огонь водой из ведра. Жмите «В» и собирайте! Выходите из камина и с помощью кнопки «А» и крестика (не «Х», а крестовины упра-





вления) загоните Гомеса на полку. Теперь, когда мужик (очень злой), идущий вправо, будет под вами, прыгайте на люстру. Этим вы отключите его и спокойно сможете пройти в обсерваторию (Observatory). Что?! Нет тут никакого мата! Внутри вас ожидают ну о-о-чень голодные цветы, могут даже убить. Хм-м, если у вас джойстик в руках еле держится, взяв зонтик (Umbrella, нет тут G-вируса, хотя цветы, мягко говоря, несколько подозрительны), снова идите в прихожую. Оттуда сразу же идите влево.



Гуляя по комнате с большими портретами всей семьи, не вздумайте пройти мимо мишки — его сначала надо оглушить ударом по голове, а то слишком уж резво он размахивает лапами (прямо Кума из Tekken 2!). Идите дальше и заходите в библиотеку (Library). Внутри берите ноты справа, а затем становитесь на стул и трижды дергайте за веревочку. Появится громилка Ларч (Lurch) и скажет, что с удовольствием сыграет мелодию на эти ноты. Теперь быстро бегите в прихожую, поднимайтесь на второй этаж и жмите «В», стоя у двух больших дверей. Бегите влево и, перепрыгнув синенькую и весьма ужасную парочку, подходите к Ларчу. Как только заиграет музыка, заходите в дверь, которую до этого прикрывали привидения.

Теперь вы оказались в собственном лесу (Wood). Адамсы уж точно подошли бы под объявление: «Требуются вальщики леса со своим лесом». Не торопясь, двигайтесь влево. Избегайте капканов, падающих яблок, птиц и очень злых мужиков. Дойдя до пруда, вы увидите деньги по другую его сторону и лягушку, которая может прыгнуть мимо пруда (вы же из-за двумерности игры этого сделать не сможете). Подумайте, как с ее помощью достать деньги. После их присвоения, прыгайте в пруд (Pond). Плывите вправо, не забывая собирать деньги, а вот сыр пока оставьте. Особых помех в пруду нет, но там плавают очень злые рыбки (видимо, помесь питбуля и пираний), медузы, да и растущие на дне и стенах актинии не очень-то любят гостей, а пузыри воздуха подталкивают вас к ним (это вам не Sonic). Почти в самом конце вы заметите гаечный ключ. Непременно возьмите его. Тут Бабуся с радостью скажет (Это что? Подводная пейджинговая связь?), что она с радостью починит машину тумана (наверно, Гомес передал ей ключ по подводному факсу). Видите справа, там, где плавает медуза, небольшой проход? Подплывайте (совсем забыл! Чтобы плыть, нужно жать кнопку «А», желателен Турбо) к медузе и, чтобы не пораниться, активируйте Вещь кнопкой «Select» и плывите внутрь пещеры. Там найдете много денег. Собрав их, со спокойной совестью плывите к началу пруда (по пути возьмите оставленный ранее сыр), выберите на сушу и идите в особняк.

УПРАВЛЕНИЕ:

- A** — прыжок, в воде — плавать;
- B** — войти в помещение, на лодке — плыть с помощью весел;
- Select** — активировать Вещь (если есть);
- Start** — меню предметов и людей.



Первым делом, вы должны собрать все деньги в бальной комнате, а затем выйти оттуда в прихожую. Не уходя со второго этажа, выбирайте проход слева. Идите до конца влево, забирайтесь наверх по лестнице и, используя Attic Key, проходите на чердак (Attic). Двигайтесь вправо, обдумывая свои действия, ведь одна ошибка может заставить вас вернуться на какое-то расстояние назад, но про деньги не забывайте. Как только вы увидите шкаф, сразу подводите Гомеса к нему, запрыгивайте на шкаф и жмите «В» — попадете в комнату с деньгами. Выходите оттуда (там еще должна быть надпись Door). Так как вы появитесь этажом ниже, снова бегите на чердак, на этот раз дойдите до двери и откройте ее.

Ну, вот вы и на крыше. Но не бегите, сломав голову так, как сначала сделала я, а аккуратно идите влево, дожидаясь падения двух кусков черепицы (не на вас!), а падать они будут по очереди. Как я уже говорил, я ничего тут не зная, побежал, и дошло до того, что



кусок черепицы сбросил Гомеса с крыши, а так как я не взял зонтик, Гомес разбился. Ну, это я отвлекся. Итак. Вы мужественно обошли два куска черепицы, не дав им на вас упасть. Теперь жмите Select и быстро, не останавливаясь, бегите влево. Активированная кнопкой Select Вещь позволит вам стать на какое-то время пофигистом, но на всю крышу ее не хватит, так что если увидите, что Вещь мигает, непременно остановитесь и, когда она исчезнет, в последний раз используйте ее. Добежав до левого края крыши, стойте или прыгайте около странного аппарата, пытаясь поймать небольшое облачко, вылетающее из него. На поверку это облачко оказалось туманом (Some Fog) — последним компонентом зелья. Теперь, используя лестницу, лезьте на крышу.



Ставьте Гомеса на трубу и жмите «В». Теперь вы летите по дымоходу. Дособерите себе денег до миллиона долларов и попытайтесь взять жизнь. Если вы взяли зонтик — радуйтесь, если нет — пеняйте на себя! Забавно, но даже в дымоходе есть дверь. Открыв ее и войдя в проход, вы появитесь у камина, стоящего неподалеку от двери в библиотеку.

Входите в библиотеку, идите вправо и прыгайте так, чтобы Гомес стоял правее табуретки. Простым шагом влево двигайте ее для того, чтобы взять ноты слева (Music Manuscript). Теперь снова двигайте табуретку вправо и поставьте ее точно под веревку. Снова трижды дергайте за веревку и, отдав Ларчу ноты, бегите в прихожую, а оттуда на второй этаж, в комнату Пагсли. Где-то здесь вы услышите весьма страшную музыку. Дойдя до Пагсли, Гомес отдаст ему зелье и тем самым спасет его. Снова заходите в особняк и бегите в библиотеку. Вы увидите, что часть книжного стеллажа поднялась, тем самым освобождая вам проход. Теперь вам предстоит выбрать одну из пяти веревок. Подходите к левой и, стоя под ней, прыгайте. Гомес дернет за нее и окажется в секретном проходе (Secret Path). Опасайтесь летящих сверху камней.



Садитесь на лодку. С помощью кнопки «В» гребите веслами, но опасайтесь очень гадких врагов, которых, видимо, Гомес ранее специально здесь поселил — огромных зубастых драконов! Если Гомес еще не передумал собирать деньги, то можно их набрать, но лучше это делать на скорости. Как только вы переплывете через реку, подходите к большой двери и жмите «В» (если вы не спасли Пагсли, то вы обломались — будет написано «Locked Door»).

Теперь становитесь на весы. Если набрали меньше \$ 1,000,000, то идите собирать недостающую сумму, а ежели наоборот, то идите к проходу, открывшемуся при измерении вашего веса, и жмите «В».

Вот вы и в своей комнате (Gomez's room). Сразу же на вас нападет Фестер и попытается вас убить. Трижды прыгайте ему на голову, и он откажется от своих амбиций. Идите вправо. И что же вы видите? Нет, это не галлюцинация, просто справа стоит тот плохой дядька, из-за которого вы все это время мучились. Так как своего двойника ни один из ребят не потерпит, то после этого боя кто-то умрет. Надеюсь, это будете не вы, ведь поведение двойника очень предсказуемо. А убить можно так: встаньте левее ступенек и нажмите ВНИЗ. Подержав ВНИЗ несколько секунд, вы заставите двойника спуститься вниз. Теперь прыгайте на голову. Осуществив этот маневр трижды, вы окончательно разберетесь со злыми силами в этой игре. Теперь подбегайте к Мортиции и смотрите заставку, после которой последует совсем нелогичный экран «Game Over».



Magic Domain the workless,

п.Шаблыкино, Орловская обл.

P.S. Но несмотря на то, что игра пройдена, в ней осталась одна загадка: в прихожей дверь слева от входа постоянно закрыта. Зачем она?



Похоже, наши читатели наловчились добывать секретные материалы. В «Новостях» рассказано о секретной приставке GD («Мечта геймера»), а теперь Роман Вангер делится с нами своей находкой — информацией о секретной разработке игры неведомой (пока) нам фирмой REC. Ему даже удалось добыть первоначальные эскизы главных героев и одного сюжетного момента будущей игры.

Фонтан фантазий



"ШКОЛЬНЫЕ ДЕНЬКИ"

Разработчик: REC.
Издатель: может быть, Вы?
Жанр: Квест от первого лица.
 Студия REC, довольно молода, и проект «Школьные деньки» у нее первый. Это квест о школьной жизни. Без выдумок и фантазии. Класс, в который ходит наш герой, разделен условно на три воинствующие группы, которые строят друг другу пакости. В первую группу входят отличники, весьма неприятные типы, вторая группа состоит из обычных парней, веселых и задиристых, а в третью группу составляют новички, которые не смогли прижиться. Главный герой не входит ни в одну из этих групп, и за это его все недолюбливают.



Первая часть игры проходит вполне мирно: схватки между ребятами, обиды и драки. Вы путешествуете по школе, знакомитесь с местными порядками, решаете для себя, какая из групп лучше. Вторая часть «Деньков» протекает в напряженном состоянии: сестре, с которой Вы учитесь, начинают угрожать, она боится рассказать об этом родителям, и вы решаетесь провести собственное расследование. В конце этой части вам предстоит выбор, от которого зависит концовка игры. Вы обязательно должны выбрать группу, к которой будете принадлежать. Третья часть мне неизвестна, но кто-то из разработчиков буркнул, что это будет либо смерть сестрички (вероятно, плохой конец), либо какое-то путешествие & happy end.



Фрагмент видеоклипа зарисовал Виктор Базанов

Графика в игре рисованная, но довольно симпатичная. Я сам видел коротенький видеоролик, где главный герой болтает со своей сестрой, весьма комичный разговор. Игорь, так зовут нашего персонажа, строит такие рожи, что подчас сам невольно начинаешь улыбаться. И как, в противовес Игорю, серьезно лицо сестры, мнящей себя Марининой! О звуке пока почти ничего не могу сказать, голоса брата и сестры очень приятные, а остальное неизвестно. Как вы видите, игра может получиться довольно интересной, любители квестов получат хороший подарок.



Вангер Рома, «Вангеровские рассуждения»

PROBOTECTOR 2

▶ START GAME
PASSWORD
OPTIONS

©1994 KONAMI
PROGRAM © FACTOR 5
LICENSED BY NINTENDO

2636-й год. Земля на грани уничтожения инопланетянами. Ситуация практически безнадежна. Последний шанс — в использовании нового, только что созданного супер робота, имя которому — Проботектор.

Уровень 1. (Вид сбоку). Разрушенный город наводнен войсками пришельцев.

Именно здесь вам, Проботектору, предстоит пройти, если можно так сказать, адаптацию. Несмотря на мощь робота, ему понадобится разнообразное оружие, которое он может найти на поле боя. Вот оно:

Оружие «В» — создает вокруг робота небольшую защиту, но недолговечную;

«S» — стрельба веером;

«F» — огнемёт;

«H» — самонаводящиеся патроны;

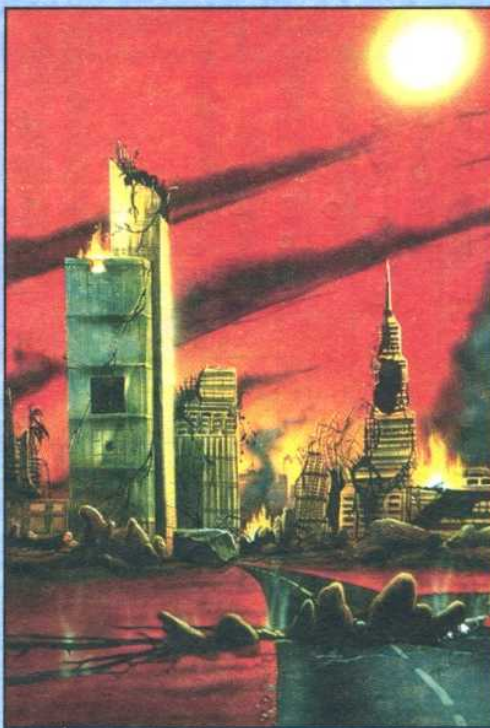
«L» — разрывные патроны.

Из летящих на вас с разных сторон бочонков можно выбить еще одно, весьма действенное, оружие — бомбу.

Кроме оружия, следует научиться использовать трофейную технику, такую как, например, танк, дающий временную неуязвимость и возможность разбивать бетонные стены. Временную — потому что после очередной стены вы покидаете это бронированное убежище (точнее, танк покидает вас). Оригинальных для вас, истребителя Чужих, проблем на этом уровне будет немного, а точнее, две. Первую создаст огромный красный самолет, сбросивший такие бомбы, что загорается вся земля. С этого момента



вам придется прыгать, перемещаться по натянутым канатам и крышам домов. Вторая — босс, такой трехглавый змей-горыныч, для удобства собственного поражения снабженный мишенью в нижней части. Не игнорируйте ее, и с боссом будет покончено.



Уровень 2. (Вид сверху). За городом не легче. Все дороги инопланетяне предусмотрительно заминировали. Солдат тоже хватает. Но главный противник, понятно, босс — яркий и типичный представитель инопланетной техники — летающая тарелка. Расстреляйте ее вооружение, сосредоточенное в шарах по периметру, и путь в следующий этап будет открыт.

Уровень 3. (Вид сбоку). Чужие решили обосноваться на Земле основательно и приспособили для своих нужд целую фабрику. И уже успели наплодить кучу разной дряни. Самая большая мерзость — гигантские комары. В принципе, их уничтожать не обязательно, но они не дают

даже передохнуть, сидя на вершине какой-нибудь стенки! А лазить по стенам здесь нужно будет постоянно, и карабкаться все выше и выше. Наверху же вас ждет очередной босс — здоровенная башка, расшвыривающая бомбы и изрыгающая огонь. У нее одно достоинство — палить ей можно в любое место, хотя глаза и рот предпочтительнее.

Уровень 4. (Вид сверху).

Зараженная радиацией пустыня населена мутировавшими насекомыми. Они и так-то неприятны, а уж после сильной дозы...

Уничтожайте их гнезда (откуда они выползают), так быстрее будет с ними покончить и... встретиться с боссом. Эта очередная тарелка превратила всю местность под собой в зыбучие пески. Стоять трудно, но стрелять — одно удовольствие. По сусалам ее!

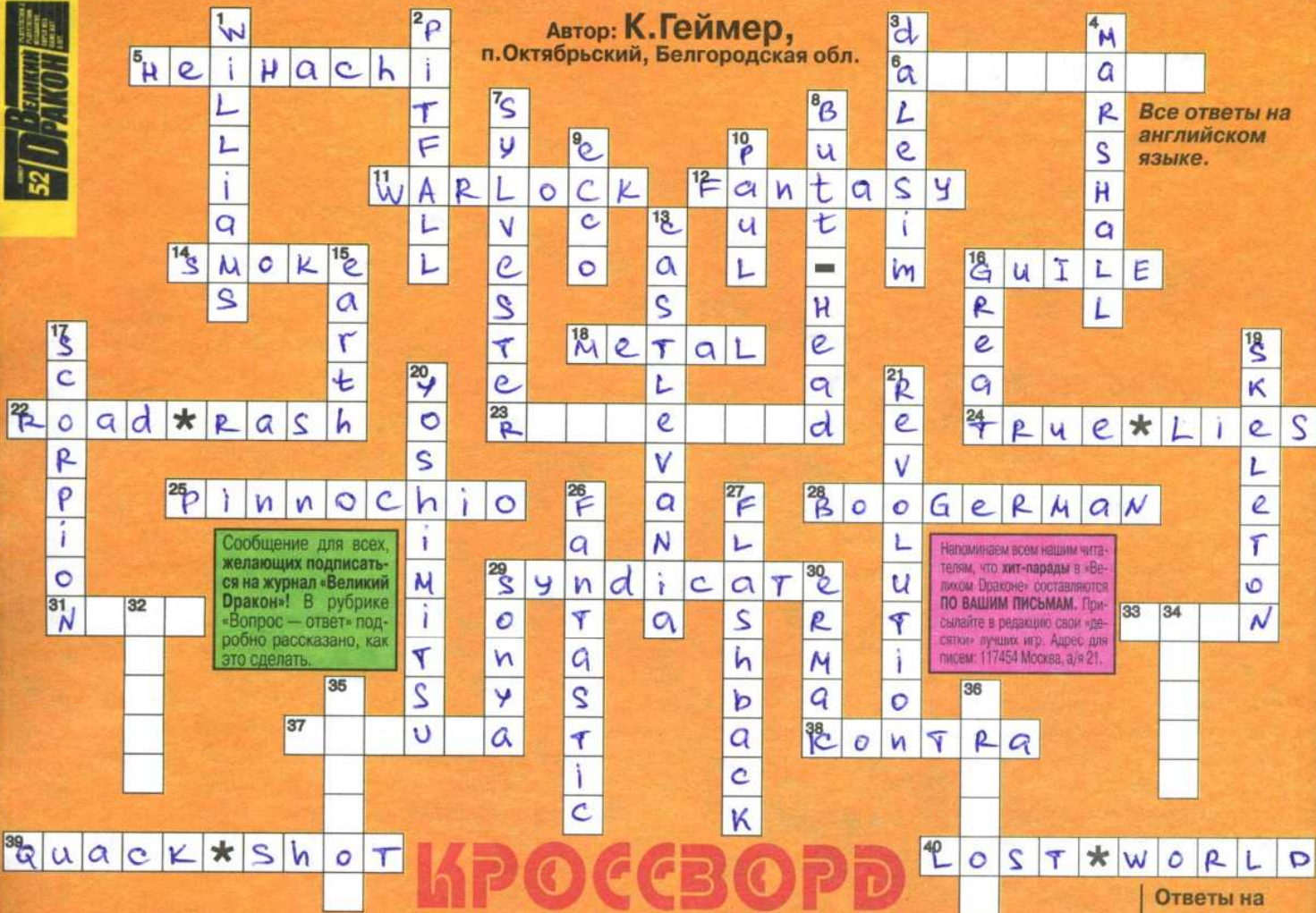
Уровень 5. (Вид сбоку). Пора кончать возиться с последствиями нашествия и заглянуть в корень — логово Чужих. Здесь есть, где порезвиться. Тем более, что вас ждут целых два босса. Первый — выжившая голова с третьего уровня (что с ней делать, вы уже знаете), второй — глава Чужих по кличке Red Falcon (Красный сокол, надо же!). «Птичке» отстрелите конечности, затем палите в голову. И победа за вами.

Примечание для «зеленых». Не нужно кричать: «Птичку жалко», этот самый сокол не погибнет, а лишь оставит Землю в покое. Так что не надо подавать протесты в Green Peace.

Сергей Тарабрин, г. Жуковский
и **Юрий Шатский**, г. Подольск, Моск. обл.

Пароли. (Easy) 2. LL3T; 3. 1DVR; 4. HNJJ; 5. 21ST.
(Normal) 2. MPQT; 3. VCB3; 4. 2YLG; 5. BC5X.
(Hard) 2. CJDN; 3. JJJ4; 4. CDXF; 5. JKDJ.
(Maniac) 2. D2KJ; 3. CYST; 4. KQVV; 5. 4HG3.

Автор: К. Геймер,
п. Октябрьский, Белгородская обл.



Все ответы на
английском
языке.

Сообщение для всех,
желающих подписаться
на журнал «Великий
Дракон»! В рубрике
«Вопрос — ответ» под-
робно рассказано, как
это сделать.

Напоминаем всем нашим чита-
телям, что **жизни-парды** в «Ве-
ликом Драконе» составляются
ПО ВАШИМ ПИСЬМАМ. При-
сылайте в редакцию свои «де-
сятки» лучших игр. Адрес для
писем: 117454 Москва, д/я 21.

КРОССВОРД

По горизонтали:

- 5. Организатор и последний босс первого Tekken'a.
- 6. Боец из Tekken 3 (см. BD 38).
- 11. Только шесть магических камней могут остановить Чернокнижника. Игра на Mega Drive (см. BD 40).
- 12. Final ... — Знаменитая серия игр от Square.
- 14. Дымящийся ниндзя из МК.
- 16. Военный пилот, боец из Street Fighter.
- 18. Twisted ... — Гонки на выживание.
- 22. Знаменитые гонки на мотоцикле.
- 23. Главный герой игры Discworld II (см. BD 43).
- 24. Игра по одноименному фильму с А. Шварценеггером (см. BD 21).
- 25. По-нашему — Буратино (см. BD 33).
- 28. Человек-Козьявка (см. BD 23).
- 29. Вам предстоит со своей корпорацией подчинить себе весь мир, используя в качестве оружия бирборгов (см. КГ 6).
- 31. Летчик из Street Fighter Zero 2.
- 33. Боец из Super Street Fighter Alpha 3.
- 37. Персонаж Tekken 2.
- 38. Популярнейшая стрелялка на 8-ми, 16-ти и 32-битных платформах.
- 39. Игра, в главной роли которой Donald Duck (см. BD 29).
- 40. Третья часть Jurassic Park (см. КГ 7).

По вертикали:

- 1. Компания — разработчик МК 3 на Mega Drive.
- 2. Игра про юношу Гарри, у которого в джунглях майя похитили отца.
- 3. Боец из Индии в Street Fighter.
- 4. Law ... Боец из Tekken.
- 7. Кот, который никак не может поймать птичку (см. КГ 7).
- 8. Beavis & ... Игра на Mega Drive и PSX (см. BD 41).
- 9. Самый известный дельфин.
- 10. Боец из Tekken 3.
- 13. Серия игр про Дракулу.
- 15. ... Worm Jim. Самый знаменитый червяк.
- 16. Самый известный Дракон.
- 17. Боец из МК.
- 19. ... Krew. Игра про спец. отряд «Скелеты» (см. BD 41).
- 20. Ниндзя с мечом в Tekken 3.
- 21. ... X. Игра о спасении группы Aerosmith.
- 26. ... Dizzy. Игра, в главной роли которой яйцо.
- 27. Главного героя этой игры пришельцы лишают памяти (см. КГ 7).
- 29. Женщина-боец из МК.
- 30. Оранжевый ниндзя из UMK 3.
- 32. Персонаж игры Destrega (см. BD 45).
- 34. Клоун из игры Wrestlemania (см. BD 24).
- 35. Ниндзя из World Heroes.
- 36. Kim ... Боец из World Heroes.

Ответы на кроссворд № 51

По горизонтали

- 3. QUEEN
- 5. RANMA
- 6. BIKER MICE
- 7. SAKURA
- 9. DESERT
- 11. ZELL
- 12. LAND STALKER
- 15. TIME
- 16. DOG
- 17. ZEN
- 18. IMMORTAL
- 21. MORTAL
- 23. TENNIS
- 24. OTACON
- 26. TEKKEN
- 29. E.HONDA
- 31. TROUBLE

По вертикали

- 1. SQUALL
- 2. NBA
- 4. BARRET
- 5. RED
- 8. ROLLING
- 10. EHRGEIZ
- 13. NBA LIVE
- 14. KOUDELKA
- 19. MOTO
- 20. TIFA
- 21. MYST
- 22. LEON
- 23. TABLE
- 25. NORSE
- 27. EDEA
- 28. EAST

Ответ на задачу "Четыре квакера" (стр. 7)

Имя	оружие	предмет
Ovod	hyperblaster	антикислотный костюм
Pijavka	submachine gun	озверин
Komar	super shotgun	бессмертие
Tarakan	railgun	акваланг

Решение

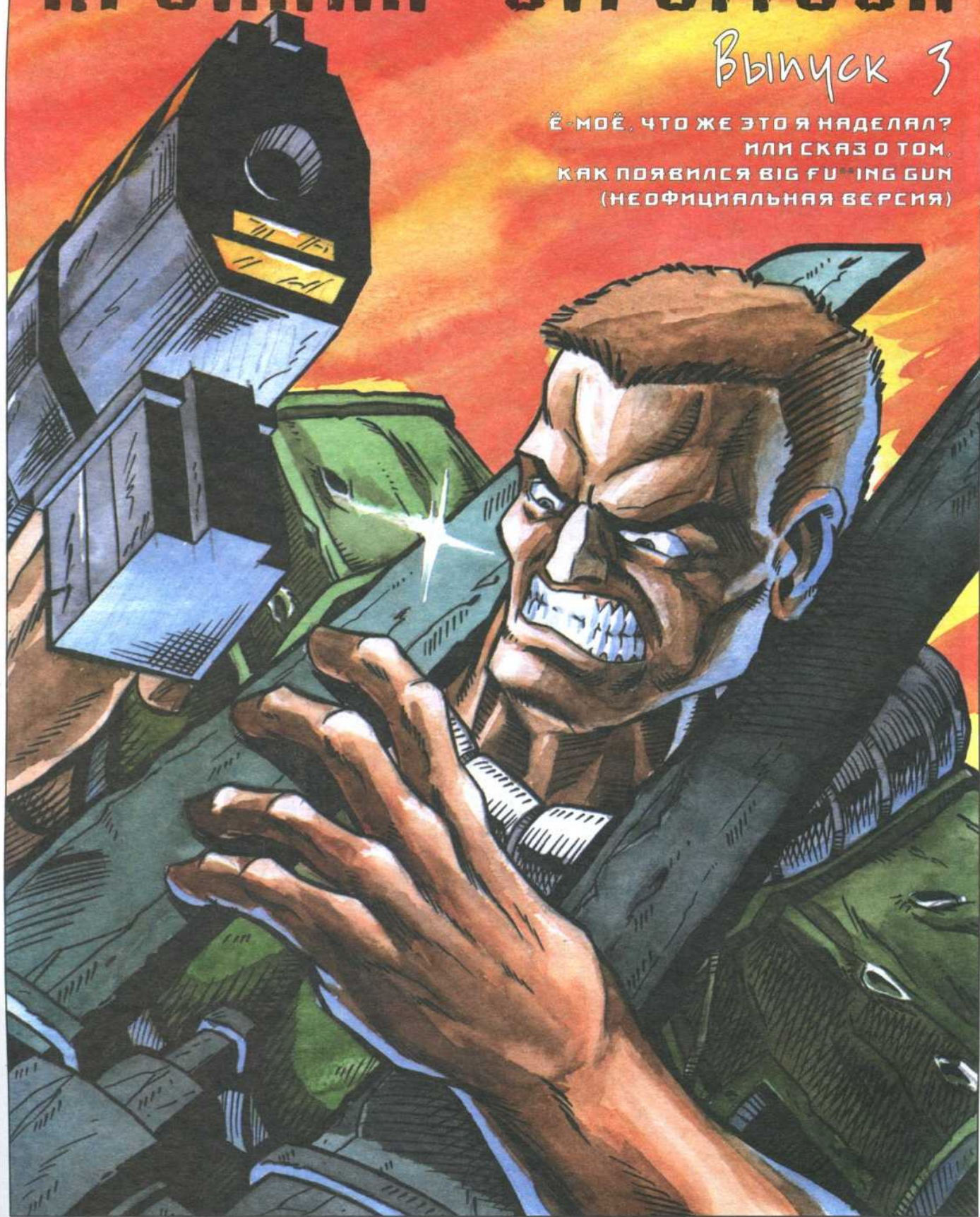
Ни Овод, ни Пиявка не имеют рейлгана. У бессмертного Комара его тоже нет. Значит, рейлганом вооружен Таракан. У Овода и Пиявки нет шотгана — значит, шотган у Комара. Овод и Пиявка не имеют акваланга, и Комар тоже, ведь у него бессмертие. Значит, с аквалангом бегают Таракан. У Овода нет ни акваланга, ни озверина, а у Комара нет акваланга. Отсюда, озверин у Комара. Следовательно, антикислотный костюм достался Оводу, а его оружие — гипербластер. Таким образом, автомат (submachine gun) остается Пиявке.

Напоминаем читателям, которые хотят **заказать журнал по почте** и которые живут в регионах, куда доставка ведется **ТОЛЬКО авиапочтой**. На последней обложке и в «Лавке Дракона» мы приводим цены на журналы и комплекты, включающие стоимость **НАЗЕМНОЙ** (железнодорожной) доставки. **Цена при АВИА ДОСТАВКЕ будет выше** и отличается для разных регионов. Просим Вас (живущих в таких регионах) в письмах **ПОДТВЕРЖДАТЬ СОГЛАСИЕ НА ОПЛАТУ АВИА ТАРИФА**, а еще лучше предварительно позвоните по тел. **(095) 209-93-47** и заранее согласуйте цену.

ХРОНИКИ СТРОГГОВА

Выпуск 3

Ё МОЁ, ЧТО ЖЕ ЭТО Я НАДЕЛАЛ?
ИЛИ СКАЗ О ТОМ,
КАК ПОЯВИЛСЯ BIG F*CKING GUN
(НЕОФИЦИАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ)



S

D

ли

Р



Проклятье!
Какого ф#&#
эти заряды
кончаются так
быстро!!!



«Центр»! Это
«База 1»! Наш отряд
уничтожен! Что?
Нет, он один...





А это еще
у нас кто? Да я
тебя, тварь, голыми
руками...!



Глупый
червяк! Меня
зовут —
Гладиатор,
запомни это!



Ну и удар у этого,
как там его... недиатора...
Как будто попал между
молотом и наковальней...



А насчет голых рук, это я,
конечно, погорячился. Бластер
мне все-таки нужен!



Я тебя, червяк, сейчас просто по стене размажу и все!

Ты что это делаешь, толстый? Больно же, гаг!

А это и него что такое? Энергетические аккумуляторы! Толстый, наверное, порадуется, если я в них пальну разок — гризгой!



НЕТ!!!
Не надо...!

БЛАСТ!

А вы, твари, знаете, как умирает настоящий морпех? Сам сожну и но и всех вас с собой заберу!

БЛАСТ!

БЛАСТ!

А тем временем на помощь своему товарищу направлялся целый взвод десантников. Но помощь запоздала...

Внимание! Всем приготовиться! Я слышу неподалеку вопли строггов, значит там наш парень!

Так, ребята... А это еще что?!!

Черт возьми, что это у них тут произошло?

Здесь их всех порвало просто как поролоновых крыс...

Вот это наш боец, им цстроил!!!

Кажется, я догадываюсь, в чем дело. Это же остатки аккумуляторов, так?

Бравый морпех погиб как герой, но...

... На месте его последнего боя долго работала следственная комиссия Министерства обороны Земли...

... которая сумела установить причину страшного взрыва. А мастера-оружейники, пользуясь выводами комиссии, сконструировали новое оружие. Его хотели назвать в честь героя-десантника, но установить его личность не удалось. Поэтому новое оружие назвали просто — Вiу Fи*иnу бик!

FIK

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



8 бит

Layla

1) Небольшая поправка к совету Алексея из Курска (см. №24). Если ввести любой пароль, вы действительно сможете выбирать уровни, но только до того, пароль которого вы ввели.
 2) Если зажать ↓ на пару секунд, а затем быстро нажать А, прыжок получится выше обычного.
 3) В отличие от большинства игр, где пароли вам ДАЮТ, здесь их нужно отыскивать. Обычно этот приз, похожий на небольшой кубик, находится в комнате, где нет врагов и звучит довольно мрачная музыка.
 Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

8 Eyes

Пароль для продолжения приключений: TAXAN TAXAN.
 Beavis, г.Мелитополь, Украина

Addams Family

Хочу дополнить список секретных комнат, о которых рассказал Илья Тронь в 21-м номере. Помимо указанных четырех, есть еще одна, вход в которую находится в окне комнаты в правом верхнем углу. Для входа надо в прыжке нажать ВВЕРХ.
 Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

Bad News Baseball

Чтобы все команды стали женскими, зажмите на первом джойстике ↙ и ↑ на втором. Продолжая их держать, нажмите RESET, а когда появится заставка с названием игры, нажмите START на первом джойстике. Если трюк получился, бейсбольный значок превратится в сердечко. Но, к сожалению, это прием срабатывает только на картриджах-одноигровках.
 Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.



Chip and Dale 2

Пополнение энергии: в игре нажмите ↑+START, START.
 Archangel, г.Москва

Zanac

Дополняю Олега Щербакова (см. №35): все мелодии можно прослушать и используя только первый джойстик. Для этого после гибели нажмите А+В и, не отпуская, START. Затем, отпустив кнопки, вы должны увидеть цифру 35.
 Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Kid Kool

Не пытайтесь набрать больше 255 жизней, так как счетчик жизни обнулится.
 Вован, г.Кубинка, Московская обл.



Battletoads

Указанный Павлом Рудометкиным в №29 прием увеличения числа жизней действует не только в начале первого этапа, но и на любом другом этапе, включая финальный. Более того, этот трюк можно проводить бесконечное число раз. Но у него есть и недостаток: жизни прибавляются обоим игрокам одновременно, что неудобно в режиме одиночной игры. Здесь каждый раз приходится дожидаться гибели второго героя (или убивать его самому).
 Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

Dragon Quest 4

В четвертом мире не пытайтесь убить злого короля, это невозможно. По закону игры в этой схватке вы должны проиграть.
 Александр Разуванов, г.Хабаровск

FIFA '96

Чтобы прослушать все звуки и музыку этой игры, зажмите Turbo A + Turbo B на обоих джойстиках и нажмите RESET.
 Agent Willmor, г.Саратов

Gegeo

Пароли: 2. PS2N5XGZ8;
 3. JRZJ0VD83; 4. N3N9B5XGG;
 5. 53N9B2XGG; 6. 5NN3DGSX9.
 Александр Некрасов, г.Люберцы, Московская обл.

Karateka

Прикол. Если с самого начала пойти не вправо, а влево, увидите финальную концовку игры.
 Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Middle East Tank

Учтите, если вы уничтожите на одну боевую цель больше, чем нужно, место расположения босса пропадет с карты.
 Great Critic, г.Хельсинки, Финляндия

Super Basketball

Наиболее удачно трехочковые броски получаются, если у боковой линии подпрыгнуть и произвести бросок в тот момент, когда баскетболист начнет опускаться.
 Cyborg, г.Москва

Bombberman

Если ваши бомбы обрели максимальную мощност, то очень круто будет, если вы составите из них цепь, а затем взорвете одну из бомб. Так можно будет очень быстро уничтожать стены и врагов.
 Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Dynamite Bowling

Если в двух партиях подряд одним шаром снести все кегли, то вам покажут «мини-шоу».
 Fire Wolf, г.Москва

Rambo 2

Прикол. На паузе зажмите кнопку бега и нажмите START. Рэмбо будет бежать изо всех сил... на одном месте!
 Fire Wolf, г.Москва

Tiny Toon 4

Квадратики с логотипом WB, появляющиеся после сбора морковок, можно использовать как платформы.
 Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

The Adventures of Lolo 2

Пароль на последний уровень VQTD.
 Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

- Чударёв Анатолий (г.Юрга Кемеровской обл.), Лагутин Андрей (г.Шебекино Белгородской обл.), неизвестный автор, Чударёвы А. и Е. (г.Юрга Кемеровской обл.), тг. JV (г.Омск), Napiotic Theodor (г.Чита), Чударёв Анатолий (г.Юрга Кемеровской обл.), Касьянов Игорь, Филимоненко Виталий (г.Топки), Мирошников Михаил (г.Рязань), Ed-209 (г.Москва), тг. JV (г.Омск), Саня "The Dupel" Анохин (г.Кострома), А.В.Дмитриев (г.Люберцы Моск.обл.), VEGA (р.п.Шилово Рязанской обл.), Аралов Степан (д.Вязовка Свердловской обл.), Крючин Алексей (г.Москва), Albert Wesker (г.Днепропетровск, Украина), Тимохин Сергей (с.Молчаново Томской обл.)

Убедительная просьба всем авторам подписывать свои рисунки

Продолжается продажа электронных версий (на лазерных дисках) номеров журналов, которые уже полностью закончились. Подробности см. на стр. 2-3.

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

GAME BOY



Hercules

Пароли: 2. B7FG4; 3. XTV5P;
4. TVSDP; 5. FX6NL; 6. H6RSV;
7. K7DGR; 8. FTXCG; 9. GSJ4H.
Титры — CRDTS.

Bond, Steve Bond

Judge Dredd

Смена оружия: ↓+A.
Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

The Lost World: Jurassic Park

Дополню пароли, приведенные в №43: 6. JFCD; 7. MRBM; 8. XGNT.
Bond, Steve Bond

Toshinden

Чтобы попасть в секретное меню, нужно на заставке с логотипом «Takaga» нажать В,А, ←, →, В,А, ↓, ↑, В,А.
Fire Wolf, г.Москва

Operation C

10 жизней. На заставке нажмите 4 раза ↑, 4 раза ↓, 4 раза ←, 4 раза →, А, В, START.
Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Pocahontas

В 51 номере приведена часть паролей. Вот остальные: 6. HFSBD2M6;
7. QZJRL1W4; 8. BPXCV7Z3; 9. RWHJX9Z5.
Bond, Steve Bond



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

Power Rangers: The Movie

Пароли: 1. 0936; 2. 6365; 4. 4173;
5. 3436; 6. 0411.

Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Mortal Kombat 3

На «versus-экране» наберите 000 707 — у компьютера будет четверть энергии.
King, Berserk и Голубев Е., г.Москва

Final Fantasy Legend II

Звуковой тест. На заставке нажмите SELECT+B+START.

Jam, г.Хабаровск

Mine Sweeper

Пароли для «7 миссий»: SP5; NP5;
S15; N15; 2ND; 1RT; INT.

Gera, г.Москва



Slam Dunk 2

Пароли: 2. HANAM; 3. TAKEN;
4. KAED; 5. RYOTA; 6. HISQS.

Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Super Nintendo

Human GP

Изменение места старта. Нажмите и держите «Select» и нажмите В.
Олег Трунов, г.Москва

Kendo Rage

Выбор уровня. На титульном экране нажмите Х, У, А, В, Х, У, А, В, START. В Special Presents Mode появятся номера уровней. Выбрать нужный вы сможете кнопками L или R.

Джим, г.Кемерово

В, У, У, В, А, В, У, В. Перейдя на следующий экран, вы увидите номера уровней, а также то, что число ваших жизней увеличилось.

Камвольцев, г.Санкт-Петербург

Lamborghini American Challenge

Вам не хватает каких-то \$ 6000000? Пароль «JFKVVVVVVVVVVJFK» избавит вас от этой проблемы.

Neo, г.Тверь

Lock On

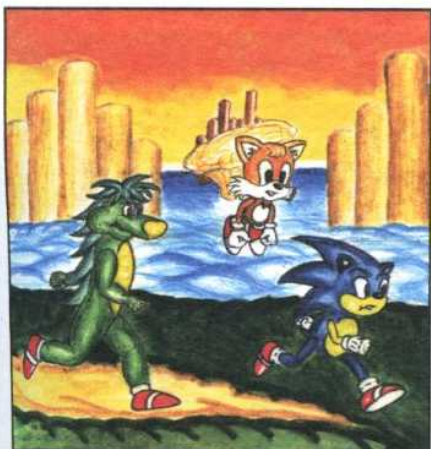
На титульном экране нажмите У, В, А,

James Bond Jr.

В №41 была приведена часть паролей уровней. Вот оставшиеся: 3. 0007; 4. 3675.

Сергей Белкин, г.Новороссийск

MegaDrive



Sonic & Knuckles

Прием, который дал Роман Еремин (слава ему соникаАДСкая) в №29 для этой игры, работает не только на первом боссе, но и на всех других боссах.
Archangel, г.Москва

ESPN National Hockey Night

Если на экране «Turn up the Heat» (что можно перевести как «Сделай погорячее») нажать С, →, В, →, А, →, то войдете в меню «жестокостей», где получите доступ к двум новым опциям.

Денис Мухаметов, г.Ангарск, Иркутская обл.

Ghost Busters

Можно набрать много денег следующим способом. Найдите сейф с деньгами (недалеко от входа в лабиринт), возьмите деньги, выйдите и снова войдите. Сейф опять будет полон денег.
Dr.Абик, г.Балашиха, Московская обл.

Beyond Oasis (Story of Thor)

Быстрая смена оружия достигается одновременным нажатием MODE+B (в японской версии — MODE+A). При этом ваше оружие заменится на то, что стояло перед ним.

Wolfpac Sting, г.Рубцовск, Алтайский край

52 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

GAME BOY/SUPER NINTENDO

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



MegaDrive

Tiny Toon

1. Пароль, приведенный Антоном Кретовым в 28 номере, позволяет выбирать уровни, но лишь до этапа 7-1, а не любой (как писал Антон).

2. На этапе 7-3 вы встретите множество дверей. Чтобы не ошибиться и не начать этап заново, заходите в четвертую слева дверь.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Black Hole Assault

Неуязвимость. В «Name Entry» выберите в качестве своего имени MUTEKI.

Full Throttle & Big Den, г.Мончегорск, Мурманская обл.

Double Dragon 3

На экране с названием игры нажмите A+B+C и попадете на экран опций, где можно изменить количество имеющихся монет и выбрать различных героев.

Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

FIFA Soccer 97

Прием, описанный в №39 для FIFA'95, можно использовать и в этой игре.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

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

Shadow Dancer

Чтобы получить бонус в 200000, убейте любого босса на последней секунде (0:01), используя магию.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

PINK HOLLYWOOD

Pink Goes to Hollywood

Если после ввода кода, приведенного в №51, поставить игру на паузу и нажать А, энергия полностью восстановится.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Zero Tolerance

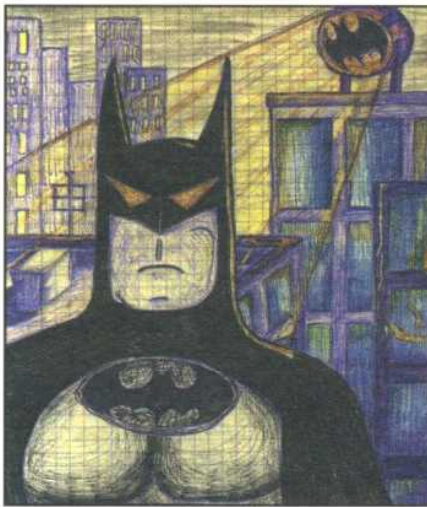
Если при ходьбе нажать кнопку MODE, персонаж пойдет быстрее.

Miles-Tails, г.Ханты-Мансийск, Тюменская обл.

Sol Feace

Если вы ввели комбинацию для выбора уровней, приведенную Shark'ом из Волгограда в 43 номере, то, нажав в игре A+B+C, вы сможете досрочно завершать уровни.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.



Batman

На 3-м уровне (музей) возьмите первую попавшуюся 1Up и запрыгните на поднимающуюся вверх платформу. Когда достигните третьей платформы, спрыгните вниз — жизнь будет на месте. Так можно повторять, пока не наберете 9 жизней. Такая же возможность есть на 5-м уровне.

Galvatron, г.Мурманск

Urban Strike

Пароль экрана «Win Screen» (титры) — D7TKH GR3M3G.

Fire Wolf, г.Москва

Global Gladiators (Global Gladness)

Дополнительные жизни. На паузе нажмите А,А,А,В,В,В,С,С,С,В,А и продолжите игру. Если вы услышите слова «You cheater», значит, что-то не сработало, и повторите процедуру.

Александр Рудницкий, г.Харьков, Украина



Zero Tolerance

Если у вас есть огнемёт или автомат с лазерным прицелом, выберите одно из этих оружий. Теперь нажмите кнопку В и, не отпуская ее, переключитесь на соседнее оружие кнопкой С. Вы будете стрелять из того же оружия, а патроны будут тратиться у соседнего.

Master Ryu and Demons Hunter, г.Хабаровск

Gaiaros

Восстановление мощности оружия. После выбора уровня начните игру и поставьте паузу. Затем нажмите ↑ и дважды нажмите А. Снимите игру с паузы и увидите, что мощность вашего оружия восстановилась.

Red Knight, г.Уфа

Shadow Blasters

Неуязвимость. В режиме для двух игроков во время игры доведите первый персонаж до почти полной потери энергии. И в тот момент, когда он будет терять последний квадратик энергии, быстро нажмите START на втором джойстике.

Через некоторое время первый персонаж появится в центре экрана, и все то время, что будет восполнять энергию, он будет неуязвим.

Full Throttle & Big Den, г.Мончегорск, Мурманская обл.

Mega Turrican

На паузе нажмите →, ←, ↓, →, А, START — возврат к предыдущему уровню.

Денис Мухаметов, г.Ангарск, Иркутская обл.



Worms

Прежде чем начать игру, зайдите в опции и обнулите Teleport, Dynamit, Air Strike и Cluster Bomb. Начните игру, и у вас будет бесконечный боезапас.

Неясыть, г.Одесса, Украина

Comix Zone

Выбор этапа. Прослушайте в Jukebox мелодии 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6 (кнопкой С). Теперь, нажав на мелодии 1, 2, 3, 4, 5, 6, сможете выставить соответствующий этап.

Yorik, г.Хабаровск

Granada

Супер пушка. На втором уровне накройте самолет на левое крыло, двигайтесь вниз мимо последней трубы и... ждите. Вскоре прямо перед вами появится пиктограмма, которая дает супер оружие.

Dr. Steel, г.Кимры Тверская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

MegaDrive

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

Sonic 3

Специальный секретный этап. Введите код выбора уровней (когда на экране появится голова Соника, быстро и четко нажмите джойстик ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, затем «Start»). Появится меню выбора всех стадий. Зайдите в Sound Test и измените звук на 1F. Нажмите кнопку C. Теперь высветите Special Stage 2, зажмите A и нажмите Start.

Просто Андрей, г. Москва



Golden Axe 3

В этой игре есть секретная концовка: когда вы выйдете с победой из замка, появляется молния, и вас снова отправляют к Death Adder. Увидеть ее можно двумя путями:

- 1) пройти игру на уровне сложности Hard;
 - 2) проходить игру следующими уровнями — Поле, Могила, Джунгли, Улицы крови, Корабль, Проклятый город, Ворота судьбы (Замок).
- Кстати, секретные концовки есть в первой и второй частях Golden Axe. Чтобы их увидеть, нужно пройти игру на уровнях сложности не ниже Normal'a.

Evil the master

Zombies Ate My Neighbours

Секрет, указанный в номере 34 для восьмибитной версии этой игры, действует и на Мегадрайве.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

James Pond 3

Супер прыжок. После того как вы получите Jetpack, оставьте его там, где вам надо прыгнуть, и нажмите C+B. Этим вы поднимите его и получите возможность взлетать, даже если Jetpack пуст.

Александр Рудницкий, г. Харьков, Украина

Cobra Command

Выбор этапа. В опции Config Mode нажмите ↑, ←, →, →, ↑. Послышится взрыв. Начните игру и увидите названия и номера этапов (менять стрелками).

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

NFL Quarterback Club

Все команды: A, B, C, B, A, C, B, C, A.

Иван Мельянец, г. Костомукша, Карелия

Contra Hard Corps

На титульном экране нажмите A, B, C, A, B, C, A, B — теперь вы можете выбирать уровни.

Archangel, г. Москва

Phantasy Star 2

На паузе нажмите B и, не отпуская B, снимите игру с паузы. Теперь, пока вы не отпустите B, все вокруг будет двигаться замедленно, при том что вы будете двигаться с нормальной скоростью.

Олег Югай, г. Хабаровск

Pigskin Footbrawl

Все звуки: в Options нажмите A+B+C, затем START.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

RBI Baseball 4

Сверхбыстрая команда: введите в режиме «League Mode» код D333K4KDKMEK.

Вечное бессмертие: RBIBASEBALL4.

Олег Югай, г. Хабаровск

Theme Park

Наберите любое имя и код BAAAC-BA8ST9 и ваш денежный счет будет состоять из одних только девяток.

Master Ryu и Demons Hunter, г. Хабаровск



Cannon Fodder

Лазерное оружие. На экране с заставкой VIRGIN нажмите ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, A, ↑, B, ↓, C, ←, ↓, START. Затем возьмите солдата с ба-зуккой и трижды выстрелите.

Neo Pest, г. Москва

Boogerman.

A Pick and Flick Adventures

Код выбора любого уровня, указанный Романом Кравченко в №33 (вверх, вниз, влево, вправо, C, B, A), можно вводить не только на экране с логотипом SEGA, но и на заставке, в режиме паузы и даже прямо в игре.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Syndicate

Это глюк? На моем картридже максимальное количество денег — около 49 млн. Даже если использовать пароль, приведенный в №35 и дающий 100 млн наличности, то при повторном получении кода и его вводе опять получается около 49-ти. Можно использовать способ из №47, но все равно счет выше 49 не поднимается.

Jam, г. Хабаровск

Batman Forever

На втором этапе, поднимаясь на лифте, после 12-го этажа стойте смирно и попадете сразу на 22 этаж.

Spartan, г. Одинцово, Московская обл.



Dune 2

На паузе в игре введите DUNEFINALE и вы увидите конечные заставки.

Jam, г. Хабаровск

Devil Crash (Dragon's Fury)

Введите пароль ALCLAEBECK и вы сможете сразиться с финальным боссом.

Cyberhawk, г. Чита

Dynamite Duke

Чтобы попасть в режим отладки, на паузе наберите ←+A, B, B, A, →+A, B, B, A.

Tanya (Ms. Excellent), г. Кимры, Тверская обл.

Fastest One

В режиме Test Mode можно изменить обзор. Для этого на экране выбора команды зажмите →+B+START.

Bullwinkle, г. Пермь

FIFA Soccer 96

Матчи сборной России.

1/8 финала — D00CJZMDN;

1/4 финала — D00CJ5MDOV.

Иван Прусаков, п. Брикет, Рузский р-н, Московская обл.

Mystical Fighter

Чтобы сыграть вдвоем, на заставке нажмите 4 раза B.

Александр Лысенко, ст. Расшеватская, Ставропольский

МЕГАДРАЙВ
НЕТ ПРОБЛЕМ
МЕГАДРАЙВ



PlayStation



Final Fantasy VIII

Карты Tonberry и Sactuator с изображениями двух последних хранителей картами хранителей не являются. Но если их переделать в предметы, то можно повисить себе совместимость с конкретным хранителем. Настоящие карты игроков и хранителей можно отличить от прочих по характерному треугольнику в правом верхнем углу. С помощью карты Sacred можно будет получить максимальную совместимость с Братьями — из нее можно сделать 100 (!) костей динозавра (а каждая кость динозавра повышает совместимость с Братьями на три единицы).

Magic Domain, п. Шаблыкino, Орловская обл.

LMA Manager

Введите в качестве имени. THE BEST — уровень опыта игрока 90%; NORTH AND SOUTH — все передачи точны; WITCH DOCTOR — быстрое излечение травм.

Agent Willmor, г. Саратов

Einhander

Если самому первому боссу (синий такой, с пушкой) уничтожить двигатель, который находится в ногах, то часть оставшегося уровня вы пролетите по другому маршруту.

С.С.С., ред.

Tenchu 2 (американская версия)

Восполнение энергии: на паузе нажмите и наберите ←, →, ↑, ↓ и отпустите .

Две следующие комбинации вводятся на экране экипировки.

Появление всех видов вспомогательного оружия: , , , , , , ←, ↑, ↓, →, R2, R2.

Увеличение каждого предмета на единицу: держа R1+, нажмите: →, ↓, ←, ↑.

Две следующие набираются на экране выбора персонажа:

Третий герой: удерживая + , наберите R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, SELECT.

Все миссии: зажав ++SELECT, нажмите →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.

Посмотреть всю карту: в игре, держа SELECT, несколько раз нажмите .

Доступ ко всем миссиям в редакторе: на экране выбора миссий редактора, держа L2, наберите , , ←, →, , .

С.С.С., ред.

Vigilante 8: Second Offence

Играть под любую музыку.

Поставьте игру на паузу, замените диск с игрой на любой audio CD, дождитесь загрузки треков и... наслаждайтесь!

Локации прошлого.

Это только для счастливых обладателей первой части. Поставьте паузу, поменяйте диск со второй частью игры на первую и попытайтесь загрузиться. После сообщения, что диск обнаружен, снова установите вторую часть, и у вас появится возможность играть на декорациях из прошлой части игры, выбирая их среди прочих.

С.С.С., ред.



Spiderman

Для ввода кодов в основном меню выберите Specials, там выберите Cheats и введите:

Выбор уровня в специальном меню — XCLSIOR

Бесконечная паутина — STRUDL

Код бессмертия — RUSTCRST

Код полного здоровья — DCSTUR

Debug Mode — LLADNEK

Все комиксы — ALLSIXCC

Все ролики — WATCH EM

Все персонажи в режиме просмотра — CVIEW EM

Просмотр истории — CGOSSETT

Открыть все — EEL NATS

Режим больших голов (подсказал Lord Basic) — DULUX

Костюм Reilly — BNREILLY

Костюм Symbiote Spidey — BLKSPIDR

Костюм Spidey 2099 — TWNTYNDN

Костюм Captain Universe — S COSMIC

Костюм Spidey Unlimited — PARALLEL

Костюм Scarlet Spider — LETTER S

Костюм Amazing Bagman — AMZBGMAN

Костюм Peter Parker — MJS STUD

Костюм Quick Change Spidey — ALMSTPKR

Доступ к Joel Jewett — RULUR

Для особо честных: все костюмы и так достаются по мере прохождения игры!

Archangel, г. Москва

Silent Hill

Знаете ли вы, что в школе, в приемной, в списке, лежащем на столе (там, где книжки с кровью) имена трех учителей есть ни что иное как имена участников группы «Sonic Youth»? Кто слышал, тот знает, а кто не слышал — очень советую.

RLMF, г. Москва

UFO: Enemy Unknown

Экономия денег. За один-два часа до окончания месяца переведите всех своих ученых и инженеров на другую базу. Как новички они не получают зарплату, а вы разбогатеете!

Вадим Шунихин aka Timber Maniac, г. Зерноград, Ростовская обл.

Star Ocean. Second Story

Пополнить MP любого персонажа можно, дав ему пиво под названием «Root Beer».

Magic Domain, п. Шаблыкino, Орловская обл.

WWF Attitude

Выбор реслера случайным образом. Когда вы выберете реслера, нажмите R1, иконка начнет крутиться и остановится случайным образом на каком-нибудь из бойцов.

Tony Cortec, Москва

Populous: The Beginning

Начните игру и в первом уровне поставьте курсор на дерево, находящееся на острове с вашим поселением, и нажмите X. Повторите это действие на каждом дереве. Если вы все сделали правильно, прозвучат раскаты грома. Теперь поставьте игру на паузу и внизу обнаружите новую секретную миссию.

Ильяс Садыков, п. Правдинский, Московская обл.



Metal Gear Solid

Размышляя над игрой, мой друг Lord Basic не мог понять, зачем снайперше Вульф платок (заметьте, Платок, а не Шарф). Оказалось что его нужно использовать на волках. Выберите платок и пройдите между волками, они сразу учуют знакомый запах и полюбят вас!

Archangel, г. Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

PlayStation

Casper

Супер-секретная комната: в которой вы найдете все, что поможет Касперу успешно пройти игру. Начните игру и активировите полет над стенами (см. №52). Летите налево вверх по лестнице, на второй этаж. Когда вы окажетесь перед голубыми дверьми, повернитесь лицом к стене и зажмите R1 для того, чтобы подняться выше и перелететь через балку. Пролетите вперед и опуститесь в секретную комнату, которая таит кучу сокровищ.

Tony Cortes, г. Москва

X-Files

Для того чтобы убить инопланетянина, вселившегося в агента Кука (конец 4-го диска и игры), надо выбрать в инвентаре стилет (надеюсь, он знаком вам по сериалу, с ним как-то ходил Брайан Томпсон) — нож с цилиндрической ручкой, затем навести курсор на Скалли, а когда он примет «форму передачи», отдайте стилет Скалли. Она убьет инопланетянина, поразив его в шею. Кстати, Кук в конечной заставке с Шансом окажется предателем.

Magic Domain, г. Шаблыкино, Орловская обл.

Tekken 3

Секретная декорация. Чтобы попасть на нее, необходимо играть вдвоем, причем второй игрок должен выбрать Jin или Xiaoyu в секретной (школьной) форме.

Илья Садыков, п. Правдинский, Московская обл.

Toca: Touring Car Championship 2

В дополнение к секретам, опубликованным в №№45 и 47.

BIGLEY — открыты все трассы;
MECHANIC — открыты все автомобили;
JUSTFEET — у автомобиля только колеса;
LONGLONG — гонка на 40 кругов.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород

Syphon Filter 2

Режим Super Agent. Выделите Weapony, зажмите L2+SELECT+O+■ и нажмите X. Затем выберите опцию Cheats.

Ренат Ф., г. Хабаровск

Fear Effect

Вводит в Options, Credits.
Убийство от одного выстрела: L1, ▲, ↑, ↓, ●, ○, ▲, ■, ↓, R1.
Убийство от одного пореза: L1, ▲, ↑, ↓, ●, ○, ▲, ■, ↓, L1.
Expert Mode: ↓↓↓▲↓↓↓□←→.
Быстрое решение головоломок: L1, ▲, ↑, ↓, ●, ○, ↓↓↑↑.

Cloud Strife, г. Москва

Skullmonkeys

Пароли на клевые заставки.

R2 R1 ○ X — завтрак.

R1 R2 □ ○ ○ L1 R1 X X R1 L1 — записка.

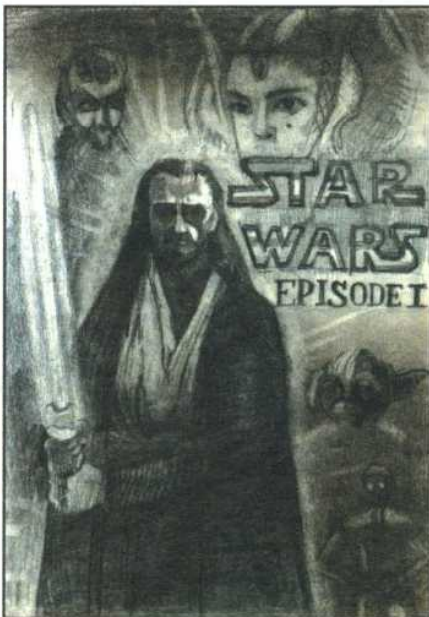
X X R2 □ R1 X ○ ○ L1 ○ — мотобанда.

○ X □ ○ L1 R1 R2 X ○ △ □ R1 — подание руки.

○ X X ○ R2 □ R1 □ R1 □ R2 □ ○ — хомяк.

△ ○ X □ R2 R2 R2 ○ L1 R2 □ △ — летающая помойка №9.

Alien 3, г. Таллин, Эстония



Star Wars. Episode 1

Установите курсор на «Options Menu». Нажмите △ ○ ← L1 R2 □ ○ ←. Должен прозвучать сигнал. Теперь зажмите L1+SELECT+△. Появится «Cheat Menu», где можно выбрать любой уровень, сделать персонаж бессмертным и многое другое.

Agent Willmor, г. Саратов

The Need for Speed 5. Porsche Challenge

Все коды вводятся в главное меню. Если код сработал, то вы услышите смех.

Режим «Рыбий глаз» —

■+▲+○, L1, L2, R2, R1.

Зеркальный режим —

←+○, ↓+▲, →+■.

Длинные трассы — ↑+SELECT,

↓+SELECT, START, SELECT.

Невидимая машина —

■+○, L2+R2, ■+○, L1+R1, ■+○.

Agent Willmor, г. Саратов

Rollage: Stage 2

Пароль, который позволяет получить все машины, трассы, режимы и т.д. и т.п.: I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

Beavis, г. Мелитополь, Украина



Bio Hazard 2

Если у вас не получится прием, о котором рассказал Igor Udalov в 50-м номере, не удивляйтесь. Igor играл в тестовую версию (программисты называют такие «бета-версиями»), новость как попавшую на наш доблестный пиратский рынок! Не удивительно, что у Igor'я в некоторых режимах игра зависает. В окончательном релизе этот прием не работает.

Fire Fox, ред.

Casper

Во время игры подлетите к левому верхнему углу любой комнаты и зажмите R1+L1+R1+START. Игра станет на паузу. Держа эти кнопки, нажмите △. Теперь в игре, нажимая R1, вы сможете перелетать через стены.

Евгений Никитин, г. Москва

Colony Wars 3: Red Sun

Введя код ARMOURY, вы получите все оружие.

Mr. Опух, п. Мыс Шмидта, Чукотский АО

Croc 2

Cheat-режим. На экране главного меню зажмите L1 и нажмите △ ← ← → □ ↑ ↑ ← ○. Затем в игре зажмите L2 и нажмите R2.

Бесконечные жизни. На экране заставки зажмите L1 и нажмите ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

Squall, г. Зеленоград

LMA Manager

Введите в качестве имени.

WET WET WET —

дождь в каждой игре.

FACTOR 25 —

солнечно в каждой игре.

KING MIDAS — 500 млн на старте.

Дубинин Ю.В., г. Фролово, Волгоградская обл.

Medievil 2

Все возможности. Во время игры зажмите L2 и нажмите →, ↑, ■, ▲, →, ○, ↑, ■.

Неясыть, г. Одесса, Украина

52 ПРАКТИЧЕСКИЕ ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ И ПОДСКАЗКИ
НЕТ ПРОБЛЕМ
PLAYSTATION
89

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



PlayStation

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

Spawn the Eternal

Восстановление магии. На паузе нажмите L2+R2, начните игру и нажмите X□○△□○.

Black Wolf и Grac Warrior, г. Москва

Wipeout 2097

Все коды вводятся в качестве имени. Бесконечная защита и ускорение — GEORDIE;

Бесконечное оружие: DEPUTY;

Доступ в класс Phantom: AVINIT;

Все трассы: WIZZPIG;

Все гонщики: THENAIR;

Все турниры: BUNTY.

Agent Willmor, г. Саратов

Test Drive 5

Чтобы посмотреть закрытое видео Fear Factory, надо победить в Drag Race и в качестве имени ввести AUXYRAY. После этого в главном меню вы найдете эту опцию.

RLMF, г. Москва

Spot Goes To Hollywood

Выход в супер меню: на стартовом экране наберите △, ↑, →, ↓, ←, △, ←, ↓, →, ↑, △.

Cid, г. Санкт-Петербург

Wargames: Defcon 1

Секретная миссия в Папуа-Новая Гвинея: введите пароль □X△△X○□OX.

Roо, г. Луга, Ленинградская обл.

Test Drive Off-Road 3

Этот код я набрал наобум, но он сработал!!! После него у меня открылись все трассы (!), апгрейды (!!) и машины (!!!). Вот он: ZAKARYX.

Comix Phantom 2040, г. Москва

Warhammer: Dark Omen

Все нужно вводить на экране размещения войск, затем выберите опцию Resume.

Выбор противника: SELECT, L2, L2, R2, L2, R1, R1.

Пропуск битвы: SELECT, R1, R1, L2, L2, R1, R2.

Маленькие головы: SELECT, L2 (4 раза), R1, R2.

Деньги: SELECT, R1, L1, R1, L2, R1, R2.

Мгновенная смерть: SELECT, R1, L1, R2, R2, R1, R1.

Быстрая перезагрузка: SELECT, R2, R1, R2, R1, L2, R1.

Сергей Кимонко, г. Новосибирск

Worms Armageddon

На паузе нажмите:

X △ R2 ↑ — непобедимость;

X △ L2 ↓ — сильный удар;

X △ R2 ↓ — остановка таймера.

Юрий Барышников, г. Москва

Knockout Kings '2000

Финальные титры. На экране опций нажмите START.

Computer, г. Москва

X2

Финальный пароль: 300167.

BULLdozer, г. Рязань

X-Games Pro Boarders

Чтобы открыть режим трюков, введите X, ○, X, △, ▲, □ как пароль.

Tony Cortez, Москва

Eagle One: Harrier Attack

Чтобы открыть все уровни, на титульном экране нажмите ↑, ↓, ↓, ← (4 раза), →, SELECT, R1, L1, R2, R2, L2.

Совет: чтобы пополнить энергию, летите к авианосцу и садитесь — вы увидите, как у вас начнет пополняться энергия.

Punk, г. Торжок, Тверская обл.

Eliminator: Vicious Arena Combat

Введите эти коды как код ID.

Все первичное оружие — GUNCRAZY.

Экстра уровень — WAKYLEVL.

Tony Cortez, Москва

Final Fantasy VII

В своем описании этой игры (см. №36-39) Лорд Ханта упомянул три вещицы: 1/35 soldier, Dio's Autograph, Tissue.

Что делают первые два, я узнал, но зачем нужен третий артефакт, понятия не имею! Итак:

1/35 Soldier — это номер. Как помните, номера у Клауда не было, так вот это и есть его номер!

Dio's Autograph — это бесплатный вход на все аттракционы! Больше ничего не надо платить.

Еще я узнал, что 1/35 солдата берется в конце второго или начале третьего дисков, а Автограф во время любого посещения Золотого Блюдца.

Archangel, г. Москва

Final Fantasy VIII

Хочу предложить свой вариант создания квартета, отличный от предложенного Лордом Хантой в №48. Мой выбор: скрипка, флейта, гитара, «четка».

В этом случае разговор с Риной пройдет в более удачном ключе: вместо «Какая надоедливая музыка!» вы услышите «Какой чудесный вечер...»

Неудачник, г. Санкт-Петербург

Grand Theft Auto

Чтобы открыть все города, получить все оружие и 99 жизней, введите в качестве своего имени Tresh+▲.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород

Monkey Hero

Чтобы взять все предметы, во время игры нажмите: L2+R2+○+X.

Tony Cortez, Москва

Nanotek Warrior

Пароли уровней:

2. □△X △□X □△X;

3. △□X △□△ X□X;

4. X△□ X□△ X□○;

5. ○△□ X□○ X□○;

6. △□□ X□△ X□X;

7. X△X ○□X △□□;

8. □△X ○□X △□X.

А вот пароли на призовые уровни:

Бонус 1. □□X △□○ △□X;

Бонус 2. □□□ X□□ △□□.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Heart of Darkness

Чтобы открыть все уровни, фильмы и т.д., надо на втором джойстике зажать все шифты и включить приставку. Не отпуская эти кнопки, войти в options. Теперь можно оставить второй джойстик в покое — вы получили, что хотели.

RLMF, г. Москва

NHL 2000

Чтобы получить супер вратаря, на экране создания игроков введите имя PATRICK ROY и ответьте «Yes» на запрос.

Mr. Онух, п. Мыс Шмидта, Чукотская АО

Nightmare Creatures 2

Возможность проходить сквозь стены. На экране главного меню, зажав L1+R2+○+□, нажмите SELECT. Должна появиться подтверждающая надпись.

Mr. Онух, п. Мыс Шмидта, Чукотский АО

O.D.T.

Вводить на паузе.

50 жизней: ↑ ○ → SELECT □.

Выключить вражеское здоровье: △ □ ○ △ ○.

Сергей Кимонко, г. Новосибирск

Pac-man World

На паузе нажмите ↑, ↓, →, L2, L2, L2, →, ←, ↑ и станете бессмертным.

Ильяс Садыков, п. Правдинский, Московская обл.

Parodius Deluxe Pack

Непобедимость. На паузе наберите △△X□○□□ ↓ ←. Должен прозвучать сигнал.

Владимир Сенченко, ст. Ксеньевская, Читинская обл.

Rapid Racer

Вместо имени введите BXTR — режим Porsche.

Просто Валера, п. Правдинский, Московская обл.

The Raven Project

Для получения бесконечного continue на экране «Count Down» нажмите SELECT.

Владимир Сенченко, ст. Ксеньевская, Читинская обл.

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

PlayStation

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

Road Rash 3D

Как слезть с мотоцикла? Для начала остановитесь, затем нажмите L1, R2, ↑.
Нео, г. Тверь

Road Rash 3D и Road Rash Jailbreak

Через легковые машины можно перепрыгнуть! Для этого перед столкновением с автомобилем нужно быстро нажать два раза X.

Ильяс Садыков, п. Правдинский, Московская обл.

Killer Loop

H&K Class 2. В главном меню зажмите START и нажмите ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←.

H&K Class 4. В главном меню зажмите START и нажмите ↓, →, ↑, ←, ↓, ←, ↑, →.

Skull, г. Красноярск

Ace Combat 3

В 48 номере Великого Топу Cortes написал, что если вы полетите за самолетом, то неминуемо разобьетесь. Это не так, просто, наверное, у Топу не получилось миновать скалы.

Archangel, г. Москва

Micro Maniacs

Войдите на экран опций и выберите Secret Options. Нажмите SELECT и нажмите:

□ X R1 ○ ↑ □ ↓ ↑ ↓ X □ — спец. приемы выполняются с максимальной энергией;

△ ○ → △ ↑ → ○ ↑ □ — режим Motion Blur;

○ ↑ △ ○ ← □ □ X ↓ — увеличение AI врага.

Beavis, г. Мелитополь, Украина

Nascar Rumble

Введите пароль C9P5AU8NAA и получите все машины и трассы.

Ильяс Садыков, п. Правдинский, Московская обл.

Asuka Burning Fest

Чтобы активировать скрытого игрока, услышав слова «Suta Ato, Oshite me» быстро наберите трижды следующую комбинацию: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○. Услышав звук, войдите в экран выбора персонажа и нажмите R1. (В Story Mode этот код не работает).

Олег Осиков, Костя и Макс Сорины, г. Хабаровск

Crash Team Racing

Игра за Penta Penguin. На экране главного меню зажмите L1+R1 и нажмите ↓ → △ ↓ ← △ ↑.

Сергей Кимонко, г. Новосибирск

The Lost Vikings 2

WOLF — играть волком.

BOMB — играть драконом.

B3SV — пиратский корабль.

Bill Goldberg, г. Набережные Челны, Татарстан

Blood Omen. Legacy of Kain

Чтобы восстановить кровь Каина во время

игры наберите ↑, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←.

Game Gable, г. Салехард, Ямало-Ненецкий авт. окр.

Bomberman World

Пароли на последние этапы всех уровней: 1-5 — 8010; 2-5 — 0714;

3-5 — 6809; 4-5 — 0605; 5-5 — 2203.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.



Mortal Kombat 4

Я хотел бы немного поправить Алексея Рудова (№42). Его прием, открывающий секретную опцию, сработает, если перед этим битве двумя игроками ввести код 302-213. Естественно, потребуется помощь приятеля и второй джойстик. Зато потом можно будет выставить возможность сделать Fatality одним ударом — апперкотом (↓+BP).

Ильяс Садыков, п. Правдинский, Московская обл.

College Slam

Маленькие игроки. На экране выбора игроков нажмите 7 раз △.

Сергей Кимонко, г. Новосибирск

Beyond the Beyond

Чтобы увидеть другую заставку, на экране «Camelot Software» зажмите ↑+△.

Александр Лысенко,

ст. Расшеватская, Ставропольский край

One

Пройдя игру, введите пароль 1MORELVL и сможете сыграть на секретном уровне.

Ильяс Садыков, п. Правдинский, Московская обл.

Moto Racer 2

Секретные коды (вводятся в главном меню):

Медленные соперники — ○ □ → ← L1 R1 X;

Гипер прыжки — ← ← ↑ ↑ → → ↓ ↓ □ △ X;

Супер скорость — ↑ ↑ ↑ ↑ → ← △ X.

Ильяс Садыков, п. Правдинский, Московская обл.

Apocalypse

Отключение дисплея оружия и здоровья. На паузе зажмите L1 и нажмите ↑, □, ↑, X. Должен прозвучать выстрел.

Александр Рудницкий, г. Харьков, Украина

Megaman X4

Бесконечное оружие. На экране выбора игрока выделите Zego. Затем

зажмите R1, нажмите 6 раз →, отпустите R1; зажмите ○ и нажмите X.

BULLdozer, г. Рязань

Descent Maximum

Нажмите во время игры:

△ X △ ○ X △ □ X △ X △ ○ △ — бессмертие;

□ △ ○ □ △ □ X □ ○ △ ○ X — все оружие;

△ X ○ △ □ ○ X △ X △ ○ X — другие цвета.

Resident Сема, г. Мытищи, Московская обл.

Adidas Power Soccer

Комментатор-женщина: в аудиоменю нажмите ▲+X.

Александр Лысенко,

ст. Расшеватская, Ставропольский край

Overboard

Коды уровней:

1. Якорь, Якорь, Якорь, Якорь, Якорь, Якорь.

2. Корабль, Череп, Рыба, Якорь, Корабль, Якорь.

3. Корабль, Якорь, Череп, Корабль, Якорь, Рыба.

4. Череп, Корабль, Рыба, Якорь, Якорь, Рыба.

5. Рыба, Рыба, Якорь, Корабль, Череп, Якорь.

6. Череп, Якорь, Якорь, Рыба, Якорь, Корабль.

7. Рыба, Якорь, Корабль, Корабль, Корабль, Череп.

8. Якорь, Рыба, Корабль, Череп, Череп, Рыба.

9. Рыба, Череп, Череп, Рыба, Якорь, Череп.

10. Рыба, Череп, Якорь, Рыба, Череп, Рыба.

11. Рыба, Рыба, Корабль, Череп, Рыба, Корабль.

12. Корабль, Якорь, Корабль, Рыба, Якорь, Рыба.

13. Череп, Череп, Якорь, Корабль, Рыба, Рыба.

14. Корабль, Якорь, Череп, Рыба, Рыба, Якорь.

15. Череп, Корабль, Череп, Череп, Рыба, Корабль.

16. Корабль, Рыба, Корабль, Рыба, Корабль, Якорь.

Archangel, Moscow

Rainbow Six

На паузе зажмите L1 и нажмите следующую комбинацию:

Выбор основного оружия —

X ● ● ▲ □ X ● ● ;

Иметь все предметы —

▲ X X ● ● ● X ▲ ;

Выбор уровня — ● X ● □ ● ▲ X X ;

Все характеристики на максимуме —

X ■ ▲ ● ● X X ;

Восстановить боеприпасы —

■ ■ ● ▲ X ▲ X ▲ ;

Открыть все двери —

▲ ■ ■ ▲ X ● ■ ▲ ;

Ильяс Садыков, п. Правдинский, Московская обл.

32 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION



Ситников Димитрас, г.Протвино Моск.обл.



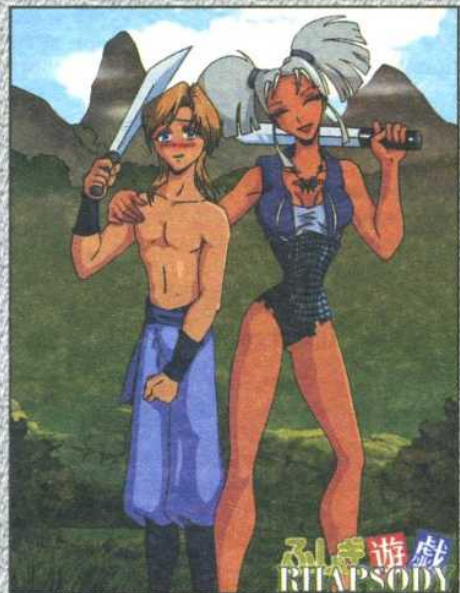
Александр "The Dupel" Анохин, г.Кострома



Емельянов Николай,
г.Краснокаменск Читинской обл.



Оксана К., г.Санкт-Петербург



СИНДЕЛ, г.Белая Церковь, Украина

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

Требуется профессиональный киллер, специализирующийся на зомби. Оплата работы сделанная. Обращаться по адресу: Ракун-сити, полицейский участок, второй этаж, вторая дверь налево. Спросить Криса.

Привет всем поклонникам настоящего фэнтези и аниме! Меня зовут Алина. Я хотела бы найти себе настоящих друзей! Мне 15 лет.

Пишите по адресу: Московская обл., г.Истра, ул.Босова, д.23/44, кв.91. Алина.

Продаю приставку Mega Drive 2 в среднем состоянии с двумя джойстиком и турбоджойстик + все кабели. Цена 100 — 200 руб. Тел. (095) 194-73-07. Саша. Звонить с 16 до 21.

Желающие вступить в клуб любителей RPG и Final Fantasy обращайтесь по адресу: 344004 г.Ростов-на-Дону, ул.Батуринская, д.7, кв.32. Или звоните: (632) 246-194. Марина. Принимаются все желающие (с 15 лет).

Одно очень милое (и скромное) существо из числа любителей аниме, мотоциклов, фэнтези и всего необычного, хлебом не корми хочет познакомиться с любителями всего вышеперечисленного и всеми желающими завести нового друга. Пишите: 660050 г.Красноярск а/я 4672. Ramba (21 год). Или на E-mail: ramba@krasu.ru.

Привет всем анимешникам! Хотел бы переписываться или перезваниваться (кому как удобней) с настоящими любителями аниме. Имею довольно большую коллекцию. Мне 16 лет. Тел. (095) 476-01-80. Адрес: 123282 Москва Заревый пр-д, д.14/12, кв.17. Гай.

PSX-овцы, давайте переписываться! Писать могут и играющие на других приставках. 105275 Москва пр-т Буденного, д.27, кв.106. Александр.

Любители великой Сейлор Мун, пишите мне! У меня много инфо, возможен обмен. 690089 г.Владивосток, ул.Карбышева, д.28, кв.45. Sailor-Настя.

Ищу друзей по переписке, любителей Мегадрайва, «Мортал Комбата», стратегий, гек, «Вавилона-5». Мне 13 лет. 142002 Московская обл., г.Щербинка, ул.40 лет Октября, д.16, кв.49. Дмитрий.

Меню приставку Dendy с 8-ю картриджами, одним пультам, световым пистолетом и Game Boy с двумя картриджами на приставку Sega Nomad (в нормальном состоянии) и моей доплатой. Тел. (095) 348-51-50. Роман. Звонить с 20 до 22 и с 8 до 10.

Продаю Sony PlayStation, модель 1001, в хорошем состоянии с 110 дисками, 3 джойстиком (1 турбо), картой памяти, взломщиком кодов, 5 книжками с кодами, всеми выпусками журналов о PSX, проводами всех видов. Или меняю на компьютер (возможна доплата) не ниже Pentium II или Celeron. Адрес: 141205 Московская обл., г.Пушкино, ул.Ярославское шоссе, д.8а, кв.61. Алекс.

Продаю Sega с двумя джойстиком и 8-ю картриджами за 700 руб. Звонить с 19 до 23. Тел. (095) 385-47-29. Саша.

Откач, читатели и почитатели фэнтези, фанаты легендарной «Queen», пишите нам хоть по чему-то из вышеперечисленного, а лучше по всему сразу! Фредди жив! «Queen» — forever!!! Откликаться по адресам: 117607 Москва ул.Раменки, д.17, к.2, кв.280, Gabrielle (16 лет) и 117607 Москва ул.Раменки д.7, к.1, кв.100 Руоко (16 лет).

Привет всем любителям и поклонникам аниме и манги, а в особенности небезыгодной Сейлор Мун! Хочу с вами переписываться. Мне 15 лет. 690033 г.Владивосток, ул.Тамарника, д.8, кв.58. Иванцова Наталья.

Внимание! В Московской области недавно открылся фан-клуб «Sony PlayStation». Ждем ваших писем по адресу: 143002 о/с Одиноково-2, а/я 69, «Клуб Sony PS». В письмо вложите конверт с обратным адресом и маркой. Ответим всем!

Фанаты Dino Crisis 1,2 и Resident Evil 1,2,3,4, объединяйтесь в клан «Warder, Hor». Кто заинтересовался, пишите: 660111 г.Красноярск, ул.Тельмана, д.30а, кв.268. Romeo.

Hi всем. Ищу друзей по переписке, увлекающихся RPG-шками. Я неплохо рисую, обязуюсь присылать свои рисунки (вы тоже подтягивайтесь) и еще знаю много секретов разных игр. И еще: куплю диск для PSX «Sailor Moon» по умеренной цене или обменяю на «Guardian's Crusade» или «Tomb Raider» 1,2,4. Адрес: 141292 Московская обл., г.Красноармейск, ул.Дачная, д.7, кв.47. Павел.

Привет всем фанатам «Mortal Kombat». Меня зовут Sage. Пишите, комбатисты, обменяемся рисунками, информацией. Мой адрес: 412030 г.Ртищево, ул.Пролетарская, д.1, кв.47. J.Cage.

Хочу переписываться с геймерами и геймершами, играющими на Sega и компе. Мне 13 лет и я спец по разным razz'am и думлкам. Если можно, пришлите фото. Я могу прислать секреты, подсказки к играм и многое другое. И, наконец, стану вам просто хорошим другом. 129310 Москва, Пятницкое ш., д.47, кв.355. Бранцев Федор.

Привет, отаку России! Если вы увлекаетесь аниме, манга, Японией или сериалом «X-Files», пишите мне. Мой адрес: 142700 Московская обл., г.Видное, ул.Лесная, д.6, кв.17. Юки Миака.

Меня зовут Джин Грей. Хочу найти друзей по переписке. Я обожаю диснеевские и японские мультики, классные игры на Sega и Super Nintendo, весь мир «Mortal Kombat», «Sailor Moon» и, в особенности, «X-Men». 678965 респ. Саха, г.Нерюнгри-5, Алексеевой Жене до востребования.

Привет всем, всем! Кто нервно дышит к мультсериалу «Sailor Moon» и кто очень любит журнал «Великий Дракон!» у меня есть все, но нет вас! Ответу всем! 690033 г.Владивосток, ул.Тамарника, д.8, кв.58. Минако.

Привет всем, кто любит «Великий Дракон», обожаёт «Sailor Moon» и, вообще, аниме. Прошу вас, пишите мне. Может быть, я жду именно Вашего письма. Мне 15 лет. Я обещаю ответить всем, кому нужен друг. 121552 Москва ул.Ярцевская, д.34, к.2, кв.23. Банни.

Привет всем поклонникам японского аниме, а, особенно, фанатам м/с «Sailor Moon». Хочу познакомиться с сединомшленниками, напишите мне. 141400 Московская обл., г.Химки, ул. 9 Мая, д.9, кв.52. Катя.

Я — возрождение планеты. Я — Squall Leonheart из Баламб Гарден, хотел бы пообщаться с геймерами всех городов. G.D. соединил меня с вами, друзья! Напишите мне! Я поведаю секреты любой игры. Мне очень нравится японская анимация, манга и захватывающие комиксы. Пишите, любители игр на PSX и любители аниме, у нас есть о чем поговорить. 344113 г.Ростов-на-Дону, ул.Баграмяна, д.12.

Привет RPG'шники. Рад буду переписываться с вами. Любимые игры Final Fantasy 7,8,9, The Legend of Dragoon, Vagrant и т.п. Мне 15 лет. 113628 Москва, ул.Грина, д.3, к.1, кв.144. Shadow.

Привет всем! Меня зовут VIVI. Мне 13 лет. Пишите мне все, кто увлекается RPG на PlayStation. Отвечу всем. Мой адрес: 103305 г.Москва, Зеленоград, корп.158, кв.501. VIVI.

Привет, любители аниме! Мы решили создать молодое аниме-движение, рассчитанное на аудиторию от 12 до 16 лет. Пишите по адресу: 109387 Москва, ул.Льблинская, д.59, кв.226. Сергей aka G.L.T.S.

Продам книжку на 3DO и один диск. Цена договорная. 672016 г.Чита, п.Песчанка, ДОС 765 — 74. Шеломенцев Алексей.

Продаю хитовые картриджи для Мегадрайва, каталог «1000 игр для SEGA» и джойстики. Дешево. Тел. (095) 377-66-84. Артем.

Геймеры и геймерши! Пишите мне (Олег или Sotmix Phantom 2040, 14 лет). Отвечу всем 100%. Могу помочь с играми на Sega и PSX. Буду ждать! Мой адрес: 117321 Москва, ул.Островитянова, д.16/2, кв.108.

Hi, boys and girls! Вы без ума от Сейлор Мун? Да к тому же играете в «Final Fantasy»? Так чего же вы ждете? Пишите мне! 129629 Москва, проспект Мира, д.108, кв.290. Excel.

Продается приставка Sony PlayStation с двумя джойстиком, двумя картами памяти по 15 блоков, с 50 дисками и двумя книжками. Все в отличном состоянии. Цена 4000 руб. Звонить с 20 до 22 час по тел. (095) 287-19-18. Спросить Василису.

Ищу друзей по переписке, любящих аниме и играющих на PlayStation. Отвечу 100%. 344113 г.Ростов-на-Дону, ул.Баграмяна, д.8. Сейфер.

Меню Sega с двумя джойстиком + картриджи + аудиокассеты + видеокассеты + журналы на PlayStation, чипованную, можно с поломками, чуть-чуть глючную, можно без джойстика. Тел. (095) 250-22-13. Веретковский Денис.

Пишите мне, фанаты спорта и стратегий (да и вообще всего). 103055 Москва, Угловой пер., д.26, кв.12. Eminem (20 лет).

Liu Kang (Тропихин Макс из Ртищево), нехорошо забывает друзей по великому МК. Quan Chi.

Продам аудио-кассеты группы Scooter, CD-ROM-диски, плакаты, журналы и т.п. или поменяю на журналы «Великий Дракон» от 30 до 45 номеров. 652809 Кемеровская обл., г.Осинники-9, ул.Дзержинского, д.14, кв.70. Андрей.

Эй, фанаты Ника Перумова и Сергея Лукьяненко! Пишите мне. 652809 Кемеровская обл., г.Осинники-9, ул.Дзержинского, д.14, кв.70. Мар Готор (15 лет).

Меня зовут Карлос Оливера. Я очень хочу переписываться с любителями RPG и стратегий. 141282 Московская обл., г.Ивантеевка, ул.Трубниковского, д.4, кв.16. Буду ждать писем.

Ищу друзей по переписке, увлекающихся играми на любых приставках и PC. Пишите мне все, особенно девочки. Отвечу всем, за мной не заржавеет. Я увлекаюсь разными видами спорта, от боевых искусств до футбола. 618405 Пермская обл., г.Березники, ул.Чернышевского, д.38, кв.60. Пальцев Вова (15 лет).

Продаю Mega Drive 2 с одним джойстиком и шестью играми. Тел. (095) 532-30-87. Михаил.

Для ФИРМ и ОРГАНИЗАЦИЙ размещение объявлений и в журнале, и на сайте ПЛАТНОЕ.

Стоимость объявления — из расчета «1 знак объявления = 1 рубль», не считая пробелов.

Продаю приставку Super Nintendo с двумя джойстиком и семью картриджами. Тел. (095) 948-52-68. Ира.

Я хочу переписываться с геймерами, увлекающимися файтингами. 429336 Чувашия, г.Канаш, Восточный р-н, д.33, кв.3. Eddy Gordo.

Привет любителям аниме и манга! Три юные анимешницы мечтают найти друзей по переписке. Не обломайте в лучших начинаниях! Мы ждем ваших писем! Nememiya Ansi и Matayoni Sudzu (121354 Москва ул.Гришина, д.23, кв.28, писать отдельно), Tendoji Utena (121354 Москва ул.Кубинская, д.18, к.3, кв.51). P.S. Dias'ы, отзовитесь!

Я хотел бы переписываться с любителями жанра RPG, в особенности Parasite Eve, и с поклонниками японской анимации. Отвечу всем! Гарантия 100%. 109548 Москва ул.Шосейная, д.19/2, кв.286. Изотов Андрей.

Привет всем, кто увлекается японской анимацией! Давайте переписываться и делиться опытом. 197372 Санкт-Петербург ул.Планерная, д.21, к.1, кв.86 или 80 (по вкусу). Мичиру Койо и Хотару Томо.

Привет всем любителям и поклонникам аниме и манги (в особенности Сейлор Мун). Пишите, с нетерпением жду ваших писем! 400005 г.Волгоград, пр.Ленина, д.45, кв.37. Наоко.

Хотим переписываться со всеми, кто имеет Мегадрайв и любит Dune II, MK, Sonic и с теми, кто рисует. Пишите! 156007 г.Кострома, ул. 5-я Рабочая, д.22, кв.6. Figa & Sapog.

Если будет время, то черканите пару строчек кавайному чибику с Сатурна, поклоннику фэнтези и аниме. 143500 Московская обл., г.Истра, ул.Ленина, д.1, кв.193. Chibi Hotaru.

Ищу друзей по переписке, любителей Сейлор Мун и аниме. Пишите. Быстрый ответ гарантирован. 344068 г.Ростов-на-Дону, пр.Забайкальский, д.5/4, кв.63. Усаги Цукино.

Геймеры и геймерши, любители бродилок типа Resident Evil, Dino Crisis, Parasite Eve и т.д. Пишите мне, отвечу на все письма, дам полезную вам информацию и коды на любые игры PSX. 344113 г.Ростов-на-Дону, ул.Баграмяна, д.23 Nemesis (15 лет).

Дарррова, люди! Любители фантастики, аниме, напишите мне! Плиззз!!! Мне 14 лет. 360030 КБР г.Нальчик, пр.Ленина, д.9, кв.74. Todin.

Куплю картриджи для Game Boy: Dragon Heart, The Legend of Zelda, Worms, Toy Story 2, Tarzan. Не дорого. Возможен обмен. 140007 Московская обл., г.Люберцы, ул.8-го Марта, д.57, кв.83. Илья Лизин.

Сектор! Почему не пишешь! Sindel одна и плечет...

Сенсационное сообщение! Несовершеннолетний факер взломал хитроумные защиты, проник в секретную базу Капкома и захватил новейшие разработки в области компьютерных игр. Супер секретные материалы позволяют изменить практически любую игру от глобального переселения Терминатора в Dino Crisis до обычного превращения Батмана в Киркорова.

Лавка Дракона

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

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

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

Игровые приставки 8-bit

Dendy Junior (Пистолет+Картр.)	15
Game Boy Pocket	55
Game Boy Color (с цветным экраном)	110
Магистр (Клавиатурная приставка, см. №48, стр. 3)	30
Магистр Мастер (см. №48, стр. 3)	15
Магистр Эксперт (см. №48, стр. 3)	13

Игровые приставки 16-bit

Sega Nomad (Портативная приставка, полностью совместимая с кассетами SEGA)	80
Sega Game-VCD (В комплекте 9 CD = около 500 игр)	110
Sega Magistr Drive 2 (см. №48, стр. 3)	28
Sega Magistr Drive 3 (см. №48, стр. 3)	30
Super Nintendo	80

Игровые приставки 32-bit

Sony PlayStation 9002 (Dual Shock)	220
------------------------------------	-----

Игровые приставки 64-bit

Nintendo 64	160
-------------	-----

Игровые приставки 128-bit

Sega Dreamcast + CD НОВИНКА	210
------------------------------------	-----

Аксессуары к видео-играм

Adaptor Sega	5
Cable PSX Audio Video (AV)	6
Cable PSX Link (для соединения приставок)	6
Gun Dendy	5
Gun Dreamcast НОВИНКА	40
Gun Panasonic 3DO	35
Gun PSX с игрой для пистолета	30
Joystick Dreamcast НОВИНКА	20
Joystick Nintendo 64	35
Joystick PSX	6
Joystick PSX Dual Shock	15
Joystick Sega (форма, как у джойстика PSX)	4
Joystick Sega 3	5
Memory Card Dreamcast 1 MB НОВИНКА	15
Memory Card Dreamcast 2 MB НОВИНКА	20
Memory Card Dreamcast 4 MB НОВИНКА	25
Memory Card PSX 15 блоков	6
Memory Card PSX 30 блоков	8
Memory Card PSX 120 блоков	13
Mouse PSX	13
RF Converter PSX (для подключения PSX к антенному гнезду телевизора)	9
RF Converter Sega (для подключения Sega к антенному гнезду телевизора)	6
Руть для PSX	70

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЭНЦИКЛОПЕДИИ на компакт-дисках

Популярные ЭНЦИКЛОПЕДИИ (каждая на одном лицензионном CD).



1. Энциклопедия собак

Описаны 215 пород собак, в числе которых — редкие, редчайшие и уникальные. Содержатся классификации по служебным признакам и по размерам.



2. Энциклопедия хищников

Вы получите полное представление о существующих в природе видах хищных животных, их смертоносных повадках и несчастных жертвах.

3. Энциклопедия подводного мира

Энциклопедия в интересной и увлекательной форме познакомит Вас с самыми загадочными обитателями подводного царства.



А также:

4. Энциклопедия кошек
5. Энциклопедия птиц
6. Энциклопедия животного мира

Чтобы воспользоваться любой из этих Энциклопедий, Вам необходим компьютер следующей минимальной конфигурации:

Процессор 486DX
Оперативная память 8 Мегабайт
Видеокарта — 640x480 точек, 65536 цветов
Windows 3.xx или выше
2-х скоростной CD-ROM
17 Мб свободного места на жестком диске

Цена любой из Энциклопедий (№№ 1-6) — 7 у.е., включая стоимость пересылки.



Если Вы при покупке товара сообщите нам адрес своей ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ, то мы Вам вышлем ПОЛНЫЙ ПРАЙС-ЛИСТ тех товаров, которые наши партнеры из НТЦ «Прогресс-Информатика» готовы предоставить для продажи в «Лавку Дракона». Среди них и программы-репетиторы для подготовки в ВУЗы, и игры, и прекрасные сборники русских народных сказок, и серьезные программы для предприятий. Не забудьте напомнить Вашим родителям и старшим друзьям, что все проблемы с бухгалтерией на их работе они смогут решить с помощью программ 1С, которые уже используют сотни тысяч организаций в России и странах СНГ и которые также продаются нами и нашими партнерами из НТЦ «Прогресс-Информатика». Перечень бухгалтерских программ, предлагаемых НТЦ «Прогресс-Информатика», Вы сможете найти по адресу в Интернет: <http://okam.chat.ru/>

«Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия 2000» (БЭКМ 2000)

на 7 лицензионных компакт-дисках в фирменной упаковке.

БЭКМ 2000 — это четвертое издание универсальной российской электронной энциклопедии. Содержит 1,3 гигабайта информации (без учета аудио и видеoinформации), что эквивалентно 50 томам книжного издания по 600 страниц обычного формата.

В коллекцию из 7 CD-ROMов новой энциклопедии входят:

2 диска с энциклопедическим материалом (статьи, иллюстрации, географические карты, интерактивные мультимедиа-шкалы, интерактивы по различным тематикам)

5 дисков видеоприложений (4,5 часа видео), в т.ч.:

«Жизнь дикой природы» — 2 CD (беспозвоночные, рыбы, пресмыкающиеся, птицы, млекопитающие)

«Медиа-мозаика» — 1 CD (культура, искусство, спорт, звуковые фрагменты)

«Наука и техника. Физические процессы» — 1 CD (явления природы, физика, астрономия, механика, техника и многое другое)

«Видеоархив российской истории» — 1 CD (от царской хроники до наших дней)

БЭКМ-2000 включает:

81 000 энциклопедических статей, в том числе 26 000 биографических статей, составляющих современный Всемирный биографический словарь;

80 000 словарных статей в современном «Толковом словаре русского языка» С.И.Ожегова и Н.Ю.Шведовой;

13 000 иллюстраций.

Минимальные требования к компьютеру:

Системные требования: IBM PC или 100% совместимый компьютер, Windows '95/98/NT, Pentium, 8 Mb RAM, графический адаптер SVGA (800x600 65536 цветов), 4-х скоростной CD-ROM, мышь, 16-битная звуковая карта.

Цена «Большой энциклопедии Кирилла и Мефодия 2000» (БЭКМ 2000) — 47 у.е., включая стоимость пересылки.



Чтобы приобрести заинтересовавшую Вас Энциклопедию, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы в рублях, эквивалентной цене в у.е. выбранной Вами Энциклопедии, по адресу: 117454 Москва а/я 21, ООО КАМОТО. На бланке перевода (именно на том листочке, что дойдет до нас) обязательно укажите название нужной Вам Энциклопедии, свой точный и полный адрес (с индексом) и фамилию, имя и отчество. После прихода денег мы сразу же вышлем Вам заказанную Вами Энциклопедию по указанному Вами адресу ценной бандеролью, при получении которой платить Вам уже не придется.

Лавка Дракона

Специальное предложение!

Действительно только до выхода 53 номера «Великого Дракона».

Дорогие читатели! Вы, наверное, заметили (а кто не заметил, пусть посмотрит на последнюю страницу обложки), что многие номера журнала исчезают из продажи. Поэтому мы решили помочь тем, кто хочет (пока не поздно) приобрести комплекты журналов «Великий Дракон», в которых напечатано полное прохождение игр, **ПО ЛЬГОТНОЙ ЦЕНЕ**. Обратите внимание: покупая КОМПЛЕКТ, вы приобретаете сразу **НЕСКОЛЬКО ЖУРНАЛОВ со значительной СКИДКОЙ** (можете сами сравнить с ценами на последней странице обложки).

Комплект №3. PlayStation

Прохождение игры «Skullmonkeys».

Цена за 2 журнала (номера 40 и 41) — **35 руб.**

Комплект №4. PlayStation

Прохождение игры «Spyro 2: Ripto's Rage».

Цена за 2 журнала (номера 47 и 48) — **45 руб.**

Комплект №5. 8 бит

Прохождение игры «Dead Fox» («Mortal Arms»).

Цена за 2 журнала (номера 33 и 34) — **35 руб.**

Комплект №6. 8 бит

Прохождение игры «James Bond Jr.»

Цена за 2 журнала (номера 23 и 24) — **35 руб.**

Комплект №7. Mega Drive

Прохождение игры «Light Crusader».

Цена за 2 журнала (номера 27 и 28) — **35 руб.**

Комплект №9. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» (номера 48 и 49) — **50 руб.**

Комплект №12. Комикс

Mortal Kombat (№21 — начало, №24 — окончание) — **35 руб.**

Шiao Кан, Правитель Запредельного мира, решил подчинить себе души всех людей. Любитель «Смертельных битв» по имени Ник стал одной из его жертв. Но, увы, не последней...

Комплект №13. Комикс

Звездные войны (№28 — начало, №29 — окончание) — **35 руб.**

Повстанцы празднуют победу, но в Галактике осталось еще Зло... Коварный план Дарта Вейдера сработал блестяще.

Комплект №14. Комикс

Cannon Fodder (№32 — начало, №33 — конец) — **35 руб.**

Они называли себя «пушечным мясом». В шутку. Но в каждой шутке...

Комплект №15. Комикс

Resident Evil (№41 — начало, №42 — конец) — **35 руб.**

Комплект №17. 8 бит

G.Dragon о Чужих. Игры Alien 3 и Alien Syndrom (номера 21 и 36) — **35 руб.**

Комплект №18. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Boogerman и Voogerman 2 (номера 33 и 38) — **35 руб.**

Комплект №19. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Jurassic Park и Jurassic Park 2 (номера 28 и 49) — **45 руб.**

Комплект №20. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Earth Worm Jim и Earth Worm Jim 2 (номера 33 и 41) — **35 руб.**

Комплект №21. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Ninja Dragon Sword и Ninja Dragon Sword 2 (номера 48 и 51) — **50 руб.**

Комплект №22. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Phantasy Star и Phantasy Star 2 (номера 47, 48, 49) — **70 руб.**

Комплект №23. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Shining Force и Shining Force 2 (номера 47 и 49) — **50 руб.**

Комплект №24. PlayStation

Два Геркулеса на одной приставке. Игры Hercules Action Game и Herc's Adventures (номера 38 и 50) — **45 руб.**

Комплект №25. Super Nintendo

Два Терминатора на одной приставке.

Игры The Terminator и T2 the Arcade Game (номера 42 и 43) — **35 руб.**

Комплект №26. Super Nintendo

Вертолетный ринг. Описания игр Urban Strike и LHX Attack Chopper и их схватка на «Ринге» (номера 27 и 28) — **35 руб.**

Обращаем ваше внимание на то, что комплекты №№1, 2, 8, 10, 11, 16 закончились. С содержанием имеющихся в продаже номеров «Великого Дракона» вы можете ознакомиться в №50 на стр. 92-95 (журналы №45 и №46 закончились).

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу 117454 Москва, а/я 21 или позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. В заказе **ОБЯЗАТЕЛЬНО** укажите **НОМЕР, НАЗВАНИЕ** и **СТОИМОСТЬ КОМПЛЕКТА**. Не забудьте указать свой **ТОЧНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС** и свою **ФАМИЛИЮ**.

Оплата при получении на почте.

Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще 10% за перевод денег.

NON STOP! Играем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 49-51

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

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

The Adventures of Lolo
№50 с.82 (НП) Dredd, г. Краснообск

The Adventures of Lolo 2
№50 с.82 (НП) Dredd, г. Краснообск

Aladdin
№49 с.77 (А) Мартин Нильсен, Дания

Aladdin 2
№49 с.77 (А) Мартин Нильсен, Дания

Alien 3
№49 с.87 (НП) Alex.Pentogame, г. Ставрополь

Arcanoid
№49 с.87 (НП) Mr.Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Attack of the Killer Tomatoes
№50 с.82 (НП) Dr. X, Dr. Dick, п.Шилово, Рязанская обл.

Batman Forever
№51 с.84 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Battletoads Double Dragon
№50 с.82 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Best of the Best
№50 с.82 (НП) Igor Udalov, г. Москва

Blaster Master
№49 с.87 (НП) Mr.Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Boogerman
№51 с.84 (НП) Back Street Boy 13, г. Дальнегорск, Приморский край

Casino Kid
№50 с.82 (НП) Goldberg, г. Москва

Chi-Dey Story (Gurdich Romances) (Guardian Legend)
№51 с.84 (НП) Mr.Maloy, г.Ужур-4, Красноярский край

Cliffhanger
№51 с.84 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Demon Sword
№49 с.87 (НП) Mr.Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Dodge Ball
№49 с.87 (НП) Дмитрий Волков, г.Орел

Dragon Spirit
№51 с.84 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Duck Tales
№51 с.84 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Duck Tales 3
№51 с.84 (НП) Skull, г.Красноярск

Dunk Heroes
№51 с.84 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

The Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak
№51 с.84 (НП) Sub-Zero Jr., г.Аксай, Ростовская обл.

Gauntlet II
№49 с.87 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Heavy Shreddin'
№50 с.82 (НП) Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Indiana Jones
№51 с.84 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Ironsword
№50 с.82 (НП) Владимир «Excellent» Лебедев, г.Кимры, Тверская обл.

The Jungle Book
№49 с.77 (А) Мартин Нильсен, Дания

Jurassic Park 2
№49 с.78 (О) G.Dragon, ред.

Kick Master
№50 с.82 (НП) Firefox, г.Москва

The Lion King (Super)
№49 с.77 (А) Мартин Нильсен, Дания

Little Nemo The Dream Master
№49 с.72 (О) Вован «Excellent» Лебедев

The Lost World: Jurassic Park 3
№49 с.87 (НП) Егор Попов, г.Абазя-2, Красноярский край

Mickey Mania 7
№49 с.87 (НП) Alex Jr Ace, г.Старый Оскол, Белгородская обл.

Mike Tyson's Punch Out
№50 с.82 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Ninja Dragon Sword 2 (Ninja Ryukenden 2, Ninja Gaiden 2)
№51 с.84 (О) Andy Jr, г.Москва

Turtle's Repay
№51 с.84 (НП) Сергей (G.S.M.) и Иван (V.G.) Григоренко, п.Чегдомни, Хабаровский край

Paperboy 2
№50 с.82 (НП) Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Predator
№50 с.82 (НП) Skull, г.Красноярск

Prince of Persia
№49 с.87 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Robin Hood Prince of Thieves
№51 с.84 (НП) Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Robocop 3
№51 с.84 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Shadow of the Ninja
№51 с.84 (НП) Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Solomon's Key
№50 с.82 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Super Robin Hood
№50 с.82 (НП) Александр Недоступ, г.Прохладный, КБР

Super Sprint
№49 с.87 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Tecmo Bowl
№50 с.82 (НП) Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Tiny Toon 3
№51 с.84 (НП) Sub-Zero Jr., г.Аксай, Ростовская обл.

Tiny Toon 6
№50 с.82 (НП) Александр Недоступ, г.Прохладный, КБР

TMNT Tournament Fighters
№49 с.87 (НП) Сергей Семенов & Vaxter J., г.Санкт-Петербург

Tom & Jerry
№51 с.84 (НП) Александр Недоступ, г.Прохладный, КБР

Trojan
№51 с.84 (НП) Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Xexyz
№50 с.82 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

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

Air Diver
№51 с.66 (О) Eler Cant, ред.

Alien Storm
№51 с.68 (О) Eler Cant, ред.

Arrow Flash
№51 с.60 (О) Barvinok, г.Чита

Art Alive
№49 с.83 (О) Deversant, г.Москва

Beyond Oasis (The Story of Thor)
№51 с.86 (НП) Dr. Z, г.Москва

Bloodshot
№50 с.84 (НП) Nightwolf, Liu Cang, Стругар, г.Владивосток

Budokan
№51 с.86 (НП) Дмитрий Косюков, г.Ейск, Краснодарский край

Caesar's Palace
№50 с.63 (О) Fox Mulder, г.Хабаровск

Cannon Fodder
№50 с.85 (НП) Phantom, г.Лесосибирск, Красноярский край

Castlevania Bloodlines
№49 с.89 (НП) Юрий Нестеров, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

Centurion: Defender of Rome
№49 с.89 (НП) Александр Рудничий, г.Харьков, Украина

China Warrior
№50 с.62 (А) Александр Мотин, г.Домодедово, Московская обл.

Crue Ball
№49 с.89 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Double Dragon 3
№49 с.88 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

Dune 2. The Battle for Arrakis
№50 с.84 (НП) Skull, г.Красноярск

Earnest Evans
№50 с.84 (НП) Александр Рудничий, г.Харьков, Украина

ESPN National Hockey Night
№50 с.83 (НП) Иван Мельянец, г.Костомукша, Карелия

European Club Soccer
№50 с.83 (НП) Александр Рудничий, г.Харьков, Украина

Ex-Mutants
№49 с.88 (НП) Jimmy Lee, г.Хабаровск

Fighting Masters
№49 с.89 (НП) BULLdozer, г.Рязань

Galahad
№50 с.84 (НП) Иван Мельянец, г.Костомукша, Карелия

Game Genie
№50 с.84 (НП) Автор неизвестен

Global Gladiators
№49 с.89 (НП) D'Rain, с.Бердзюль, Тюменская обл.

Go! Go! Tank
№49 с.89 (НП) Егор Попов, г.Абазя-2, Красноярский край

Golvelius
№49 с.88 (НП) Егор Попов, г.Абазя-2, Красноярский край

Haunting
№50 с.84 (НП) Леонид, с.Платошино, Пермская обл.

James Bond 007. The Duel
№49 с.89 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

James Pond 3
№51 с.87 (НП) BULLdozer, г.Рязань

Jammit
№50 с.83 (НП) Александр Рудничий, г.Харьков, Украина

Jurassic Park
№50 с.85 (НП) Soulmán, г.Хабаровск-43

King Colossus
№49 с.58 (О) Magic Domain, пос.Шаблыкино, Орловская обл.

King's Bounty The Conqueror's Quest
№51 с.87 (НП) Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Land Stalker
№51 с.87 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

LHX Attack Chopper
№51 с.87 (НП) Иван Мельянец, г.Костомукша, Карелия

Light Crusader
№51 с.87 (НП) Backstreet Boy, г.Дальнегорск, Приморский край

Madden NFL '96
№51 с.87 (НП) Денис Мухометов, г.Ангарск, Иркутская обл.

Might and Magic: Gates to Another World
№51 с.86 (НП) Олег Югай, г.Хабаровск

Monopoly
№50 с.84 (НП) Nightwolf, г.Почеп, Брянская обл.

Out Runners
№50 с.85 (НП) Shang Tsung, г.Мытищи, Московская обл.

Pac-Man 2. The New Adventures
№50 с.85 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Phantasy Star II
№49 с.83 (О) Eler Cant, ред.

Pink Goes to Hollywood
№51 с.86 (НП) Katman, г.Москва

The Pirates of Dark Water
№50 с.84 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Pirates! Gold!
№51 с.86 (НП) Дмитрий Косюков, г.Ейск, Краснодарский край

Pit-Fighter
№49 с.88 (НП) Егор Попов, г.Абазя-2, Красноярский край

Power Ball
№49 с.89 (НП) Cinder, г.Сосенский, Калужская обл.

Psycho Pinball
№50 с.84 (НП) Сергей Титов, п.Богородское, Сергиево-Посадский р-н, Московская обл.

Quad Challenge
№49 с.89 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Ranger X (Ex-Ranza)
№51 с.86 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

RBI Baseball '93
№51 с.86 (НП) Олег Югай, г.Хабаровск

RBI Baseball '94
№49 с.88 (НП) BULLdozer, г.Рязань

Rebel Assault
№50 с.85 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Rings of Power
№51 с.83 (О) Александр Козинин, г.Ливны, Орловская обл.

Road Rash 3
№50 с.83 (НП) Soulmán, г.Хабаровск-43

Rolling Thunder 2
№49 с.88 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

Sagaia (Darius 2)
№51 с.86 (НП) Bullwinkle, г.Пермь

Saint Sword
№51 с.87 (НП) Евгений Пономаренко, с.Отрадное, Белгородская обл.

Samurai Spirits vs Soul Edge
№51 с.85 (О) J.C., ред.

Scoby-Doo
№51 с.87 (НП) Big Smoke, г.Москва

Shadow Dancer
№50 с.83 (НП) Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Shining Force 2
№49 с.84 (О) Александр Артемченко, ред.

Sink or Swim
№50 с.62 (А) Александр Мотин, г.Домодедово, Московская обл.

Sonic 2
№51 с.86 (НП) Александр Мотин, г.Домодедово, Московская обл.

Sonic 2
№50 с.84 (НП) Shang Tsung, г.Мытищи, Московская обл.

Sonic 3
№49 с.88 (НП) Fudjin & Black Heart, г.Санкт-Петербург

Sorcerer's Kingdom
№51 с.82 (О) Александр Артемченко, ред.

Splatterhouse 3
№49 с.89 (НП) Max Breaker & Flamer, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

Spot Goes to Hollywood
№49 с.89 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Star Wars: Rebel Assault
№51 с.86 (НП) Невсайт, г.Одесса, Украина

Street Smart
№49 с.89 (НП) Сергей Афанасьев, г.Тольятти

Strider Hiryu
№50 с.84 (НП) Сергей Титов, п.Богородское, Сергиево-Посадский р-н, Московская обл.

Sub-Terrania
№50 с.58 (О) Филипп Сулюев

Super Monaco GP
№49 с.89 (НП) Max Breaker & Flamer, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

Super Thunder Blade
№51 с.86 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Syndicate
№50 с.85 (НП) Vobcat, п.Старый Винчур, Ивановская обл.

T2 the Arcade Game
№50 с.84 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Task Force Harrier Ex
№50 с.85 (НП) Сергей Титов, п.Богородское, Сергиево-Посадский р-н, Московская обл.

Teenage Mutant Ninja Turtles 4: The Hyperstone Heist
№49 с.88 (НП) Fudjin & Black Heart, г.Санкт-Петербург

The Terminator
№51 с.87 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Thunder Fox
№50 с.84 (НП) Егор Попов, г.Абазя-2, Красноярский край

Tin Head
№50 с.84 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Toki, Going Ape Spit
№50 с.84 (НП) Dr. X и Dr. Dick, п.Шилово, Рязанская обл.

Tonque of the Fatman (Mondu's Fighting Palace)
№51 с.86 (НП) G-Fors, г.Москва

True Lies
№49 с.88 (НП) Alex.Pentogame, г.Ставрополь

Twin Cobra
№51 с.86 (НП) Денис Мухометов, г.Ангарск, Иркутская обл.

Ultimate Mortal Combat 3
№49 с.89 (НП) Fudjin & Black Heart, г.Санкт-Петербург

Uncharted Waters
№50 с.64 (О) D&K, г.Санкт-Петербург

Vapor Trail
№51 с.86 (НП) Иван Мельянец, г.Костомукша, Карелия

Warlock
№49 с.89 (НП) Yoshimitsu, г.Москва

War Song
№51 с.87 (НП) Big Smoke, г.Москва

Web of Fire
№51 с.87 (НП) BULLdozer, г.Рязань

World Trophy Soccer
№49 с.89 (НП) Wrestler, г.Тула

Worms
№51 с.87 (НП) Madmax, г.Видное, Московская обл.

X-Band
№51 с.86 (НП) Арташев Тер-Газарянц, г.Москва

Ys 3: Wanderers From Ys
№50 с.84 (НП) King, Berserk, Philosopher, г.Москва

Zero Tolerance
№49 с.89 (НП) Сергей Афанасьев, г.Тольятти

ВНИМАНИЕ!
В продаже
№№39, 44-46
на CD
см. стр. 2

Раздел 3. Игры для Super Nintendo

Bassints Black Bass
№49 с.90 (НП) NeoAlien, г.Москва

Beavis and Butt-head
№50 с.85 (НП) Neo Pest, г.Москва

Chaves
№49 с.90 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск

Combatties
№49 с.90 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Donkey Kong Country
№49 с.90 (НП) Юрий Нестеров, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest
№50 с.85 (НП) Gera, г.Москва

Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble
№50 с.85 (НП) Gera, г.Москва

Doom
№51 с.85 (НП) Fred, г.Москва

Killer Instinct
№51 с.85 (НП) Neo, г.Тверь

Kyle Petty's No Fear Racing
№49 с.90 (НП) Евгений Никифоров, г.Москва

NBA Live '95
№51 с.85 (НП) Александр Маркин, г.Москва

Pirates of Dark Water
№49 с.90 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск

Prince of Persia
№49 с.90 (НП) Neo, г.Тверь

Ranma 1/2
№51 с.85 (НП) Вован, г.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.

R-Type 3
№51 с.68 (О) Просто Серга, ред.

Secret of Mana
№50 с.85 (НП) Neo Pest, г.Москва

Spike McFang
№49 с.90 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск

Super Mario Kart
№50 с.85 (НП) Neo Pest, г.Москва

Super Mario World
№50 с.85 (НП) Хамелеон, г.Москва

TMNT 4: Turtles in Time
№50 с.85 (НП) Skull, г.Красноярск

Top Gear 3000
№49 с.90 (НП) Евгений Никифоров, г.Москва

Uniracers (Unirally)
№49 с.70 (О) Валентин Матвеев, г.Москва

Раздел 5. Игры для Game Boy

Amida
№51 с.85 (НП) Gera, г.Москва

Battleship
№51 с.85 (НП) Вован, г.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.

Beavis and Butt-head
№50 с.83 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Bionic Commando
№51 с.85 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Bugs Bunny Crazy Castle
№49 с.88 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Burai Fighter Deluxe
№50 с.83 (НП) KVSFBacurada, г.Ульяновск

Desert Strike
№50 с.83 (НП) Вован, г.Кубинка, Московская обл.

Donkey Kong Land
№50 с.83 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Fist of the North Star
№49 с.88 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Hugo
№49 с.88 (НП) Master King and Sprawl, г.Лебедянь, Липецкая обл.

Jungle Strike
№49 с.88 (НП) Zombie, г.Москва

Jurassic Park 2
№49 с.78 (О) G.Dragon, ред.

Kid Dracula
№50 с.83 (НП) Gera, г.Москва

Lamborghini American Challenge
№51 с.85 (НП) Barret, г.Москва

Lucky Monkey
№50 с.83 (НП) Barret, г.Москва

Metroid
№49 с.88 (НП) BULLdozer, г.Рязань

Mickey Mouse 5
№50 с.83 (НП) ДракулА, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

Motocross Maniacs
№49 с.88 (НП) Олег Осиков, Костя и Макс Сорини, г.Хабаровск

Mulan
№51 с.85 (НП) Tony Cortec, г.Москва

The Pagemaster
№49 с.88 (НП) Павел Кузнецов aka Shtater, п.Староево, Московская обл.

Penguin Wars
№49 с.88 (НП) Black Wolf и Great Warrior, г.Москва

Pocahontas
№51 с.85 (НП) Gera, г.Москва

Power Rangers
№49 с.88 (НП) Павел Кузнецов aka Shtater, п.Староево, Московская обл.

The Punisher
№51 с.75 (О) ED 209, г.Москва

Puzzle Road
№50 с.83 (НП) Gera, г.Москва

Resident Evil
№50 с.73 (А) GMB, г.Москва

Spartan X
№49 с.88 (НП) Михаил Гусев, г.Видное

Tetris Attack
№50 с.83 (НП) Андрей Белусов, г.Вологда

Tiny Toon Adventures: Bab's Big Break
№50 с.83 (НП) Tony Cortec, г.Москва

Tom & Jerry: Frantic Antics
№50 с.83 (НП) Михаил Гусев, г.Видное

True Lies
№51 с.85 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Tom & Jerry: Frantic Antics
№50 с.83 (НП) Михаил Гусев, г.Видное

Wario Land
№49 с.88 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Who Framed Roger Rabbit
№50 с.83 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

World Heroes 2 Jet
№51 с.85 (НП) ДракулА, г.Сергиев-Посад, Московская обл.

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

- 3 Xtreme**
№51 с.90 (HP) G.Funk, ред.
- Ace Combat**
№50 с.87 (HP) Bullwinkle, г.Пермь
№51 с.91 (HP) Александр
Лысенко, ст.Расшеватская,
Ставропольский край
- Actua Ice Hockey**
№49 с.90 (HP) Просто Валера,
г.Правдинский, Московская обл.
- Actua Soccer 2**
№50 с.88 (HP) Black Wolf, г.Москва
- Actua Soccer 3**
№50 с.86 (HP) Антон Лазарев,
г.Зерноград, Ростовская обл.
- Andretti Racing '97**
№50 с.88 (HP) Просто Валера,
г.Правдинский, Московская обл.
№51 с.90 (HP) Bullwinkle, г.Пермь
- Angel Blade**
№51 с.90 (HP) Олег Осиков, Костя
и Макс Сорини, г.Хабаровск
- Area 51**
№51 с.90 (HP) Просто Валера,
г.Правдинский, Московская обл.
- Armored Core**
№49 с.92 (HP) Chic, г.Хабаровск
- Asteroids**
№50 с.88 (HP) Антон Лазарев,
г.Зерноград, Ростовская обл.
- A-Train**
№51 с.90 (HP) Олег Осиков, Костя
и Макс Сорини, г.Хабаровск
- Azura Dreams**
№49 с.91 (HP) G.Funk, ред.
- Batman & Robin**
№49 с.92 (HP) Chic, г.Хабаровск
- Battle Arena Toshinden 3**
№49 с.92 (HP) Андрей
Атамуратов, г.Москва
- Battle Arena Toshinden 4**
№50 с.13 (A) =Ex=, ред.
- Bio Hazard 2**
№50 с.89 (HP) Igor Udalov, г.Москва
- Blaze & Blade: Eternal Quest**
№49 с.92 (HP) Виталий Гаврилов,
г.Северск, Томская обл.
- Blood Omen: the Legacy of Kain**
№49 с.92 (HP) Tony Cortez, г.Москва
- Bloody Roar 2:**
Bringer of the New Age
№49 с.91 (HP) Dragonlee, г.Туапсе
- B-Movie**
№49 с.90 (HP) BULLdozer, г.Рязань
- Breath of Fire 3**
№50 с.86 (HP) Alien 3, г.Таллин,
Эстония
- Bushido Blade**
№49 с.92 (HP) Александр
Вилулюлов, г.Тара, Омская обл.
- Bushido Blade 2**
№51 с.90 (HP) Владимир Сенченко,
ст.Ксеньевская, Читинская обл.
- Carmageddon**
№49 с.37 (O) Вульф «Smasher»
Сайбров, г.Воскресенск,
Московская обл.
- Castlevania:**
Symphony of the Night
№49 с.32 (O) (окончание) G.Funk, ред.
№49 с.36 (HP) Дмитрий и
Александр Щукины, г.Москва
№50 с.88 (HP) Firefox, г.Москва
- Contra. Legacy of War**
№50 с.88 (HP) Вадим Шунякин
aka Timber Maniac, г.Зерноград,
Ростовская обл.
- Cool Boarders 4**
№49 с.92 (HP) Tony Cortez, г.Москва
- Crash Bandicoot**
№51 с.90 (HP) Сергей Кимонко,
г.Новокузнецк
- Crash Bandicoot 3: Warped**
№49 с.91 (HP) Tony Cortez, г.Москва
№50 с.86 (HP) Tony Cortez, г.Москва
№51 с.90 (HP) Вадим Шунякин
aka Timber Maniac, г.Зерноград,
Ростовская обл.
- Crash Team Racing**
№49 с.38 (O) Mac Fank, ред.
- Croc 2**
№49 с.92 (HP) Автор неизвестен
- Deathtrap Dungeon**
№49 с.92 (HP) Сергей Кимонко,
г.Новосибирск
- Dino Crisis 2**
№51 с.26 (O) Fire Fox, ред.
- Discworld Noir**
№50 с.48 (O) G.Funk, ред.
- Duke Nukem: Time to Kill**
№51 с.91 (HP) Гончаров,
г.Ростов-на-Дону
- Duke Nukem 3D:**
Total Meltdown
№51 с.91 (HP) Bullwinkle, г.Пермь
- Dune 2000**
№51 с.91 (HP) Денс Руснаков,
г.Красноярск-55
- Dynasty Warriors**
№50 с.88 (HP) Bullwinkle, г.Пермь
- Eagle One: Harrier Attack**
№49 с.48 (O) C.J.C., ред.
- Einhander**
№50 с.89 (HP) Chic, г.Хабаровск
- Fear Effect**
№50 с.10 (A) Mac Fank, ред.
№50 с.28 (O) Mac Fank, ред.
- FIFA '97**
№50 с.88 (HP) Bullwinkle, г.Пермь
- FIFA 2000**
№51 с.88 (HP) Squall, г.Зеленоград
- Fighting Force**
№50 с.88 (HP) Сергей Кимонко,
г.Новосибирск
- Fighting Force 2**
№50 с.89 (HP) CID, г.Санкт-Петербург
- Final Fantasy VII**
№49 с.93 (HP) Виталий Гаврилов,
г.Северск, Томская обл.
№50 с.87 (HP) Firefox, г.Москва
- Final Fantasy VIII**
№49 с.12 (O) (Полное решение.
Часть 3) Lord Hanta, ред.
№49 с.93 (HP) Илья Садыков,
г.Правдинский, Московская обл.
№50 с.86 (HP) Андрей Харченко,
г.Москва
№51 с.89 (HP) Archangel and Lord
Basic, г.Москва
- Final Fantasy VIII (рус. верс.)**
№50 с.9 (A) Doc, г.Москва
- Final Fight Revenge**
№50 с.11 (A) =Ex=, ред.
- Final Fight: Wild Ambition**
№50 с.18 (A) =Ex=, ред.
- Forsaken**
№50 с.89 (HP) Chic, г.Хабаровск
- Front Mission 3**
№49 с.40 (O) Mac Fank, ред.
- Gekido**
№50 с.13 (A) =Ex=, ред.
- Grand Theft Auto 2**
№50 с.89 (HP) Штерг, г.Москва
№51 с.86 (HP) Дубинин Ю.В.,
г.Фролово, Волгоградская обл.
- Gran Turismo**
№49 с.90 (HP) Андрей Машин,
г.Лиски, Воронежская обл.
- Gran Turismo 2**
№49 с.40 (O) C.J.C., ред.
№51 с.89 (HP) Сергей Кимонко,
г.Новосибирск
- Herc's Adventures**
№50 с.36 (O) Александр
Артемико, Mac Fank, ред.
- Hogs of War**
№51 с.22 (O) Александр
Артемико, ред.
- Hot Shots Golf**
№51 с.88 (HP) Roo, г.Луга,
Ленинградская обл.
- Hot Wheels: Turbo Racing**
№50 с.87 (HP) Skull, г.Красноярск
- International Super
Star Soccer Deluxe**
№51 с.90 (HP) Neo, г.Тверь
- Jeremy McGrath
Super Cross**
№50 с.89 (HP) Chic, г.Хабаровск
- Jet Rider 3**
№50 с.89 (HP) Илья Лизин,
г.Люберецы, Московская обл.
- Jumping Flash 2**
№49 с.92 (HP) Просто Валера,
г.Правдинский, Московская обл.
- Kileak the Blood**
№51 с.91 (HP) Владимир Сенченко,
ст.Ксеньевская, Читинская обл.
- The King of Fighters '99:**
Evolution
№50 с.10 (A) =Ex=, ред.
- Klonoa. Door to Phantomile**
№51 с.89 (HP) Bullwinkle, г.Пермь
- Knockout Kings '4000**
№50 с.87 (HP) Skull, г.Красноярск
№51 с.88 (HP) CID, г.Санкт-Петербург
- Legacy of Kain 2:**
Soul Reaver
№49 с.93 (HP) Quakeman, г.Тверь
- Lego Racers**
№50 с.89 (HP) Skull, г.Красноярск
- Live Wire**
№49 с.90 (HP) Иван Буново, г.Москва
- Lunar: Silver Star
Story Complete**
№50 с.17 (O) Александр Зайцев,
г.Санкт-Петербург
- Machine Hunter**
№49 с.90 (HP) Просто Валера,
г.Правдинский, Московская обл.
№50 с.88 (HP) Tony Cortez, Москва
- Madden NFL 2000**
№49 с.91 (HP) G.Funk, ред.
- Marvel vs Capcom**
№49 с.26 (O) =ER=, ред.
- Mass Destruction**
№51 с.88 (HP) Slash, г.Климовск,
Московская обл.
- Max Power Racing**
№49 с.92 (HP) Mr.Unknown, г.Курск
- Mechwarrior 2**
№50 с.87 (HP) Alien 3, г.Таллин,
Эстония
- Medal of Honor**
№49 с.91 (HP) K&P 3D, г.Москва
- Medal of Honor 2**
№50 с.12 (A) Mac Fank, ред.
- Medieval**
№51 с.91 (HP) Эльдар «Warrior»
Мамедов, г.Нижегний Новгород
- Medieval 2 (рус. верс.)**
№50 с.9 (A) Doc, г.Москва
- Mechwarrior 2**
№50 с.87 (HP) Alien 3, г.Таллин,
Эстония
- Men in Black**
№50 с.86 (HP) Дмитрий Смирнов,
Красноярск, Московская обл.
- Metal Gear Solid**
№49 с.92 (HP) Дмитрий
Смирнов, Красноярск,
Московская обл.
- Metal Gear Solid 2**
№50 с.87 (HP) Иван «Sid Vint»
Гордеев, п.Малыховка,
Ставропольский край
- Micro Machines V3**
№49 с.93 (HP) Просто Валера,
г.Правдинский, Московская обл.
№51 с.89 (HP) Олег Осиков, Костя
и Макс Сорини, г.Хабаровск
- The Misadventures
of Tron Bonne**
№50 с.34 (O) Mac Fank, ред.
- MLB 2000**
№49 с.93 (HP) G.Funk, ред.
- Mobile Suit Gundam**
№50 с.86 (HP) Дмитрий
Смирнов, Красноярск,
Московская обл.
- Mortal Kombat:**
Special Forces
№50 с.43 (O) Mac Fank, ред.
- Moto Racer 2**
№49 с.23 (O) Григорий Козлов и
Виталий Книлик, г.Нерюнгри,
resp. Саха-Якутия
- Nagano Winter
Olympics '98**
№50 с.86 (HP) Антон Лазарев,
г.Зерноград, Ростовская обл.
- Nascar '99**
№49 с.90 (HP) G.Funk, ред.
- Nascar Rumble**
№49 с.91 (HP) Mr. Vomisina, г.Москва
- NBA Hangtime**
№49 с.90 (HP) Нулевой Холод,
г.Набережные Челны
- NCAA Football '99**
№50 с.87 (HP) G.Funk, ред.
- NCAA Football 2000**
№51 с.89 (HP) G.Funk, ред.
- Nectaris Military
Madness**
№49 с.92 (HP) KVSFBargada,
г.Ульяновск
№50 с.86 (HP) Михаил Милованов,
г.Миуринск, Тамбовская обл.
- The Need for Speed 3**
№49 с.91 (HP) Сергей Кимонко,
г.Новосибирск
- Need for Speed 4:**
High Stakes
№49 с.93 (HP) Хранитель Brad
Vickers Diary's, г.Набережные
Челны
- The Need for Speed 4
(рус. верс.)**
№50 с.9 (A) Doc, г.Москва
- The Need for Speed 5:**
Porsche Unleashed
№49 с.40 (O) C.J.C., ред.
№51 с.89 (HP) Дазнур, г.Одесса,
Украина
- NHL 2000**
№49 с.93 (HP) Хранитель Brad
Vickers Diary's, г.Набережные
Челны
- Oddworld: Abe's
Oddysey**
№51 с.90 (HP) Metal Scorpion и
Metal Spider, г.Москва
- O.D.T.**
№49 с.92 (HP) Nemesis, г.Волгоград
- Ogre Battle: The
March of the Black
Queen**
№51 с.90 (HP) Alien 3, г.Таллин,
Эстония
- One**
№50 с.89 (HP) Джедай, г.Череповец
- Overblood**
№50 с.89 (HP) Просто Валера,
г.Правдинский, Московская обл.
- Parodius Deluxe Pack**
№51 с.91 (HP) Александр
Лысенко, ст.Расшеватская,
Ставропольский край
- Peak Performance**
№49 с.93 (HP) BULLdozer, г.Рязань
№51 с.91 (HP) Просто Валера,
г.Правдинский, Московская обл.
- Perfect Weapon**
№49 с.93 (HP) Dragonlee, г.Туапсе
- PGA Tour Golf '98**
№50 с.87 (HP) Просто Валера,
г.Правдинский, Московская обл.
- Power Slave**
№49 с.93 (HP) Просто Валера,
г.Правдинский, Московская обл.
- Primal Rage**
№51 с.91 (HP) Александр
Лысенко, ст.Расшеватская,
Ставропольский край
- Puma Street Soccer**
№51 с.90 (HP) Dr.X, п.Шилово,
Рязанская обл.
- Quake II**
№51 с.36 (O) =Ex=, ред.
№51 с.89 (HP) Александр
Лысенко, ст.Расшеватская,
Ставропольский край
№51 с.90 (HP) Slash, г.Климовск,
Московская обл.
- Rainbow Six**
№49 с.92 (HP) Tony Cortez, г.Москва
№50 с.86 (HP) General Rex,
с.Долгий Мост, Красноярский край
- Rally Cross 2**
№49 с.93 (HP) T.Strife, г.Москва
- Ready to Rumble Boxing 2**
№51 с.88 (HP) Devil, г.Вентспилс,
Латвия
- Reboot**
№51 с.91 (HP) Эльдар «Warrior»
Мамедов, г.Нижегний Новгород
- Red Asphalt**
№50 с.89 (HP) CD-2,
п.Октябрьский, Белгородская обл.
- Resident Evil**
№51 с.90 (HP) Сергей Кимонко,
г.Новосибирск
- Resident Evil: Director's
Cut (рус. верс.)**
№50 с.9 (A) Doc, г.Москва
- Resident Evil 3: Nemesis**
№50 с.89 (HP) Igor Udalov, г.Москва
№51 с.90 (HP) Сергей Кимонко,
г.Новосибирск
- Retro Helix**
№50 с.10 (A) Mac Fank, ред.
- Riven: the Sequel to Myst**
№51 с.32 (O) G.Funk, ред.
- Road Rash 3D**
№51 с.39 (O) Archangel and Lord
Basic, г.Москва
№51 с.90 (HP) Squall, г.Зеленоград
- Road Rash Jailbreak**
№51 с.39 (O) Archangel and Lord
Basic, г.Москва
- Running Wild**
№50 с.89 (HP) Лю Канг, г.Бийск,
Алтайский край
- Samurai Shodown:
Warrior's Rage**
№50 с.18 (O) =Ex=, ред.
- Samurai Shodown:
Warrior Rage 2**
№49 с.22 (A) =Ex=, ред.
- S.C.A.R.S.**
№49 с.91 (HP) Сергей Кимонко,
г.Новосибирск
- Shaolin**
№50 с.26 (O) Tony Cortez, г.Москва
- Shock Wave Assault**
№49 с.91 (HP) Dr.X, п.Шилово,
Рязанская обл.
- Silent Hill**
№49 с.91 (HP) Александр Щукин,
г.Москва
- Skullmonkeys**
№51 с.91 (HP) Антон Сидоров, г.Москва
- Slamscape**
№50 с.86 (HP) Dr.X, п.Шилово,
Рязанская обл.
- Sled Storm**
№50 с.86 (HP) Tony Cortez, г.Москва
№51 с.88 (HP) BULLdozer, г.Рязань
- Sled Storm (рус. верс.)**
№51 с.90 (HP) Агент Z, г.Красноярск
- Soul Reaver**
№50 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Space Jam**
№49 с.93 (HP) King of Iron,
с.Солоти, Белгородская обл.
- Spawn the Eternal**
№51 с.91 (HP) Эльдар «Warrior»
Мамедов, г.Нижегний Новгород
- Spider-Man**
№51 с.30 (O) Mac Fank, ред.
- Sports Car GT**
№49 с.91 (HP) Gas-manуak,
п.Челдомы, Хабаровский край
- Spot Goes To Hollywood**
№51 с.91 (HP) Djack-
Потрошитель, г.Москва
- Spyro 2: Ripto's
Rage**
№50 с.89 (HP) Илья Лизин,
г.Люберецы, Московская обл.
№51 с.88 (HP) Сергей Кимонко,
г.Новосибирск
- Spyro the Dragon 3**
№51 с.10 (A) Mac Fank, ред.
- Starfighter 3000**
№51 с.89 (HP) Александр
Лысенко, ст.Расшеватская,
Ставропольский край
- Star Wars. Episode 1**
№50 с.86 (HP) Хранитель Brad
Vickers Diary's, г.Набережные
Челны
- Star Wars. Masters
of Teras Kasi**
№50 с.89 (HP) Tony Cortez, г.Москва
- Steel Harbinger**
№51 с.89 (HP) Просто Валера,
г.Правдинский, Московская обл.
- Street Fighter EX 2**
№50 с.10 (HP) =Ex=, ред.
- Street Fighter EX2 Plus**
№49 с.20 (O) =ER=, ред.
- Street Fighter EX3**
№49 с.22 (A) =ER=, ред.
- Street Fighter: The
Movie**
№51 с.89 (HP) Эльдар «Warrior»
Мамедов, г.Нижегний Новгород
- Suikoden**
№49 с.93 (HP) Торман — Eternal
Guardian, г.Северск, Томская обл.
- Syphon Filter**
№49 с.93 (HP) Вульф «Smasher»
Сайбров, г.Воскресенск,
Московская обл.
- Syphon Filter 2**
№50 с.86 (HP) Tony Cortez, г.Москва
№51 с.88 (HP) CID, г.Санкт-Петербург
- Syphon Filter 2 (рус. верс.)**
№50 с.9 (A) Doc, г.Москва
- Tales of Destiny**
№50 с.86 (HP) BULLdozer, г.Рязань
- Tekken 3**
№50 с.89 (HP) Хихикающий орк
Антоний, г.Нижегний Новгород
№51 с.89 (HP) Неясны, г.Одесса,
Украина
- Tempest X3**
№50 с.86 (HP) Журавлев, г.Рязань
№51 с.89 (HP) Александр
Лысенко, ст.Расшеватская,
Ставропольский край
- Tenchu 2: Birth of
Stealth Assassins**
№51 с.24 (O) C.J.C., ред.
- Threads of Fate**
№50 с.47 (O) Mac Fank, ред.
№51 с.16 (O) Mac Fank, ред.
- Thrill Killer**
№51 с.91 (HP) Igor Udalov, г.Москва
- Time Crisis**
№50 с.89 (HP) BeloW, г.Москва
- Toca: Touring Car
Championship 2**
№51 с.89 (HP) Андрей
Атамуратов, г.Москва
- Tomb Raider 2**
№49 с.93 (HP) Tony Cortez,
г.Москва
- Tomb Raider 4:
The Last Revelation**
№49 с.91 (HP) K&P 3D, г.Москва
- Tomb Raider 5
Chronicles**
№50 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- Toy Story 2**
№50 с.86 (HP) Skull, г.Красноярск
- Treasures of the Deep**
№51 с.91 (HP) Roo, г.Луга,
Ленинградская обл.
- Triple Play Baseball 2000**
№51 с.88 (HP) Dr.X, п.Шилово,
Рязанская обл.
- Twisted Metal 3**
№51 с.91 (HP) Денс Ильичев,
г.Екатеринбург
- Urban Chaos**
№51 с.91 (HP) Squall, г.Зеленоград
- V 2000**
№50 с.87 (HP) Антон Лазарев,
г.Зерноград, Ростовская обл.
№51 с.91 (HP) Leo Mulder, Dr.Neo
Cobets, Виктор Маслов, г.Анапа
- Vampire Hunter D**
№50 с.88 (HP) Firefox, г.Москва
- Vigilante 8**
№50 с.90 (HP) BULLdozer, г.Рязань
- V-Rally**
№51 с.88 (HP) Владимир Сенченко,
ст.Ксеньевская, Читинская обл.
- Warcraft II: The Dark Saga**
№51 с.91 (HP) Bullwinkle, г.Пермь
- Wargames: Defcon 1**
№51 с.89 (HP) Вульф «Smasher»
Сайбров, г.Воскресенск,
Московская обл.
- WCW Mayhem**
№49 с.90 (HP) Mr. Vomisina, г.Москва
- Wing Over**
№51 с.89 (HP) Tony Cortez, Москва
- World's Scariest
Police Chases**
№51 с.10 (A) Mac Fank, ред.
- Xena: Warrior Princess**
№51 с.89 (HP) CID, г.Санкт-
Петербург
- Xenogears**
№50 с.44 (O) C.J.C., ред.
- X-Files**
№50 с.91 (HP) Сергей Кимонко,
г.Новокузнецк
- X-Men: Mutant Academy**
№50 с.12 (A) =Ex=, ред.

Раздел 6. Игры для Sony PlayStation 2

- Blood: The Last
Vampire**
№50 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- The Bouncer**
№50 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- Construction League:
Thunder Tanks**
№50 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- Droship**
№51 с.12 (O) Mac Fank, ред.
- Dynasty Warriors 2**
№50 с.53 (O) Mac Fank, ред.
- Final Fantasy 11**
№50 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Ghost Master**
№51 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Gift**
№51 с.9 (A) Mac Fank, ред.
- Grandia II**
№50 с.12 (A) Mac Fank, ред.
- Kessen 2**
№50 с.11 (A) Mac Fank, ред.
№51 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Kessen 3**
№50 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- The Lost**
№50 с.10 (A) Mac Fank, ред.
- Metal Gear Solid 2**
№50 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- Moto GP**
№50 с.10 (A) Mac Fank, ред.
- Munch's Oddysee**
№50 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- Project Eden**
№51 с.14 (A) Mac Fank, ред.
- Rugrats in Paris**
№49 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Silent Hill 2**
№50 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Seven**
№51 с.9 (A) Mac Fank, ред.
- Smuggler's Run
(Getaway)**
№49 с.10 (A) Mac Fank, ред.
- Soul Reaver 2**
№50 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Star Wars**
№50 с.12 (A) Mac Fank, ред.
- Stuntman**
№50 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- Twisted Metal:
Black**
№51 с.15 (O) Mac Fank, ред.
- Wipeout Fusion**
№49 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Worms 3D**
№50 с.12 (A) Mac Fank, ред.
- Worms Blast**
№50 с.12 (A) Mac Fank, ред.

Раздел 7. Игры для разных компьютеров

- Aliens vs Predator 2 (PC)**
№50 с.11 (A) =Ex=, ред.
- Final Fight Revenge
(аркада, Sat, DC)**
№50 с.11 (A) =Ex=, ред.
- Gift (IBM PC и GBC)**
№51 с.9 (A) Mac Fank, ред.
- Grandia 2 (DC)**
№51 с.10 (A) Mac Fank, ред.
- The King of Fighters
'99: Evolution (DC)**
№50 с.10 (A) =Ex=, ред.
- The King of Fighters
2000 (аркада)**
№50 с.10 (A) =Ex=, ред.
- Marvel VS Capcom 2
(аркада, DC)**
№50 с.10 (A) =Ex=, ред.
- Metal Gear Solid 2
(X-Box)**
№50 с.13 (A) =Ex=, ред.
- Pantasy Star
Adventure (GG)**
№49 с.55 (A) Eler Cant, ред.
- Pantasy Star II
Text Adventures
(Sega CD)**
№49 с.55 (A) Eler Cant, ред.
- Samurai Shodown 64 2
(NeoGeo 64, аркада)**
№50 с.18 (A) =Ex=, ред.
- Silent Hill
(GB Advance)**
№50 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- Sonic Shuffle
(Sonic Square) (DC)**
№49 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Soul Reaver 2 (DC)**
№50 с.11 (A) Mac Fank, ред.
- Star Wars (DC, PC, Mac)**
№50 с.12 (A) Mac Fank, ред.
- Tomb Raider 5
Chronicles (DC, PC)**
№50 с.13 (A) Mac Fank, ред.
- Urban Chaos (DC)**
№50 с.13 (A) G.Funk, ред.
- Worms 3D (X-Box)**
№50 с.12 (A) =Ex=, ред.
- Worms Blast (X-Box)**
№50 с.12 (A) =Ex=, ред.

НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТЕ

И вновь Г. Ежик рубрику не ведет. По слухам уважаемый Г. погрузился на самое дно Интернета и там на дне копает, копает... С чем-то вынырнет? И когда? А пока нашего г. любимого дайвера «прикрывает» С.С.



Creating new Peer-To-Peer worlds

по иным настольным и карточным играм. Все игры онлайн, доступны по сети и все бесплатно! Вы можете вместе с союзниками успешно высадиться в Нормандии в 1944 году, перекинуться в покер с шестью партнерами сразу, сыграть партию в шахматы, подобрав соперника по силам, попробовать себя в роли хитроумного дипломата и, даже, вместе с Наполеоном сжечь Москву.

<http://2am.com/>

На этом сайте можно найти партнеров по разнообразным играм: военным, стратегическим, бизнес-симуляторам (типа «Монополии»), а также

<http://codes.ign.com/>

На этом сайте можно найти коды к играм чуть ли не всех приставок, о которых мы писали в обзоре прошлого номера — по крайней мере, хоть что-то, но есть для 36 платформ в диапазоне от PlayStation 2 до восьмимбиток. Однако за такое изобилие пришлось расплачиваться ограничением ассортимента игр каждой из приставок и, по-видимому, быстрой проведением работ над сайтом: в нескольких местах мы сходу нашли ошибки и неточности. А ведь, откровенно говоря, детально мы в нем не копались.



<http://videogamedesign.com/>

Все, что вообще известно про Game Boy Color, есть на этом, очень любопытном сайте. Узнать можно и детальные характеристики этой популярнейшей карманной игровой системы, и ее отличия от младшего (старшего?) собрата — черно-белого Гейм Боя, и возможности подключения GBC друг к другу для коллективной игры, и даже такие трюки, как «расцветить» на нем купленную монохромную игру. Все перечислить здесь просто невозможно, скажем только, что «примочек» к Гейм Бюю не меньше, чем к Пентиуму! Как вы думаете, это причина или следствие столь фантастически долгой жизни этой приставки?



<http://www.primagames.com/>

Не только прочитать об играх, но и скачать по сети кое-какие, можно на этом сайте. Игры, в значительной части, писюковые, но есть PSX, PS2, N64, DC и, даже, Game Boy Color. Есть возможность задать вопрос, касающийся игровых проблем, и получить квалифицированный ответ. На английском.

<http://games.sakhalin.ru/>

Не могли мы пройти мимо сахалинских коллег. Однако сказать о нем практически нечего, кроме того, что он очень нерегулярно обновляется (это минус), но существует (это плюс). Загляните на него, не трудно ведь, а его создателям приятно будет.



www.metro.ru
Проект Артемия Лебедева. И на этот раз он взялся за весьма интересную тему — московский метрополитен. Интересна эта

затея и иногородним, и москвичам, ежедневно прибегаящим к услугам подземки. Вы узнаете историю метро с момента его основания, прочтаете немного статистических данных, увидите все типы вагонов и практически все схемы метро, включая план развития до 2030 года. О том, чем оплачивался проезд в разные годы, здесь также можно узнать. Но, главное, есть информация о «Метро-2»!! Не слышали о таком? Загляните на сайт!



www.neo.simplenet.com/gmusic

Одно из мест в сети, где можно пожить музыкой из игр в стандарте MP3. К сожалению, выбор не такой и большой, зато из известных игр. Но архив пополняется прямо на глазах, так что вскоре должно появиться много всего интересного. А главное — халява!

Вниманию иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 3 (трём) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21. На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-209-93-47 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

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

Генеральный директор
Леонид Потапов
Управляющий делами
Наталья Бантле

Главный редактор
Валерий Поляков

Зам. главного редактора
Вадим Захарьин

Технический редактор
Светлана Терехова

Авторский коллектив редакции:

Александр Артеменко	Александр Макаров
Виктор Базанов	Иван Отчик
Николай Виноградов	Дмитрий Павлов
Роман Ерохин	Артем Сафарбеков
Александр Казанцев	Кирилл Сидоров
Максим Костюков	Сергей Спириин
Валерий Корнеев	Владимир Суслев
Александр Лапшев	Алексей Яремчук

Компьютерная верстка «КАМОТО»
Зав. компьютерным бюро
Алексей Филатов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

тел. (095) 209-93-47, 911-07-00

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

Автор комикса и рисунка
на обложке А. Макаров

Журнал «Великий Дракон»
зарегистрирован Комитетом
Российской Федерации по печати,
регистрационный № 018224
Доступ в Internet:
интернет-провайдер Cityline (www.cityline.ru)

Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак,
принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» (52)

Формат 60x90/8, печать офсетная,
цена свободная
подписано к печати 25.12.2000 г.

Макет номера, цветоделение
«КАМОТО» Москва

Изготовление фотоформ —
«Техника Молодёжи» Москва (095) 285-5625

ООО «Издательство АСТ».
ИД № 00017 от 16.08.99.
Зак. № 3089. Тираж 11 500 экз.
Тверской ордена Трудового Красного Знамени
полиграфкомбинат детской литературы
им. 50-летия СССР Министерства Российской
Федерации по делам печати, телерадиовещания
и средств массовых коммуникаций. 170040,
г. Тверь, проспект 50-летия Октября, 46.

© «Издательство АСТ»

© «КАМОТО»

Хит-парад героев игр

1. **Sub-Zero** (все **Mortal Kombat**) (2) (13)
2. **Ryu** (все **Street Fighter**) (-) (1)
3. **Bret Hart** (**Wrestlemania AG, MD**) (6) (2)
4. Johnny Cage (**Mortal Kombat 1,2, MD**) (9) (2)
5. Leon (**Resident Evil 2, PSX**) (10) (2)
6. Crash (**Crash Bandicoot 1,2,3, PSX**) (-) (1)
7. Morrigan (**Darkstalkers 3, PSX**) (-) (1)
8. Squall (**Final Fantasy 8, PSX**) (1) (2)
9. Nemesis (**Resident Evil 3, PSX**) (-) (1)
10. Jim (все **Earthworm Jim**) (-) (1)

Музыкальный парад

1. **Final Fantasy 8 (PSX)** начальная (2) (4)
2. **Earthworm Jim 2 (MD)** на continue (5) (11)
3. **FIFA '99 (PSX)** заставка (-) (1)
4. **Rockman X4 (PSX)** начальная (-) (1)
5. **Carmageddon (PSX)** вся игра (-) (1)
6. **Ecco the Dolphin 2 (MD)** вся игра (-) (1)
7. **Shining Force 2 (MD)** вся игра (-) (1)
8. **Sonic 3 (MD)** ледяной этап (1) (8)
9. **Skullmonkeys (PSX)** бонус (-) (1)
10. **Megaman X4 (PSX)** начальная (-) (1)

После названия игры указаны:
первые скобки –
место в прошлом хит-параде,
вторые скобки –
в скольких хит-парадах
ПОДРЯД присутствовала
данная игра.



8-битные приставки

1. **Kick Master (8)** (3)
2. **Goal 3 (-)** (1)
3. **Dunk Heroes (-)** (1)
4. **Darkwing Duck (-)** (1)
5. **Zanac (-)** (1)
6. **Super Spy Hunter (-)** (1)
7. **G.I. Joe 2 (-)** (1)
8. **The Jungle Book (-)** (1)
9. **Wolverine (-)** (1)
10. **Ninja Gaijen (9)** (2)

8-битная приставка Game Boy

1. **Donkey Kong Land (-)** (1)
2. **Super Wario Land (6)** (2)
3. **The Legend of Zelda (4)** (2)
4. **Pokemon (Rocket Monster) (-)** (1)
5. **Killer Instinct (1)** (5)
6. **Dragon Heart (7)** (8)
7. **Dragon Warrior Monsters (-)** (1)
8. **Lucky Luke (-)** (1)
9. **Obelix (3)** (2)
10. **Donkey Kong Land 2 (2)** (4)

16-битная приставка SUPER NINTENDO

1. **Doom (5)** (19)
2. **Donkey Kong Country 2 (4)** (25)
3. **Final Fight 3 (-)** (1)
4. **Donkey Kong Country (1)** (10)
5. **Mortal Kombat 3 (-)** (1)
6. **Yoshi's Island (-)** (1)
7. **Batman Forever (-)** (1)
8. **Killer Instinct (2)** (28)
9. **Mario Is Missing (-)** (1)
10. **Ogre Battle (-)** (1)

16-битные приставки

типа **MegaDrive-2**

1. **Dune 2 (1)** (16)
2. **Ultimate Mortal Kombat 3 (2)** (14)
3. **Wrestlemania AG (8)** (2)
4. **Beyond Oasis (6)** (7)
5. **Comix Zone (-)** (1)
6. **Mortal Kombat 2 (10)** (2)
7. **Mortal Kombat 3 (9)** (3)
8. **Sonic 3D Blast (-)** (1)
9. **TMNT Hyperstone Heist (-)** (1)
10. **Shining Force 2 (2)** (3)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. **Final Fantasy VIII (1)** (7)
2. **Final Fantasy VII (3)** (18)
3. **Metal Gear Solid (6)** (9)
4. **Mortal Kombat Trilogy (-)** (1)
5. **Mortal Kombat 4 (8)** (2)
6. **Tekken 3 (2)** (3)
7. **Resident Evil 2 (4)** (2)
8. **Final Fantasy Tactics (-)** (1)
9. **Street Fighter Zero 3 (-)** (1)
10. **Vagrant Story (-)** (1)

Великий Дракон – почтой!

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



БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!

Цена, включая стоимость пересылки,
30 руб. за номер (за номера с №47 по №51 – **35 руб**)
Оплата по получении журнала на почте.

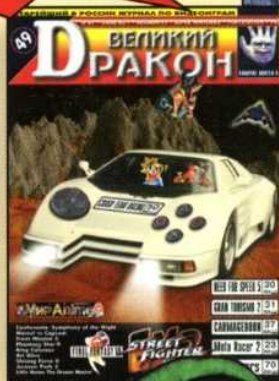
Высылаем по почте номера **с 21 по 51**
(кроме 22, 25, 26, 30, 31, 35, 37, 39, 44, 45 и 46),
и сборники **“Крутой Геймер” №№ 6, 7.**

На открытке или конверте сделайте пометку **“Дракон-почтой”**.

ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:

209-93-47 и 911-07-00

по ним вы можете сделать ваш заказ



Уважаемые читатели!

Повышение цен
на журналы вызвано
очередным
увеличением почтовых
тарифов. Но пока
(до выхода №53) мы сумели
сохранить прошлогодние цены
на комплекты журналов (см. стр. 95).

