

57

СТАРЕЙШИЙ
В РОССИИ ЖУРНАЛ
ПО ВИДЕОИГРАМ
www.gdragon.ru

75 Великий ДРАКОН

Guilty Gear

ШТАМПЫ
приставочных
RPG

СДЕЛАЙ
СВОЮ
ИГРУ!

Гонки PS2

или практическое пособие:
«Как не свалиться в кювет»

GAME BOY ADVANCE

вдыхает
новую жизнь
в «старые» жанры

Harry Potter

Mortal Kombat 5

FATAL FURY:
MARK OF THE WOLVES
BUST A MOVE 4
RE-VOLT

ARMY MEN:
TEAM ASSAULT
TWISTED METAL:
SMALL BRAWL
THE ITALIAN JOB
SAIYUKI

HARVEST MOON:
BACK TO NATURE
VALKYRIE PROFILE
POKEMON 2
CUTTHROAT ISLAND
THE LOST WORLD.
JURASSIC PARK 3



ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!

ДЛЯ КАЖДОГО



ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ ИНТЕРНЕТА

ТАРИФЫ	АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА \$	ПРЕДОПЛАЧЕННЫЙ ОБЪЕМ ТРАФИКА Мб	ЦЕНА 1 Мб ТРАФИКА СВЕРХ ПРЕДОПЛАЧЕННОГО \$
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ	60	0	0,16
ЭКОНОМНЫЙ	99	300	0,12
БАЗОВЫЙ	150	800	0,10
АКТИВНЫЙ	270	2000	0,06
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ	400	4400	0,04

Лицензии Минсвязи РФ: №17740; №17249; №8462; №12235.

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

753 8282

WWW.ТОЧКА.RU



Величайший список штампов из приставочных RPG

Автор идеи **Марк Сакс** (Mark Sachs). Перевод **Takuto** (trykos@iate.obninsk.ru), корректура и дополнения **А. Купера**. Английский оригинал находится в сети по адресу <http://guardian.simplenet.com/text/rpg.html>. Русский перевод публикуется с разрешения автора. Полную версию текста вы найдете на сайте www.gdragon.ru



Что это такое? Это большущий текст, где подмечено более сотни особенностей, отличительных признаков всеми любимых японских RPG, кочующих из игры в игру на протяжении вот уже добрых пятнадцати лет. Из-за ограниченного объема журнала нам пришлось выбрать только несколько характерных примеров, а весь текст вы можете найти в интернете на нашем сайте [gdragon.ru](http://www.gdragon.ru).

• Правило засони

Обычно первый игровой день главного героя, парнишки-тинейджера, начинается с того, что его будит мать, и он вспоминает, что проспал свидание со своей подружкой.

• Думать не той головой (правило Хиро)

Неважно, в чем ее обвиняют или насколько таинственно ее происхождение — герой всегда готов сражаться насмерть за девушку, которую он встретил лишь тремя секундами ранее.

• Правило МакГайвера.

Персонажи не ограничиваются банальными пистолетами, дубинками или мечами. Овладев нужными навыками, вы сможете проложить свой кровавый путь через всю страну с помощью перчаток, расчесок, зонтиков, мегафонов, словарей, планшетов для рисования — назовите что угодно и вы будете этим убивать. Кроме того, неважно, насколько бредовый у вас выбор вооружения — каждая лавка, мимо которой вы проходите, совершенно случайно предложит вам улучшенную его модель за весьма разумную цену. Ну кто еще носится по всему миру, убивая людей зонтиками (герой Пьера Ришара и Пингвин — прим. ред.)?

• Предложение Джорджа Буша по упрощению географии
В каждой стране мира будет ровно по одному городу, исключая ту страну, в которой вы начнете играть — там их будет три.

• Принцип археологической пригодности

Любая найденная вами древняя машина заработает с первой попытки и будет превосходно работать впоследствии. Даже если город, где она находилась, был разнесен в пыль, а потом ее утопили на дне океана и похоронили

ли в грязи на десять тысяч лет. К несчастью, следствие из этого правила утверждает, что древние существа-стражники также отлично сохранились и дееспособны, что выяснится, когда вы попытаетесь порыться в их барахле.

• «Ненавижу Гиров и сражаться!»

Всегда будут гигантские роботы. Всегда.

• Мечь Кропоткина

Вне крупных городов власть правительства не действует. Возможно, это объясняет, почему так трудно и опасно добраться куда-либо вне крупных городов.

• Правило луддита (или правило Джорджа Лукаса)

Технология изначально зла и является собственностью исключительно Плохих Парней. Роботы, фабрики, киберпанковские мегаполисы и летающие боевые станции принадлежат им, в то время как Хорошие Ребята живут в маленьких деревушках в гармонии с природой. (Хотя ваше оружие и/или тяжеловооруженные летающие корабли каким-то образом не подпадают под это правило).

• Первый закон путешествия

ВСЕ может стать средством передвижения: замки, города, военные академии — все, что угодно. Так что не пугайтесь, когда камни древней крепости, в которой вы находитесь, задрожат и она вся целиком взмоет в небеса (опустится в пучины). Как следствие, если полет чего-либо может выглядеть круто — будьте уверены, оно полетит, опровергая законы физики и аэронавтики.

• Правило сплетника

С какой бы скоростью вы не путешествовали, слухи о происходящем в мире распространяются быстрее. Когда вы прибываете куда-то, люди на улицах уже говорят о ваших подвигах.

• Куда ни пойдешь — они уже там

Куда бы ни отправился персонаж — злодеи всегда найдут его. Наверное, они спрашивают прохожих (см. выше). Но не волнуйтесь: несмотря на то, что злодеи находят героев, как только захотят, плохишам никогда не придет в голову идея избавиться от них, банально взорвав отель или палатку, где ночуют герои. Просто представьте — экран гаснет, играет мирная колыбельная, а потом БУМ! Game Over!



СОДЕРЖАНИЕ

№57

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

FUN
CLUB



- 3 Величайший список штампов из приставочных RPG
- 6 Сделай СВОЮ игру
- 26 Мир аниме. Выпуск 15
- 49 Приколы геймеров
- 49 Реабилитация антигероя
- 49, 52 Вопрос — ответ
- 52 Кроссворд
- 98 Наш выбор в интернете
- 99 Хит-парады
Впервые в журнале — хит-парад игр для Dreamcast
- 7 Новости, новинки

PlayStation 2

- 10 Гонки 2001 или практическое пособие: «Как не свалиться в кювет»
- 17 Spider-Man: The Movie
Игра почтит PS2 своим появлением в начале мая. Но кроме этого она выйдет на GameCube, Xbox и PC.

Dreamcast

- 18 Fatal Fury: Mark of the Wolves
Оказывается, у Гиза Ховарда есть сын, воспитанный и обученный Терри Богардом...
- 20 Re-Volt
Вы становитесь участником гонок радиоуправляемых машинок, очень похожих на те, что продаются в ближайшем «Детском мире».

- 22 Bust A Move 4
Жанр, именуемый puzzle или логическая головоломка, достаточно широко и разнообразно представлен на разных консолях. Тем не менее, эта игра вполне достойна внимания геймеров.
- 24 Zero Gunner 2
В вашем ведении будут американские вертолеты знаменитых марок Comanche, Apache и Hokum. Жаль, конечно, что нет российского K52... Ладно, возрадуемся хотя бы тому, что не пешком отправились мир спасать.

Sony PlayStation

- 32 The Italian Job
Некий очень ушлый и хитрый преступник по имени Charlie Croker замыслил ограбление века.
- 35 Twisted Metal Small Brawl
Все персонажи старых частей боевика представлены здесь в образе желторотых карапузов.
- 36 Alone in the Dark 4: The New Nightmare.
Проблемные места
Прохождение второго диска за Эдварда и Элин.
- 38 Harry Potter and the Sorcerer's Stone
Десять лет назад темный лорд Волдемор безжалостно уничтожил родителей мальчика по имени Гарри Поттер...

- 40 Saiyuki: The Journey West
Игра довольно редко встречающегося жанра — тактическая RPG.
- 42 Spider-Man 2 Enter: Electro
Человек-Паук Обыкновенный. Обитает это млекопитающее не в зарослях урбанизированных джунглей, а преимущественно на страницах комиксов известного натуралиста Стена Ли.
- 44 Valkyrie Profile
«Проведя в мире Valkyrie Profile три недели, я понял, что она не хуже, а может быть, даже и лучше, чем Final Fantasy VIII».
- 46 Backyard Soccer
В игре симулируются состязания вполне реальной Детской Футбольной Лиги.
- 53 Army Men: Team Assault
Теперь этих Арми-менов развелось, что донов Педров в Бразилии.
- 56 Harvest Moon: Back to Nature
В отличие от ролевок, где сюжет остается, в основном, линейным, здесь геймеру дается возможность реально ДЕЛАТЬ судьбу управляемого им персонажа.

16 бит. MegaDrive

- 58 The Lost World. Jurassic Park 3
Поищите и вы увидите, что еще далеко не все замечательные творения предыдущей эпохи пройдены.
- 62 Cutthroat Island
Тогда был 1688 год, время самого разгула пиратства. Слух об этом кладе взбудоражил многих...
- 64 Pokemon 2
Игру делали явно без гениального Хо Сунг Пака.

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



8 БИТ

67 Violence Hockey

Если вы откажете девице в просьбе переиграть матч, получите от нее... мощный апперкот в челюсть!

68 Power Blade 2

Классика не стареет. И тем более не умирает. Пока мы этого хотим.

GAME BOY

70 Dragon Quest Monsters (Dragon Warrior Monsters)

Здравствуй, люди! Вас приветствует «Школа жизни укротителей монстров»!

74 Game Boy Advance вдыхает новую жизнь в «старые» жанры

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ

76 Guilty Gear X

Разумеется, нужно делать различия между 2D- и 3D-играми, но GGX ни в чем не уступает трехмерным собратьям не только по скорости, но и остальным параметрам.

80 Mortal Kombat 5

«Вас ждет нечто совершенно другое»

85 Забор

86 Нет проблем

94 Лавка Дракона

Спец. предложение — комплекты электронных копий журнала на фирменных CD.

96 Non-Stop

ИГРЫ №57

*** PlayStation 2 ***	Cheese Cat! Astrophe	88
4x4 Evolution	Cutthroat Island	62
Arctic Thunder	Darius 2	90
ATV Offroad Fury	Dinoland	90
Burnout	Donkey Kong 99	90
CART Fury	Double Dragon 3	89
Championship Racing	Dragon's Fury	90
Driven	Ecco The Dolphin	90
Driving Emotion Type-S	El Viento	88
Extreme-G 3	Genghis Khan 2	88
F1 2001	Immortal	91
Final Fantasy XI	Indiana Jones.	9
Gadget Racers	The Last Crusade	90
Gallop Racer 2001	James Pond 2	89
Gran Turismo 3: A-Spec	Lethal Enforces 2	89
Guilty Gear X	Lost World, Jurassic Park 3	58
Jeremy McGrath	Mega-Lo-Mania	89
Supercross World	Might and Magic:	10
Kinetica	Gates to Another World	89
Le Mans 24 Hours	Mortal Kombat	91
Mortal Kombat 5	Mortal Kombat 2	91
MXRider	NFL Quarterback Club	91
NASCAR Heat 2002	Outrun 2019	89
NASCAR Thunder 2002	Pac-Man 2:	16
Paris-Dakar Rally	The New Adventures	90
RC Revenge Pro	Pitfall	90
Rumble Racing	Pokemon 2	64
Simpsons Road Rage	Power Ball	91
Smuggler's Run 2:	Power Drive	90
Hostile Territory	Power Rangers. The Movie	88
Spider-Man: The Movie	Punisher	89
Splashdown	Quack Shot	91
Spy Hunter	Revenge of Shinobi	91
*** Dreamcast ***	Robocop vs Terminator	88
Bust A Move 4	Rolo to the Rescue	90
Crazy Taxi 2	Shadow Blasters	89
Daytona 2001	Shining Force	91
Dead or Alive 2	Skitchin'	89
Fatal Fury:	Smurfs	90
Mark of the Wolves	Sonic 3	89
Re-Volt	Spiderman	88
Test Drive Le Mans	Streets of Rage 2	90
Zero Gunner 2	Super Hang On	90
*** PlayStation ***	Super Monaco GP	89
3Xtreme	Tekken Special	90
A Bug's Life	Tot Pole 2	91
Alone in the Dark 4:	True Lies	90, 91
The New Nightmare	Truxton	91
Apocalypse	Woody	91
Army Men: Team Assault	World of Illusion	89
Army Men: World War	WWF Raw	91
Backyard Soccer	*** Game Boy	
Blood Omen. Legacy of Kain	Advance***	
Civilization II	Advance Wars	74
Command & Conquer	Creatures	74
Digimon Card Battle	Golden Sun	75
Digimon World	Guilty Gear X	
Eagle One: Harrier Attack	Advance Edition	77
Evil Dead: Hail to the King	Lady Sia	75
Fear Effect 2: Retro Helix	Love Hina Advance	74
Final Fantasy VII	Shining Soul	75
Glover	Street Fighter Alpha 3	75
Guilty Gear	Tekken Advance	74
Harry Potter and	V-Rally 3	7
the Sorcerer's Stone	*** Game Boy ***	
Harvest Moon:	Dragon Quest Monsters	70
Back to Nature	Felix the Cat	87
Italian Job	Toy Story	87
Kensei: Sacred Fist	Toy Story 2	87
Legend of Mana	Turok: Battle of	
LeMans 24 Hours	the Bionosaurs	87
Metal Gear Solid	V-Rally	87
Mortal Kombat 4	*** 8 bit ***	
Motor Cross	Aladdin	86
Championship 2001	Batman Returns	86
Need for Speed 3	Battletoads Double Dragon	86
Need for Speed 5	Best of the Best	86
Resident Evil. Director's Cut	Fester's Quest	86
Rollcage: Stage 2	Final Mission	86
Saiyuki	Goigo 13	86
Simpsons Wrestling	Gradign	86
Spider-Man 2 Enter: Electro	Hydlide	87
Spyro 3	Ikari Warriors 2	86
Test Drive Off-Road 2	Karate Kid	86
Tomb Raider	Kickle Cubicle	87
Tony Hawk's Pro Skater	Layla	87
Twisted Metal Small Brawl	Legacy of the Wizard	86
V-Rally 2:	Mega Man 3	86
Championship Edition	Metal Gear	87
Valkyrie Profile	Mighty Final Fight	86, 87
Vanguard Bandits	Mighty Morphin	
VMX Racing	Power Rangers 3	86
Wing Commander IV	Milo's Secret Castle	86
WWF Smack Down 2	Mortal Kombat	87
Xena	Mortal Kombat 2	86
*** Mega Drive ***	Panic Restaurant	86
Aero the Acro-Bat 2	Power Blade 2	68
Balaz	Rambo 2	87
Bonanza Bros.	Shadow of the Ninja	86
Caesar's Palace	Violence Hockey	67

МУЗЫКА ИЗ ИГР

Вот еще один список дисков, которые можно прослушать в музыкальном центре (предыдущий список смотрите в №55).
Battle Arena Toshinden — присутствуют звуковые эффекты и все мелодии.
Mortal Kombat Trilogy — все звуковые эффекты игры и вся музыка.
Darkstalkers — все мелодии из игры.
King of Fighters 95,96,98 — все мелодии, а также музыка скрытых уровней.
Zeiramzone: Iria — вся музыка из игры и диалоги.
Destruction Derby 1 и 2 — модный музон из игры, есть звуки мотора машины.
Tokimeki Memorial — веселая мелодия и небольшой диалог в единственном экземпляре.
Street Fighter Alpha — саундтрек игры.

Street Fighter the Movie — голоса героев и вся музыка.
Lunar Silver Star Story Complete — очень давящая на уши песенка, особенно на последней ноте.
Cheesy — саундтрек игры и еще какие-то лишние звуки.
V-Ball — вся музыка игры, включая мелодии из опций.
Carmageddon — убойный саундтрек игры.
The Need for Speed: Porsche Unleashed — вся музыка из игры.
Wipeout XL — музон только с трасс.
Rogue Trip & Twisted Metal 2,3 — саундтреки из игр, а также есть какие-то помехи.

Лина Инверс

180 ИГР

57 ДРАКОН

МУЗЫКА ИЗ ИГР

FUN-CLUB

5

СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ

СДЕЛАЙ СВОЮ ИГРУ

Вы никогда не хотели сделать это? Ни разу? Не верю! Хотели, точно. Ведь что может быть приятней, чем смотреть, как твоя задумка приносит радость людям. Ну вот — вы решились, осталось только сделать — и все мир увидит новый Tekken или Final Fantasy, и будут у вас деньги, власть, слава! Вы включаете компьютер и... «Подожди, а КАК мне сделать мой суперхит? Облом...» Мне знакомо это чувство. Но порывшись в Инете и почитав журнальчики, я нашел-таки ответ на вопрос «КАК?» Можно, конечно, написать игру на одном из обычных языков программирования, но это очень долго, нудно, неудобно и т.д. Что же делать? Я скажу. Есть специальные программы, с помощью которых можно быстро и качественно создать СВОИ шедевры. О них и поговорим. Они самые разные. Если хочешь забаббахать нечто в стиле «Стрит Файтер», то для тебя уже сделали MUGEN, хочешь сделать «Финальную Фантазию» 13 или 14 — RPGmaker, если потянуло на «Марио» — Gameworker. Ну а если считаете себя совсем крутым, то возьмитесь за DARK BASIC — на нем можно сделать любую 3D-игру, по качеству не уступающую профессионально произведенным гамесам.



Сделать свою, пусть и немного убогую игру иногда намного приятнее, чем проходить чужие ультрасовременные шедевры. На английский программу перевел наш соотечественник Дон Мигель. На его сайте также полно дополнительных программ, есть чат и форум, где можно найти друзей по несчастью.

Освоиться можно за час-два (зависит от вашего опыта), в любом случае более легкого способа делать RPG еще не придумали. Кстати, rpgmaker2k предоставляет с маленькой игрой, в которой показаны все основные фишки. Если есть проблемы с английским, то можно скачать «русификатор».

Какую версию ставить? Вообще, конечно, надо rpgmaker2k. Но чтобы его установить, требуется скачать два файла, один разме-



ром 4Мб, а другой — 11Мб! С модема качается часов за 5. Rpgmaker95 занимает всего 7Мб и скачивается часа за 2,5 — 3. Так что решайте сами. У меня стоит и то, и другое.

В общем, вперед на сайт Дона Мигеля: m2k.phantomrpg.com/index_rus.htm, а имя основного сайта — rm2k.phantomrpg.com.

GAMEMAKER

Это уже посерьезней, так как в ней можно сотворить АБСОЛЮТНО ЛЮБЫЕ двумерные игры. В основном в ней делают то, что нельзя сделать в первых двух программах — то есть аркады, гонки, стрелялки, леталки...

Сам я недавно сваял на ней небольшую гоночную игру, получилось прикольно...

Ассортимент игр на gamemaker'e очень велик, и получают-ся они красивыми, маленькими и удобными.

Свою игру я делал около 5 часов. Самое сложное было разобраться с документацией. Но вам будет легче, если воспользуетесь ее полным переводом, да еще с пояснениями! Если разберетесь в том, что прочтете, то сможете сразу создать свое мариообразное чудо.

Брать отсюда: www.cs.uu.nl/~markov/gmaker/index.html

ПОДВЕДЕМ ИТОГ

Если вы с детства мечтали создать что-то свое эдакое, но не могли, то сейчас есть шанс. Игры делать легко. Надо только разобраться. Творите на здоровье! Кто знает, может у вас получится действительно достойная вещь, которую не стыдно будет продавать за деньги (шутка, хотя мало ли).

Ну все. Переваривайте, качайте, устанавливайте, делайте и т.д. и т.п.

Nikk

e-mail: nikk108@mail.ru

MUGEN

Программа для создания двумерных файтингов.

Простая до безобразия: выкачиваешь из сети любимых персонажей, кидаешь в папку с программой, устанавливаешь их (самое трудное — надо открыть один файл и прописать там файлы персонажа), и ВСЕ! В сети персонажей целая свалка — от Рю и Кио до Пикачу и Скволла. Есть и программы, чтобы делать своих персонажей, но это уже для избранных.

Попробуйте поискать на www.yahoo.com по ключевому слову mugen — тысячи ссылок, тонны персонажей, фонов и музыки.

Сам M.U.G.E.N брать отсюда: elecbyte.com. Там же лежат программы по созданию персонажей и куча всяких полезных и не очень фишек.

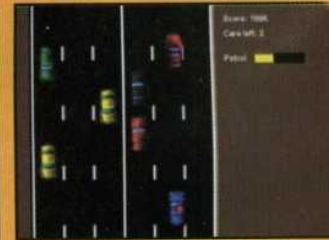
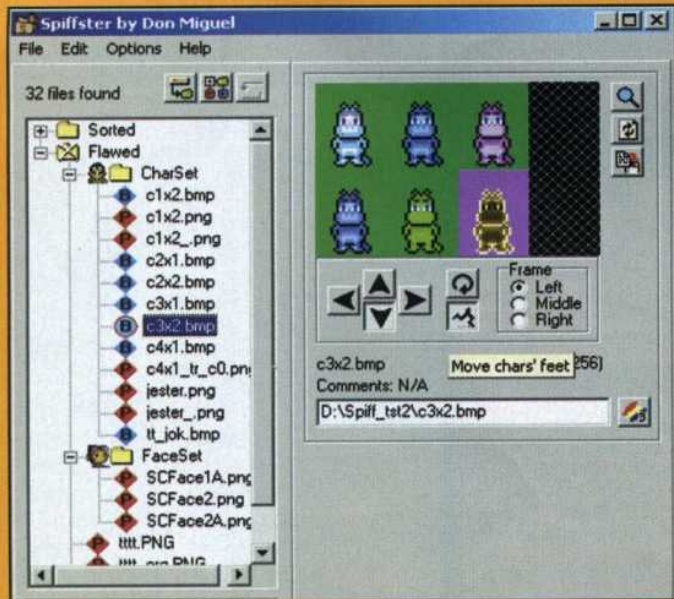
RPGMAKER

Уже из названия ясно, что можно сотворить с помощью RPG-мейкера. Игры получаются очень ничего. Графика на уровне Final Fantasy VI, но можно вставлять заставки (однако сделать одну заставку иногда труднее, чем всю игру).

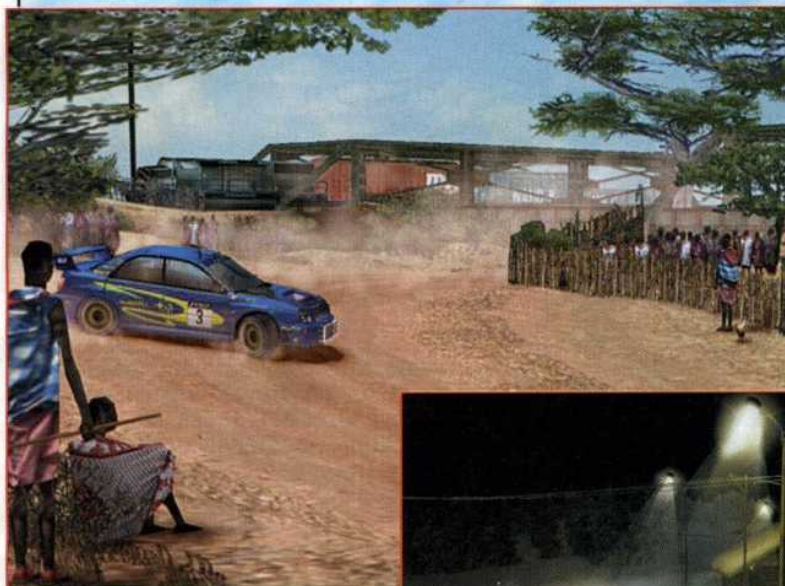
Есть разные версии этого продукта: rpgmaker95, rpgmaker2k, вроде есть rpgmaker98 и еще римейк 95-го, с уклоном на создание тактических RPG.



Phantom RPG
Console Classix

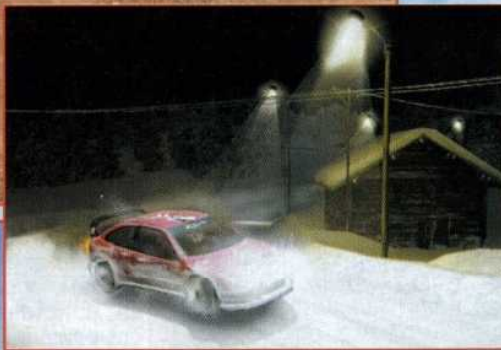


FUN-CLUB



V-RALLY 3

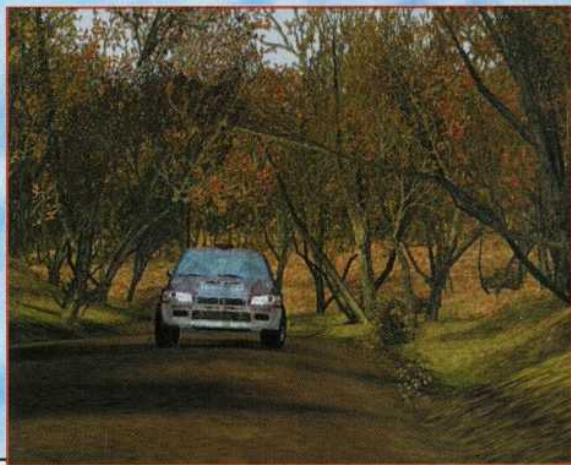
О существовании этого проекта было объявлено неожиданно в середине декабря. Французская студия Eden, ответственная за всю серию, очевидно уже давно ведет работу над вторым продолжением V-Rally, издателем которого, как и раньше, выступает Infogrames. Симулятор rallyных гонок довольно популярен в Европе, что подтверждают 4 миллиона проданных копий. Графически он всегда занимал далеко не последнее место по сравнению с другими представителями жанра, и V-Rally 3 — не исключение. Более того, именно его визуальные данные являются основным поводом обратить внимание на эту игру. Если верить разработчикам (а причин не верить им нет), каждая машина состоит из 15-16 тысяч полигонов. Плюс к тому автомобили обтянуты многослойными текстурами, необходимыми для создания реалистичных бликов и эффектов отражения. Грязь же, поднимаемая колесами, ложится на корпус и остается там до самого конца. Ни чем подобным не могла похвастаться даже Gran Turismo 3, чьи тачки, состоявшие из 5 тысяч многоугольников, имели стойкий иммунитет ко всякого рода изменениям внешнего вида.



Трассы, как ни странно, не пострадают от столь высокой детализации машин. Пейзажи, берущие на себя полмиллиона полигонов, кроме всего прочего будут еще и интерактивными, то есть разрушаемыми. Над каждым треком трудится отдельный дизайнер, дабы окружающая среда была более разнообразной и интересной. Однако если отвлечься от сладких обещаний и просто взглянуть на скриншоты, графика вряд ли покажется сногшибательной, хотя, спору нет, она хороша. Вопрос в том, как все это будет выглядеть в движении. Неумеренное количество полигонов вряд ли позволит частоте смены кадров достигнуть 60-и за секунду.



Кстати говоря, уже доступны первые иллюстрации версии V-Rally 3 для портативного Game Boy Advance. Надо отдать должное разработчикам, которые весьма мудро распорядились ресурсами платформы. Все фоны представляют собой трехмерную графику, в то время как машины — двумерные картинки, которые, благодаря анимации, «поворачиваются» вокруг своей оси.



С SONY НЕ СОСКУЧИШЬСЯ

Вы наверняка помните ноябрьское интервью президента Кунитакэ Андо (Kunitake Ando), в котором он заявил о возможном досрочном появлении PlayStation 3. Теперь с полностью уверенностью можно сказать: это был блеф, хотя разработка преемницы действительно началась. 400 миллионов долларов, которые были инвестированы в проект, оказывается, отправились в копилку IBM и Toshiba. Эти компании должны совместными силами создать новый тип полупроводников, которые будут в несколько сотен раз быстрее существующих. Также Sony и IBM взяли на себя задачу соорудить новую операционную систему, ориентированную на передачу больших объемов информации через сеть. Все это будет готово не раньше 2005-го года, и, следовательно, очередную смену поколений в ближайшее время ждать не придется.

Между тем, Сони продолжает обещать обладателям PS2 скорейший выход в глобальную сеть. Согласно последнему анонсу, это знаменательное событие произойдет в Японии в апреле (спорим, первого числа). Техническую сторону дела взяла на себя компания Nippon. По проложенным ей скоростным каналам владельцы консоли смогут играть, качать себе музыку и фильмы. В западные страны чудеса современных телекоммуникаций придут позже в этом году. Дабы убедить в этом общественность, на предстоящей E3 Sony торжественно заключит договор с AOL Time Warner, Macromedia, Real Networks и Cisco.

НОВОСТИ короткой строкой

• Sega, готовая пойти на все, лишь бы избавиться от балласта нераспроданных Dreamcast'ов, в конце осени взяла да и снизила цену на приставку до 50-и долларов. Получается, что сама консоль теперь стоит почти столько же, сколько одна лицензионная игра для нее.

• Устав дожидаться официального подключения Xbox к онлайну, группа энтузиастов-затейников смастерила для него программу Gateway, позволяющую играть по сети в игры, требующие линк-кабель. Иными словами, для того чтобы сразиться с другом в Halo или Tony Hawk's Pro Skater 2x, теперь не обязательно соединять две приставки специальным шнуром. Достаточно просто подключить их к городской телефонной линии. Правда, для этого необходимо иметь компьютер со скоростным доступом в Интернет, поскольку встроенный сетевой адаптер кустарная прога поддерживать отказывается. Microsoft пока не предприняла никаких шагов по борьбе с Gateway.

• Shiny в начале декабря взялась за поиски новых сотрудников через свой официальный сайт. Лишние руки и мозги потребовались ей для работы над некими таинственными проектами для GameCube. В данный момент в стенах компании ведется разработка игр, основанных на трилогии «Матрица».

• Провал компьютерного фильма Final Fantasy: The Spirits Within повлек за собой серьезные убытки и необходимость пустить с молотка Square Pictures. Большая часть бюджета картины (135 миллионов долларов) ушла именно на основание студии, закупку компьютеров и всего необходимого оборудования. Однако, несмотря на продажу, Square собирается сохранить для себя доступ к инструментам создания CG, став партнером будущего владельца компании.

• Магазин Electronics Boutique сделал настоящий подарок американским поклонникам Shenmue, которым больше необязательно дожидаться выхода второй части игры для Xbox. За 59 долларов они могут приобрести конвертер, позволяющий запускать европейскую версию игры для Dreamcast на штатовской приставке. Экономно и главное — легально.

• Sony решила покончить с промыслом независимых американских компаний, занимающихся изготовлением аксессуаров для PS2. Резон понятен: дешевая продукция тех же Mad Catz наносит серьезный удар по продажам официальных джойстиков и карт памяти. Тем не менее, «третьи компании» не намерены лишаться надежного источника доходов и собираются бороться за продление лицензий.



• «Мессия» — такое название получил самый многообещающий пиратский чип для PlayStation 2. По слухам, эта азиатская разработка, которая уже давно проникла на подпольный европейский рынок, способна проигрывать записываемые CD и DVD диски, а также DVD-фильмы любой зональности. При этом чип никак не влияет на совместимость приставки с лицензионной продукцией.

• Волнующий многих вопрос о возможности появления сиквела Nights, возможно, скоро обретет окончательный ответ. Юджи Нака (Yuji Naka), который все еще боится рискованных шагов, способных повредить репутации одного из самых известных хитов Sega, предпочитает отмахиваться от прессы скользкими намеками.



ХВОХ ГЛЮЧИТ? НЕ МОЖЕТ БЫТЬ!

Тем не менее, это правда. О неисправностях приставки свидетельствуют статьи новостного агентства Associated Press. Как выяснилось, за период существования Xbox в его сервисный центр обратилось немалое количество недовольных покупателей, огорченных нестабильной работой своего приобретения. Гарантийный ремонт при этом производится долго и со скрипом: ждать приходится несколько недель. Представитель Microsoft Дэвид Гуффард (David Huffard) поспешил заявить, что все это враки. По его словам, сервис, работающий, как часы, чинит приставки быстро и качественно. Любой, осмелившийся пожаловаться на неисправность Xbox, тут же награждается картонной коробкой. Положив в нее дефективный агрегат, бедняга получает право отослать посылку совершенно бесплатно. Отлаженная приставка вернется к владельцу уже через неделю. «Проблема с Xbox возникли всего лишь у одного процента покупателей, что является весьма низким показателем для индустрии», — сообщил прессе Гуффард. В самом деле, что такое жалкие 13 тысяч сломанных консолей (это и есть 1% от 1.3 миллиона проданных Xbox'ов) по сравнению с целой индустрией. Вы спрашиваете, в чем заключается глюк? Нет, у строптивых черных ящиков не отрастают ноги и они не собираются перед Белым Домом в штурмовом порядке. Сушая



мелочь — просто виснут.

Ведущий
рубрики
Mac Fank

ПЕЧАЛЬНАЯ НОВОСТЬ

В самом конце октября компания SNK официально приказала долго жить. Бремя тяжелых финансовых задолженностей потопило одного из самых известных производителей двумерных файтингов, на счету которого такие серии, как The King of Fighters и Fatal Fury. Даже спонсорской поддержки Aruze Group оказалось недостаточно для того, чтобы расплатиться с долгами. Но несмотря на банкротство, незавершенные проекты SNK вовсе не канут в Лету. К примеру, распространением KoF 2001 на территории Японии займется компания Sun Amusement. А команда Mega Enterprise уже сейчас разрабатывает Metal Slug 4 для аркадного автомата NeoGeo. Новая игра сохранит атмосферу и стиль предыдущих трех частей, а также знакомых персонажей.

КОЕ-ЧТО О FINAL FANTASY XI

Выход первой сетевой Final Fantasy уже не за горами, и концепция игрового процесса постепенно начнет проясняться. Но прежде чем коснуться ее, я хочу сообщить новость, которая для многих, возможно, станет решающим аргументом в пользу приобретения RPG. По утверждению Square, пользование сервером PlayOnline будет абсолютно бесплатным! То есть, для того чтобы играть через Интернет, достаточно будет просто приобрести диск и комплект, состоящий из модема и винчестера. Серьезной экономией это не назовешь, ведь ежемесячная плата при любом раскладе не превысила бы 10 долларов. Но нельзя не учитывать психологический аспект — ведь волшебное слово «Free», что в переводе означает «халаява», на многих действует гипнотически. На картинках вы можете видеть эксклюзивный модем, предназначенный исключительно для пользования PlayOnline.

Начинается Final Fantasy XI, как и, наверное, любая онлайн-овая RPG, с выбора свойств персонажа, в данном случае, его национальной принадлежности. Здесь их пять: люди, эльфы, карлики тару-тарусы, великаны-галки и мисуры. Последние представляют собой нацию женщин-кошек с острыми ушками и пушистыми хвостиками. Профессии на выбор: боец, монах, вор, белый и красный маг. Определившись с внешностью и родом занятий, остается выбрать... Родину. Лишенный предрассудков мир «Финальной Фантазии» позволяет представителям разных рас мирно сосуществовать в одном государстве. Всего имеются три крупных королевства, борющихся за право контроля над миром. Каждую неделю подданные державы, чья деятельность была наиболее успешной, получают некие бонусные очки, предназначение которых пока неясно.



Одна из важнейших составляющих игрового процесса любой ролевушки — система боев — в новой FF кардинально отличается от всех предыдущих частей. Прежде всего, раздражающие случайные битвы благополучно отошли в прошлое, поскольку все монстры теперь видны на карте. Сами потасовки протекают в реальном времени и напоминают RTS. То есть, оказавшись на поле брани, противоборствующие группы с дикими криками набрасываются друг на друга и начинают рубиться, кусаться и толкаться до тех пор, пока вы или компьютер не решите вмешаться. Отряду можно дать следующие команды: уйти в глухую защиту, применить магию, использовать дополнительные способности (видимо, приемы рукопашного боя), использовать предмет или позорно ретироваться. В момент, когда писалась эта статья, FFXI уже находилась на завершающей стадии тестирования, поскольку релиз ее ожидается весной.



В середине зимы сотрудники журнала Famitsu провели на территории Японии уличный опрос геймеров и продавцов. Всем был задан один и тот же вопрос: «Что вы думаете о Final Fantasy XI?». Больше половины интервьюированных ответили, что игра не станет хитом из-за дороговизны жесткого диска и модема, в то время как остальные возлагали надежды на эксперимент Square. Но большинство сходится на том, что новая сетевая ролевушка, скорее всего, будет пользоваться успехом в Штатах. То же самое было и с Metal Gear Solid 2, который, став мегахитом в Америке, едва вошел в десятку самых продаваемых игр Японии.



ПОВЕЗЛО ЕВРОПЕЙЦАМ

Как обычно, у Konami нашлось оправдание задержки выхода Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty в странах Старого Света. Игра, которая появилась там не в феврале, как обещали ранее, а 8-го марта, была снабжена бонусным DVD-диск. Содержится на нем, разумеется, документальный фильм о создании великого шедевра. Мувик продолжительностью в час отличается от того, что прилагался к специальному изданию MGS2 для японского рынка, поскольку представляет собой видео-тур по офису Konami. Зрителю предлагается осмотреть святое место рождения шпионского симулятора и познакомиться с его достопримечательностями, такими, как Хидео Кодзима (Hideo Kojima). ("_)



ФАКТАМ МАНГИ, АНИМЕ И ЛЮБЫХ ВИДЕОИГР

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЛАКАТОВ И КАЛЕНДАРЕЙ С ВАШЕЙ ФОТОГРАФИЕЙ И (ИЛИ) ГЕРОВ ВАШЕЙ ЛЮБИМОЙ МАНГИ (ВИДЕОИГРЫ), ФОТОМОНТАЖ ЛЮБОЙ СЛОЖНОСТИ, ЛЮБЫЕ ФОРМАТЫ.

И ПОМНИТЕ -ЭТО НЕ ПРИНТЕРНАЯ РАСПЕЧАТКА, -ЭТО ФОТО КАЧЕСТВА КОДАК.



РЕДАС

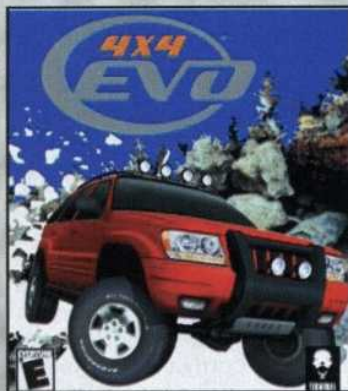
Г. МОСКВА, УЛ. МЯСНИЦКАЯ, Д.24, СТР.2
 ТЕЛ: 920-5122
 ДИЗАЙНЕР: 715-5702
 E-MAIL: KOBAKEXPRESS@MTU-NET.RU



ГОНКИ 2001 ИЛИ ПРАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ: «КАК НЕ СВАЛИТЬСЯ В КЮВЕТ»

Итак, 2002-й год сменил, как и ожидалось, 2001-й. В такие периоды принято подводить итоги, озирать пройденный путь, сосредотачиваться на успехах, дабы возрадоваться, и промахах, дабы сделать из них выводы. Не миновала сия участь и нас, усердных летописцев мира видеоигр. Мир этот огромен и разнообразен, поэтому мы решили сконцентрироваться на продукции, произведенной для одной из приставок нового поколения. В ушедшем году разработчики постарались на славу и выпустили в свет множество разных игр для PS2. Конечно, хитов среди них было немного, но ведь известно, что успех консоли зиждется не только на грандиозных проектах, а в значительной мере и степени на разнообразии ассортимента игр. Ведь даже самой крутой игрой не будешь развлекаться вечно, захочется чего-нибудь новенького. Не секрет, что одним из наиболее востребованных жанров игровой индустрии являются гонки. Их на PS2 вышло изрядное количество. Засверкали на нашем небосводе и звезды, установившие в жанре новую планку качества, как, например, Gran Turismo 3: A-Spec, появились и крепкие середнячки, которые, хоть и не претендуют на звание «хита», сделаны добротно, с душой, и, конечно, полная халтура, не достойная ни денег, ни времени гейме-

ров. Этот материал, написанный в виде некоего дайджеста гоночных игр, охватывает практически все новинки, которые вышли в 2001 году на PS2. Конечно же, при написании сего труда не удалось избежать некоторой сухости изложения ради возможности создать как можно более целостную картину состояния гоночного жанра на вышележащей консоли. Обзоры эти дают лишь самые общие представления о той или иной игре, но так и было задумано изначально. Наш экскурс, в первую очередь, призван помочь геймерам разобраться в том, какие вообще гонки вышли на PS2, что из них стоит купить, а что — гордо проигнорировать. Те же, кто еще не стали обладателями этой приставки, получат возможность приобщиться к миру 128-биток хотя бы в печатной форме. Если же, паче чаяния, мы что-то упустили, то прощения просим, ведь, как еще говаривал почтеннейший Козьма Прутков: «Нельзя объять необъятное». Так что усаживайтесь поудобнее на заднем сидении нашего автомобиля. Заводим мотор, разгоняемся, педаль газа в пол, вот теперь — поехали!



4x4 Evolution

Разработчик: Terminal Reality. Издатель: GodGames

Давно подмечено, что хороших гонок на внедорожниках существует мало. Что не удивительно: не так-то просто сварганить на эту тему качественную игру. Поэтому вдвойне отраднo, что 4x4 Evolution стала вполне достойным явлением. Разработчики представили на выбор игрока аж 70 моделей внедорожников от таких ведущих фирм-производителей джипов, как Dodge, Nissan, Lexus и Ford. Графика игры вполне вписывается в современные стандарты. Джипы выполнены отменно, опять же радует то, что Terminal Reality удалось достичь реальной физики машин на дороге. Помимо этого, игрока ждет весьма интересная система улучшения гоночного средства: в 4x4 Evolution можно провести «апгрейд» любой его части. Минусы сводятся к плохому мультирежиму и слишком низкой скорости игры. Но, в общем, получился вполне добротный продукт, достойный любителей гонок, джипов и гонок на джипах.



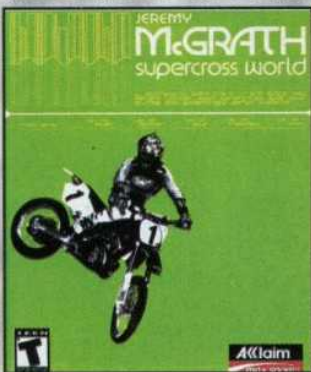
F1 2001

Разработчик: EA Sports. Издатель: Electronic Arts

Игры на основе «Формулы 1» делают все, кому не лень. За этим занятием были замечены такие известные фирмы, как Eidos, Ubi Soft, Sony и MicroProse. Конечно же, не могла остаться в стороне от этого процесса и прославившаяся своими спортивными играми Electronic Arts, сотворив очень даже симпатичную гоночку, обладающую рядом игровых режимов, начиная с практически детской езды по треку и заканчивая испытанием для взрослых под названием Гран-при. Прежде, чем принять участие в гонках на звание чемпиона F1, придется для получения лицензии пройти ряд непростых тестов, по-



добных тем, что мы видели в Gran Turismo. И только став обладателем заветной лицензии, можно попробовать свои силы на 17 трассах, в деталях повторяющих реальные прототипы. Что касается физики машин, то в этом направлении разработчики из EA Sport изрядно потрудились. Результатом их усилий стал поистине потрясающий реализм управления, когда любое изменение параметров заметно влияет на маневренность и скорость машины. Так, заправив болид топливом лишь наполовину, вы легко сможете обойти соперника, который загружен на полную катушку. Больше того, каждая марка машины обладает своими слабыми и сильными сторонами, что открывает небывалые тактические горизонты. Графические и звуковые достоинства игры неоспоримы: машины изрядно детализованы, сгоревшие моторы от души дымятся, резкие виражи высекают искры из дорожного покрытия. Так что, если вы собрались прикупить себе игру Formula 1, но не знаете, какую именно выбрать, могу смело порекомендовать вам творение EA, разочарованы вы точно не будете.



Jeremy McGrath Supercross World

Разработчик / издатель: Acclaim

Делать гонки, взяв за основу некую известную в спортивном мире личность, дело хорошее. Однако, как это ни прискорбно, нередко такие игры оказываются очень плохими. Вот и Jeremy McGrath Supercross World — именно из этой касты. Собственно говоря, кроме пары режимов, нескольких десятков мотоциклов, характеристики которых различаются лишь декларативно, а в реальной гонке никакого значения не имеют, да пятерки гонщиков, среди которых нормально играть можно только за самого McGrath'a, больше и похвастаться нечем. Видимо, для соблюдения гармонии негатива, игра обеспечена графикой времен ранней N64, где пейзаж пикселист, а убожество текстур гонщиков вызывает желание плюнуть в экран. Поэтому диагноз приобретает неутешительную форму, гласящую, что «пациент скорее мертв, чем жив». Прибавьте к этому отвратное управление, благодаря которому вы 70% времени проведете в неравной борьбе с джойстиком, и мы получим одну из худших гоночных игр, вышедших на PS2 в 2001 году.

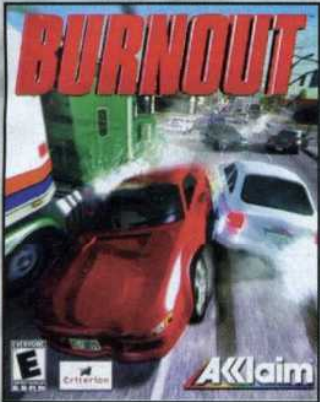
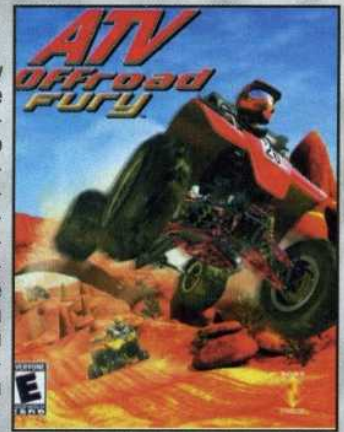




ATV Offroad Fury

Разработчик: Rainbow Studios. Издатель: SCEA

Весьма интересная игрушка, вышедшая из-под пера Rainbow Studios. В этой гонке вам предлагается оседлать пляжные джипы, которые известны высокой скоростью и крайней неустойчивостью на дороге. В ATV Offroad Fury придется именно на этих техсредствах осваивать кольцевые трассы, представляющие собой солидного размера песчаные круги с огромными холмами. Фишка этого мероприятия состоит в удачном совмещении обычной гонки с выполнением всяческих акробатических этюдов в стиле Mat Hoffman's Pro BMX, ведь выиграть соревнования можно, только набрав как можно больше очков, присуждаемых за выполнение трюков. Отличная графика, высокая скорость и великолепно выполненные сцены аварий удачно дополняют увлекательный игровой процесс. Прибавьте сюда классные звуки и динамичную музыку — и получится великолепная гоночная игра, которая придется по вкусу не только любителям жанра, но и всем геймерам.



Burnout

Разработчик: Criterion Studios. Издатель: Acclaim

При общении с Burnout возникают довольно плотные ассоциации с такими играми, как Tokyo Xtreme Racing или серией Need for Speed. Нам снова придется гонять по известным американским и европейским городам, причем довольно внушительного размера. Естественно, цель всей затеи состоит в том, чтобы занять первое место в борьбе против четверых соперников, которые так и норовят сделать вам какую-нибудь пакость и отобрать лавры чемпиона. Но умные соперники — еще полбеды, куда противней бдительные стражи порядка, землю роющие для того, чтобы прищучить злостного нарушителя дорожного движения. Графически игра выполнена на очень высоком уровне: детализированные города, отлично сделанные машины. Однако основной козырь Burnout состоит в количестве мирных транспортных средств, пасущихся на дорогах, например, в час пик. В это



время проехать, скажем, по Нью-Йорку — дело очень непростое. Легко можно врубиться в грузовик или снести нехватавший из переулка фургонок, причем аварии смотрятся весьма внушительно, а разбитая тачка способна вышибить слезу даже у вконец закопченного геймера. В разряд недостатков попадает лишь музыка, слушать которую нет никаких сил уже минут через 30, и абсолютно невыразительные звуковые эффекты. Трудно смириться с тем, что шум мотора у всех машин совершенно одинаковый! Просто кошмар, доложу я вам. Во всем остальном гоночка получилась очень и очень славная. Любителям игр типа Need for Speed она точно придется по душе, да и всем остальным тоже.



Arctic Thunder

Разработчик / издатель: Midway

На дворе зима, мороз рисует узоры на окнах, от холода зуб на зуб не попадает, и как тут не нацелить лыжи и согреться, с пронзительными воплями съезжая с трамплина или, на худой конец, гукаясь с какой-нибудь горочки во дворе? Но не торопитесь облачаться в ватник и топтать на улице: известная фирма Midway сварганила игру, посвященную именно зимним состязаниям. Правда, ездить предстоит не на лыжах, а на снегоходах. Суть игры заключается в том, чтобы банально обогнать соперников и добраться



до финиша первым. В этом непростом деле вам помогут разные примочки, вроде тепловых лучей, самонаводящихся ракет и прочего хлама, призванного облегчить вашу участь. Но приходится обнародовать тот факт, что в целом Arctic Thunder получилась очень неудачной. Еще можно было бы пережить скучный геймплей, тупейший AI противников и нудные игровые режимы, но вот что поистине убивает, так это графика. Она настолько убога, что создается ощущение, будто у вас в руках джойстик от старушки PlayStation. Ужасные модели снегоходов, пиксельные пейзажи и удручающе медленная скорость действия (всего-то 30 fps) делают свое черное дело. Так что, уверенно можно констатировать: лучше поиграть в снежки на улице, чем состязаться в Arctic Thunder, точно вам говорю. Что я и сделал к немалому своему удовольствию.



Rumble Racing

Разработчик / издатель: Electronic Arts

Игра, в которой участвуют лицензированные автомобили NASCAR, не имеет при этом никакого отношения к самим этим гонкам. Интригует? Еще бы! Собственно говоря, это, конечно, гонка, но боевая, то есть, вам нужно не только обгонять противников, но и делать им всякие пакости, используя солидный арсенал предназначенных для этой цели средств, вроде бомб и прочих убойных приспособлений. Графика Rumble Racing просто отличная: кровавая геймерская натура не может не радоваться то и дело возникающим взрывам, разбитым машинам и реалистично бушующему пламени. Все это дело сопровождается адекватной звуковой какофонией, еще более способствующей укоренению и дальнейшему развитию кровавости. А вот вам и вердикт: Rumble Racing это очень веселая, интересная игра, напоминающая Demolition Racers, но намного лучше.





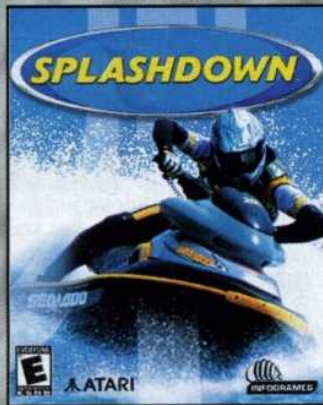
CART Fury Championship Racing

Разработчик / издатель: Midway

Очередная поделка от охочей до прибыли Midway. Правда, что-то у этой фирмы с гонками не особо складывается. Вот и еще один пример весьма среднего продукта. На этот раз в качестве техсредств выступают карты — такие небольшие машинки, внешне напоминающие болиды «Формулы 1». Собственно говоря, с первого взгляда игра не вызывает отторжения: пять игровых режимов, внушительное количество водителей и, соответственно, машин (около 30). В самой игре тоже все, вроде, нормально, графика выдерживает современные требования. Правда, довольно большой ассортимент тачек негативно сказался на их внешнем



лучшего. Ну и кинем на чашу промахов CART Fury Championship Racing совершенно кошмарный AI противников, которые первые три круга обгоняют вас, как младенца, чудесным образом вписываясь в любые повороты и выжимая из своих колыхаг невероятные скорости, но на последнем круге почему-то впадают в ступор, начинают плестись, как черепахи, собирают на себя все столбы и взрываются, подобно петардам в новогоднюю ночь. Опять же музыкальная часть игры весьма огорчительна, так как ни одна из предложенных мелодий и песен совершенно не подходит к тому, что происходит на экране, да и эстетического удовольствия от их прослушивания не возникает. Последний гвоздь в гроб игры — ужасно долгие загрузки, длящиеся от 5 до 17 секунд! Причем, прежде чем попасть на трассу, вам придется пережить пяток таких вот мучительных периодов. Короче, можно сказать, что неплохая задумка была угроблена бездарным исполнением. А жаль.



Splashdown

Разработчик: Rainbow Studios. Издатель: Infogrames

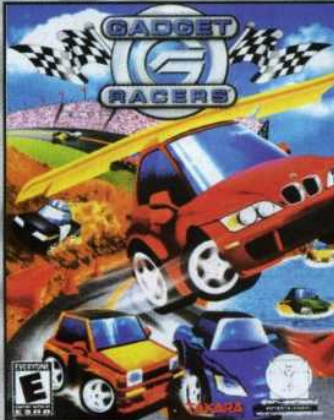
Гонки на водных мотоциклах — достаточно популярный у разработчиков игр жанр. Однако, далеко не всегда такие гонки получаются удачными. Тем приятнее отметить, что Splashdown вышла вполне удобоваримым продуктом, графика которого легко выдерживает современные требования и демонстрирует водные состязания во всей их красе и привлекательности. Вода — первое, на что следует обращать внимание в играх такого рода, выглядит великолепно. Правда, оценить качество волн не представляется возможным, так как трассы пролегают, в основном, по узким проливам или вдоль береговой линии, а там волн, представьте себе, практически нет. Сами гонщики вкупе со своими мотоциклами выполнены отчасти угловато, но вовсе не настолько, чтобы вызвать у игрока чувство отторжения. Неплохой ассортимент мотоциклов, а также увлекательный геймплей позволяют поставить Splashdown если не пятерку, то уж твердую четверку наверняка.

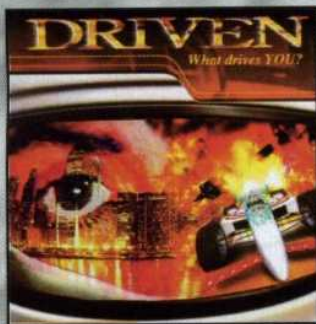


Gadget Racers

Разработчик: Takara. Издатель: Conspiracy Entertainment

Поручить прикольными жукообразными машинками предлагает нам фирма Takara. А мы и не против такого предложения, благо игра очень даже ничего себе. Пожалуй, главная отличительная черта Gadget Racers состоит в ее оригинальности, проявившейся буквально во всем. Гонки проходят на весьма необычных трассах, которые во многих местах буквально затоплены водой и пересечены огромными пропастями. Именно для таких экстремальных случаев вам нужно зарабатывать деньги, побеждая в чемпионатах, а затем тратить их на улучшение тачки, к которой, представьте себе, можно присобачить винт, после чего проблем с преодолением водоемов просто не будет. Оборудовав машину пропеллером, вы обретете способность перелетать пропасти и прочие препятствия. Помимо этих жизненно важных примочек, в магазинах продаются и другие полезные прикрасы. Короче говоря, стимул выигрывать соревнования у вас будет. Графически игра сделана не сказать, чтобы уж очень круто, но зато забавно, напоминает Ridge Racer 4 от Namco, помноженное, конечно, на мощности PS2. О физике машин говорить не приходится, так как ее практически не существует, но тут она и не нужна. Так что, можно изрядно повеселиться, делая на полной скорости 120-градусные повороты без риска вылететь с трассы. В итоге получаем вполне привлекательный, радостный продукт, в компании которого вполне можно провести несколько безоблачных дней.





Driven

Разработчик / издатель: bam! entertainment

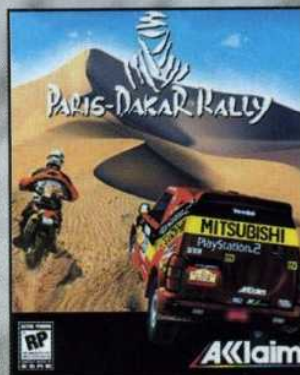
Вариация на тему F-1, сотворенная разработчиками из bam! entertainment. Вариация не простая, а с сюжетом, основанном на одноименном фильме с Сильвестром Сталлоне в главной роли. Driven повествует о ветеране дорог по имени Джо Танта (Joe Tanto), который после серьезной аварии пытается вернуть себе славу великого гонщика и подать пример своему ученику Джимми Бляу (Jimmy Bly). Ну и вам, по идее, нужно показать всем кузькину мать, то есть победить. Только вот вряд ли вы захотите это делать, ибо Driven отличается на редкость пакостным исполнением. Причем выражается это буквально во всем, начиная с графики, когда бездарные пейзажи «удачно» гармонируют со слабо детализованными, квадратоподобными болидами, вызывая у игрока лишь недоуменные вопросы к разработчикам, и заканчивая проблемами с опознанием машин, когда не всегда ясно, что маячит впереди — машина противника или грудка мусора на обочине. Еще одно «достижение» со знаком минус: эффект кинематографической камеры, которая в самый неподходящий момент резко меняет ракурс, в результате чего гонщик влетает в стену или болид соперника. Избавиться от этой напасти не удастся никак. Невыразительный, скучный саундтрек и до боли нудные реплики комментатора стали той последней каплей, которая вынудила меня настоятельно не рекомендовать приобретать эту игру. Да что там! Я вам ее просто смотреть-то не советую, поберегите нервы, они вам еще понадобятся.



Paris-Dakar Rally

Разработчик: Broadsword Interactive. Издатель: Acclaim

Создание Paris-Dakar Rally в 2000 году стало для Dreamcast делом особенным: ведь та игра была признана мировой общественностью худшей гонкой года. Наверное, именно этот «почетный» титул подвиг Acclaim на портирование своего детища на PS2. Что ж, поздравим фирму за то, она поддержала имидж игры, сделав еще одну кошмарную гонку. Стоит уважать разработчиков хотя бы за верность однажды избранному курсу. Итак, на ваш выбор предлагаются сразу все машины Paris-Dakar Rally: тут тебе и 4x4 джипы, и мотоциклы, и грузовики... М-да, только вот проблема в том, что все эти транспортные средства ведут себя совершенно одинаково! Будь то внедорожник или легкий мотоцикл — разницы нет никакой. Плюс дикая неустойчивость любого техсредства, которое переворачивается, даже если ему встретится самое маленькое препятствие. Графика игры вызывает отвращение, пейзаж невыразителен и плохо детализован, брызги грязи напоминают жирные пиксели. Удивительно, что на этом фоне сами машины выглядят довольно неплохо. Возможно, так и было задумано, однако, сомневаюсь, слишком уж это было бы хитроумно. Дело довершают гадкое звуковое сопровождение (шум мотора грузовика звучит точно так же, как и мотора мотоцикла, что есть нонсенс) и удручающе скучная музыка. Что ж, смело можно присудить титул худшего изделия 2001 года для PS2 с одновременным вручением какой-нибудь золотой калоши, развесистой клюквы или дырявого таза игре Paris-Dakar Rally.



легкий мотоцикл — разницы нет никакой. Плюс дикая неустойчивость любого техсредства, которое переворачивается, даже если ему встретится самое маленькое препятствие. Графика игры вызывает отвращение, пейзаж невыразителен и плохо детализован, брызги грязи напоминают жирные пиксели. Удивительно, что на этом фоне сами машины выглядят довольно неплохо. Возможно, так и было задумано, однако, сомневаюсь, слишком уж это было бы хитроумно. Дело довершают гадкое звуковое сопровождение (шум мотора грузовика звучит точно так же, как и мотора мотоцикла, что есть нонсенс) и удручающе скучная музыка. Что ж, смело можно присудить титул худшего изделия 2001 года для PS2 с одновременным вручением какой-нибудь золотой калоши, развесистой клюквы или дырявого таза игре Paris-Dakar Rally.



RC Revenge Pro

Разработчик / издатель: Acclaim

Гонки на игрушечных радиоуправляемых машинках — что может быть интереснее? Ничего! — совершенно справедливо рассудили разработчики из Acclaim и сварганили RC Revenge для PSOne. А потом сделали порт и для PS2, в результате чего выбор машинок увеличился на 36 моделей, достигнув солидного числа 98, из которого изначально доступны всего 8, а остальные станут результатом побед в кубках, каковых насчитывается тоже 8. Хорошее число, издревле символизирующее бесконечность, особенно в повернутом на бок виде. Технически игра изготовлена с усердием, хотя и без особых затей. То же относится и к графике, хоть и не блещущей изысками, но, тем не менее, вполне симпатичной. Яркая цветовая палитра соответствует общей «детской» направленности этой



изрядно забавной гонки, вполне способной развлечь что-то вдруг заскукавшего геймера.



Smuggler's Run 2: Hostile Territory

Разработчик: Angel Studios. Издатель: Rockstar Games

Вторая часть этой популярной боевой гонки по всем статьям превзошла оригинал, как и положено сиквелу. Итак, на этот раз нас ожидает закрученный сюжет, который излагается посредством видеороликов, между прочим, довольно неплохо срежиссированных. Цель игры, как и в прошлой части, проста — собирать контрабанду, сокрушая



конкурентов и полицейских с использованием разнообразных средств уничтожения, коих в игре весьма немало. Карты баталий просто-таки огромны, при этом детализация и четкость пейзажей очень высоки. Всего вас ждет около 30 непростых заданий, часть которых придется выполнить даже в Чечне. А противника вполне достоин выдающихся геймерских способностей. Звуки в Smuggler's Run 2 просто отличные, музыка, состоящая из техно- и рок-мотивов, вполне соответствует общему настрою. Понятно, что пропустить такую игру, как Smuggler's Run 2: Hostile Territory, просто невозможно.





NASCAR Heat 2002

Разработчик: Monster Games Inc. Издатель: Infogrames

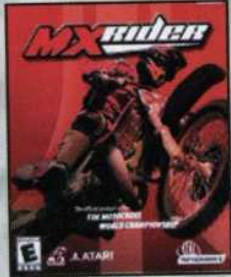
Игра, сделанная по мотивам популярных в США гонок NASCAR. Собственно говоря, ничего особо крутого в этих состязаниях нет. Суть игры банальна: отгонять 10 кругов и занять первое место, показав фигу еще 24-м гонщикам. Лично мне такое занятие кажется очень и очень скучным, так как трассы это достаточно больших размеров круги, на которых нужно ездить, ездить и ездить. Выбор объекта для перевоплощения состоит из 36 гонщиков, среди которых можно заметить весьма известных в этой сфере людей. Надобно отметить, физика машин передана неплохо, хотя и не фонтан, особенно для игры, в которой правдоподобие очень важно. Но вот аварии, происходящие с машинами, сделаны вообще бедово, можно сказать, никак. Где это видано, чтобы тачка, врубившись на полной скорости в стену, бомкнула, развернулась и поехала себе дальше? С другой стороны, такие финты делают игру более аркадной, что, может быть, не так уж и плохо. В то же время повреждения машин успешно отражаются на их внешнем виде: бьются стекла и фары, мотор дымит-искрит, а вмятины остаются именно на том месте, которым вы приложились к препятствию. Графически NASCAR Heat 2002 удался очень даже неплохо: детализация машин спокойно позволяет различить эмблемы фирм-производителей автомобилей, а также рекламы разных компаний, абсолютно идентичные тем, которые украшали участников гонок NASCAR в прошедшем сезоне. Музыка в игре почти нет, так что и говорить о ней не приходится. Звуки соответствуют ситуациям, что, заметим, случается не всегда. Так что если вы любитель гонок в стиле NASCAR, то развлечетесь, остальным же, боюсь, игра наскучит довольно быстро.



Spy Hunter

Разработчик: Paradigm Software Development. Издатель: Midway

А не угодно ли вам, господа, стать супер-агентом и принять участие в беспощадной борьбе против всяких злодеев, мечтающих то ли развалить, то ли захватить нашу землю. На этот раз по вашему железному кулаку плачет фейс некой диктаторской организации с простым, но зловещим названием Nostra. Собственно говоря, управлять вам придется не агентом, как таковым, а его навороченной тачкой G-6155, которая мало того, что имеет в загашнике целый арсенал разных средств убийства, начиная от пулемета и заканчивая ракетами с самонаведением, так еще и может превращаться в разные техсредства, вроде подводной лодки или мотоцикла! Да, агенту 007 такая машина и не снилась! Суть игры заключается в том, чтобы на протяжении 14-ти миссий уничтожать противников и выполнять ответственные задания, среди которых проведение колонны грузовиков, обремененной ценным грузом, обезвреживание мин и поимка всяких разных боссов преступного мира. Графически игра неплохая, хотя детализация явно не хватает. Впрочем, арены, на которых реализуются миссии, достаточно обширны, а возможность крушить окружающий пейзаж способствует сублимации агрессии, что значительно улучшает настроение и криминогенную ситуацию в стране. Так что, опустив некоторые огрехи и прорехи, в целом, можно обозначить Spy Hunter как очень увлекательную игру, заставляющую сожалеть только о малом числе миссий, а следовательно, и о не столь продолжительном, как хотелось бы, удовольствии.



MXRider

Разработчик: Paradigm Entertainment. Издатель: Infogrames

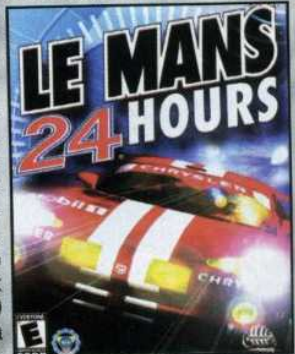
Еще одна поделка, повествующая о радостях мотоциклетных гонок, но в отличие от упомянутой уже Jeremy McGrath Supercross World этот продукт, изготовленный Paradigm Entertainment, не вызывает ни изжоги, ни расстройств желудка. Можно принять участие в двух разных соревнованиях: первое — это простая гонка (кто раньше пришел к финишу, тот и победил), а вот второе заключается в выполнении разных трюков, вроде все того же Mat Hoffman's Pro BMX. Придется прыгать через горящий обруч и перелетать над бассейнами, в которых, между прочим, хищно клещают челюстями акулы. Выбор мотоциклов состоит из 58 машин, оседлав которые нужно будет освоить 28 трасс и арен. Визуально игра выглядит вполне приятно. Гонщики и их железные кони не повергают в печаль, а скорее, наоборот. Общий вид, деревья, люди и т.д. смотрится несколько простовато, однако не настолько, чтобы вызвать стресс у особо чувствительных геймеров. Опять же присутствует затея: когда вы едете по грязи или воде, соответствующая субстанция активно налипает на экран телевизора, видимо ради придания игре живости. Надо сказать, живость успешно придается. Звуки и музыка ни в чем особо выдающимся не замечены, однако и убрать громкость воспроизведения не побуждают, и на том спасибо. А вообще MXRider довольно увлекательная и веселая игрушка, в нее с удовольствием будут играть как любители мотокросса, так и просто ценители качественных развлечений.



Le Mans 24 Hours

Разработчик: Melbourne House. Издатель: Infogrames

Произведение, основанное на проходящих каждый год во Франции соревнованиях, вполне заслуживающее похвальной грамоты. Пять игровых режимов, главным из которых является, конечно же, Карьера. Именно здесь вы сможете открыть множество машин, общее число которых достигает семи десятков, и насладиться борьбой за почетное первое место. Рассказывать о том, как проходят соревнования, смысла нет: гоняем себе, активно используя заранее приобретенные навыки вождения, так как физика машин тут достаточно ощутима, и вам ни за что не удастся вписаться в поворот на скорости в 300 км/ч. Неплохо представлены различия в управлении разными марками автомобилей. Графически игра вполне на уровне современных стандартов: сглаженные модели машин, отличные спецэффекты и детализированные пейзажи не заставят вас усомниться в том, что ваша приставка называется именно PS2. Рев моторов, скрип шин на поворотах и скрежет металла при столкновениях — все это вполне адекватно ожиданиям геймеров. Хотя я и не любитель симуляторов, мне игра очень понравилась, настоятельно рекомендую к просмотру и прокату, думаю, вас она тоже не оставит равнодушным.





Driving Emotion Type-S

Разработчик: Escape. Издатель: Square

Очень давно, еще во времена NES (Денди), когда ни о каких Final Fantasy и речи не шло, Square сделала свою чуть ли не первую игру и сделала ее, как ни странно, именно в жанре Racer, гонок, стало быть. Насколько я знаю, игра та с треском провалилась, после чего, видимо, Square и занялась вплотную RPG. Впрочем, старые грехи покоя не дают, и, скорее всего, в целях реабилитации известная фирма потрудилась и выдала на-гора Driving Emotion Type-S. Нужно отметить, что процесс реабилитации удался! Прежде всего, это относится к большому выбору машин от таких фирм, как Honda, Mazda, Subaru Impreza и, конечно же, Porsche 911 — всего около 43 разных моделей, которые станут доступны по мере прохождения игры и занятия первых мест. Каждую модель можно отладить перед выездом на трассу по своему усмотрению, увеличив



таким образом скорость или сделав машину более маневренной. Стоит, правда, сказать, что Square стремилась воспроизвести реальную физику с педантичностью маньяка и перегнула палку, в результате чего управлять автомобилями в этой игре сможет только очень терпеливый и умелый водитель. Завертеться волчком и вылететь на обочину в Driving Emotion Type-S проще простого. По сравнению с этим физическая модель Gran Turismo покажется сущим пустяком. Визуально игра смотрится просто великолепно: отлично прорисованные пейзажи, сверкающие модели машин и суперправдоподобные водопады побуждают вас играть снова и снова. Добавьте сюда весьма неплохую музыкальную подборку, состоящую из разных задушевных мотивов, и вполне реалистическое звуковое сопровождение, и у нас получается просто отличная игра, достойная не только любителей гоночных симуляторов, но и заправских эстетов.



Gran Turismo 3: A-Spec

Разработчик: Polyphony Digital. Издатель: SCEA

Что можно сказать о, не побоюсь этого слова, лучшей гонке для PS2, в первую же продажную неделю разошедшейся в США тиражом более миллиона копий? Однозначно — только хвалебные отзывы. Ведь в Gran Turismo 3: A-Spec предлагается такое разнообразие, что просто голова кругом. Это 150 автомобилей, в точности повторяющих реальные прототипы от ведущих производителей машин. Каждую четырехколесную единицу вы можете улучшить, поменяв в ней практически все. Возможности ограничены разве что вашей фантазией да финансами, ведь любая машина или улучшение стоят денег, которые, в свою очередь, вы будете зарабатывать, выигрывая соревнования. Количество представленных трасс переваливает за сотню. Графика фантастическая, модели машин сделаны настолько тщательно, что спутать их с реальными — левое дело, детализация находится на каком-то космическом уровне. Эффекты, вроде отражения машин на мокром асфальте, лучей солнца, падающих на авто и заставляющих его сиять, как пасхальное яйцо, тень машин на дороге — сделаны настолько великолепно, что описать это просто невозможно. Это надо видеть! Звуки в игре не уступают графике. Представьте себе, что даже шум ветра меняется в зависимости от скорости машины, не говоря уж о моторах, по звуку которых можно идентифицировать каждый автомобиль. Для того чтобы описать все достоинства Gran Turismo 3: A-Spec, нужен отдельный, большой обзор, ведь в таком скромном объеме перечислить все сюрпризы такой игры просто невозможно. Но скажу одно: только ради GT стоит купить PS2, так как столь великолепной и сбалансированной игры пока нет ни на какой другой платформе.



Extreme-G 3

Разработчик / издатель: Acclaim

Футуристические гонки всегда были популярны у разработчиков. А и правда: не обремененные необходимостью воссоздавать реальные ситуации, авторы выдают нечто яркое, скоростное и жутко увлекательное. Выразительный пример такого подхода — WipeOut и WipeOut XL, вышедшие на PSOne. Extreme-G 3 является продолжением игры, вышедшей на N64 в 1997 году. Под вашу ответственность поступают реактивные мотоциклы, оснащенные мощным вооружением. Цель игры обычна — первым добраться до финиша, попутно выбив из седла как можно больше противников, используя разные бонусы, обильно разбросанные по трассе. Техническая сторона игры впечатляет. Главное в Extreme-G 3 это, конечно, ураганная скорость, от которой просто дух захватывает, и трек, щедро оснащенный крутыми спусками, резкими подъемами и замысловатыми поворотами.



Для создания у игрока иллюзии бешеного движения используется буквально все: при достижении предельной скорости картинка на экране телевизора слегка искажается, все объекты на трассе сливаются в единое целое, звук мотора растягивается и т.д., и т.п. Правда, стоит отметить, что в угоду столь высокому темпу заметно снижена детализация трассы и самих мотоциклов. Однако я не думаю, что, носясь, как зачумленные, вы найдете время для изучения пейзажей. К тому же спецэффекты типа разноцветных шлейфов, вылетающих из выхлопных труб мотоциклов, или света фар, освещающего кусочек трассы во время проливного дождя, выполнены на самом высоком уровне. Это же можно сказать и о музыкальном, и звуковом сопровождении. В общем, я думаю, что вывод для всех очевиден: Extreme-G 3 — отличная футуристическая гонка, сделанная в лучших традициях WipeOut.



Kinetica

Разработчик / издатель: SCEA

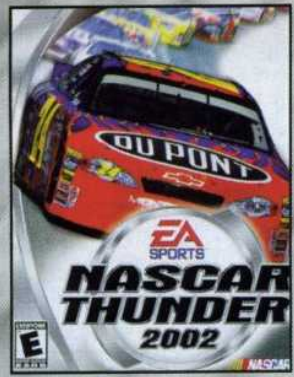
И снова будущее, где, по мнению разработчиков, нас ждут огромные мегаполисы, загаженная окружающая среда и прочие урбанистические напасти. И конечно же, в этом отнюдь не светлом будущем человечество смачно плюнет на всякие моральные нормы и начнет проводить состязания, потрясающие трепетных обитателей нашей с вами современности кровавой жестокостью и цинизмом. Во всяком случае, сюжет Kinetica говорит именно об этом. На этот раз нам придется участвовать в гонках на, э-э-э, самих людях, что ли. Дело в том, что тут каждый участник состязаний, к рукам и ногам которого прикручены железные колеса, и есть сам себе гоночное устройство. А вместо сердца, надо полагать, у него «пламенный мотор». Колеса эти самые можно использовать на трассе и как оружие против конкурентов, ведь именно в этом и состоит соль действия: либо вы их колесами по темечку, либо они вас. Графически игра сделана вполне сносно, хотя детализация маловата, опять же присутствующие в изобилии темные тона несколько нервируют, хотя, конечно, чего уж там, будущее... Впрочем, оригинальность задумки и несомненная увлекательность геймплея вполне может послужить доводом в пользу покупки Kinetica.





NASCAR Thunder 2002

Разработчик: EA Sports. Издатель: Electronic Arts
 Еще одно посвящение гонкам NASCAR, теперь от вездесущей EA Sports. Пожалуй, этот вариант будет получше, чем NASCAR Heat 2002. Хотя водителей все также 36, а официальных треков 23. Но NASCAR Thunder 2002 обогащена довольно-таки занимательной системой карьеры. Суть ее состоит в том, чтобы не просто стать чемпионом, но и привлечь к себе внимание богатых спонсоров, которые дадут денег на покупку новой модели машины или на усовершенствование старой. Спонсорам же нужен не просто чемпион, а тот, кто, кроме этого, покажет красивую и увлекательную игру. За все про все вам дается 20 лет виртуальной жизни. Графически этот вариант немного уступает NASCAR



Heat, отличаясь несколько размытыми очертаниями машин, текстур и пейзажа. Впрочем, этот дефект компенсируется отлично проработанной физикой, а также качественными звуками. Ну а по большому счету, обе игры имеют свои плюсы и минусы, и если вы все-таки собрались приобрести к гонкам NASCAR, рекомендуем попробовать обе игрушки.



The Simpsons Road Rage

Разработчик: Fox Interactive. Издатель: Electronic Arts
 Надо сказать, истории видеоигр знакома склонность тех или иных разработчиков к осуществлению генетических экспериментов. Есть, есть и в играх свои Тимирязевы и Мичурины! Некогда меня просто потряс гибрид Черного плаща и Контры. Я, помнится, долго толковывал продавцу, что нехорошо всучивать детям бракованные картриджи, на что он ласково сказал: «Иди, иди мальчик отсюда, это игра такая, а вовсе не бракованный картридж». С тех пор прошло немало лет, а эксперимент продолжается. Как вы думаете, что будет, если скрестить хит от Sega Crazy Taxi с популярным сериалом о Симпсонах? На этот вопрос дает ответ игра The Simpsons Road Rage, рожденная в лаборатории генетики Fox Interactive. Задача игрока состоит в том, чтобы набрать миллион долларов, с помощью которого Симпсы могли бы выкупить транзитную систему Burns'a, вконец загадившего окружающую среду Спрингфилда. Управляя известными героями, вы будете за определенное время развозить в разные места города пассажиров, точно так же, как и в Crazy Taxi, получая за это знные денежные суммы. Надобно отметить, что гибрид изобилует различными недочетами, среди которых и неудобное управление, и частые глюки, и весьма долгие загрузки. Все это снабжено и достаточно скудными графическими средствами, размытыми текстурами и урезанным лимитом полигонов. Впрочем, это компенсируется неплохим музыкальным и звуковым сопровождением, а уж звучащие на протяжении всей игры реплики Барта развеселят кого угодно. Если вы любитель увлекательного игрового процесса, то уж лучше поиграть в Crazy Taxi, если вы фанат Симпсонов, то уж лучше посмотреть мультфильм, но если вы являетесь поклонником и того, и другого, то игра The Simpsons Road Rage станет для вас просто находкой.



том, чтобы набрать миллион долларов, с помощью которого Симпсы могли бы выкупить транзитную систему Burns'a, вконец загадившего окружающую среду Спрингфилда. Управляя известными героями, вы будете за определенное время развозить в разные места города пассажиров, точно так же, как и в Crazy Taxi, получая за это знные денежные суммы. Надобно отметить, что гибрид изобилует различными недочетами, среди которых и неудобное управление, и частые глюки, и весьма долгие загрузки. Все это снабжено и достаточно скудными графическими средствами, размытыми текстурами и урезанным лимитом полигонов. Впрочем, это компенсируется неплохим музыкальным и звуковым сопровождением, а уж звучащие на протяжении всей игры реплики Барта развеселят кого угодно. Если вы любитель увлекательного игрового процесса, то уж лучше поиграть в Crazy Taxi, если вы фанат Симпсонов, то уж лучше посмотреть мультфильм, но если вы являетесь поклонником и того, и другого, то игра The Simpsons Road Rage станет для вас просто находкой.

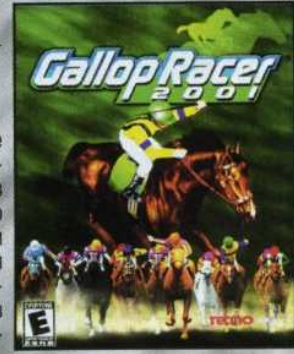
том, чтобы набрать миллион долларов, с помощью которого Симпсы могли бы выкупить транзитную систему Burns'a, вконец загадившего окружающую среду Спрингфилда. Управляя известными героями, вы будете за определенное время развозить в разные места города пассажиров, точно так же, как и в Crazy Taxi, получая за это знные денежные суммы. Надобно отметить, что гибрид изобилует различными недочетами, среди которых и неудобное управление, и частые глюки, и весьма долгие загрузки. Все это снабжено и достаточно скудными графическими средствами, размытыми текстурами и урезанным лимитом полигонов. Впрочем, это компенсируется неплохим музыкальным и звуковым сопровождением, а уж звучащие на протяжении всей игры реплики Барта развеселят кого угодно. Если вы любитель увлекательного игрового процесса, то уж лучше поиграть в Crazy Taxi, если вы фанат Симпсонов, то уж лучше посмотреть мультфильм, но если вы являетесь поклонником и того, и другого, то игра The Simpsons Road Rage станет для вас просто находкой.



Gallop Racer 2001

Разработчик / издатель: Тестмо

Надышавшись бензином и прочими угарными газами, самое время отправиться куда-нибудь в атмосферу, так сказать, вдохнуть полной грудью некой химической субстанции, именуемой в народе кислородом. В этом нам поможет игра от Тестмо Gallop Racer 2001, в которой мы займемся разведением лошадей и скачками на них. На смену стальному иноходцу приходит старая добрая коняшка, а игрок выступает в роли заводчика этих копытных средств передвижения. Обладая исходным капиталом в несколько тысяч долларов, нужно приобрести некоторое количество лошадиных пар и подвергнуть их всесторонней заботе: кормить, поить, холить и лелеять, внимательно отслеживая статистику каждого конкретного экземпляра (выносливость, скорость и т.д.) ввиду будущих соревнований, когда уже придется выступить в роли жокея. Цель состязаний на травяных полях такая же, как и у обычных гонок: первым добраться до финиша и, получив в награду энную сумму денег, продолжать развивать свой табун. Говоря о графике, можно отметить удачные сделанные модели коней вкпе с их вполне реалистичными движениями. Впрочем, такие «эффекты» как грязь, вылетающая из-под копыт и больше напоминающая большой пиксел, а также невыразительные пейзажи положительных эмоций не вызывают. К тому же геймплей перегружен разной статистикой, информацией и прочими атрибутами конного бизнеса. Если вы любите не только элементарно скакать на коне, прищипывая его босыми пятками, но и вникать, так сказать, в суть процесса, то Gallop Racer 2001 придется вам по вкусу. Остальным можно порекомендовать дождаться чего-нибудь более динамичного, например, гонок на страусах или леопардах.



Tombo
 P.S. Материал составлен на основе информации, полученной из интернета, а также личных впечатлений.



SPIDER-MAN: THE MOVIE



Похоже, что липкий персонаж Marvel снова становится популярным среди разработчиков. Уже третья игра с участием Человека-Паука анонсирована для PlayStation за последние полтора года. Подобную активность компании Activision, которая, по-прежнему, выступает в роли издателя виртуальных приключений Спайдермена, в данном случае объяснить несложно. Очередной паучий проект, которым на этот раз занимается команда Treyarch, приурочен к выходу полнометражного художественного фильма Spider-Man: The Movie (SMTM) от режиссера Сэма Раими (Sam Raimi) с Тоби Магуиром (Tobey Maguire) в главной роли. Релиз картины намечен уже 3-е мая 2002-го года, и игра появится одновременно с ней. Сюжет практически полностью повторяет сценарий ленты, который, естественно, огласке не подлежит. Однако кое-какая информация все же есть. Известно, что основным противником супергероя станет дебошир со стажем по кличке Зеленый Гоблин (Green Goblin). Те, кто смотрел мультсериал «Человек-Паук», много раз транслировавшийся по российскому телевидению, знают этого злодея под именем Домовой. Но, кроме него, нам повстречаются и другие знакомые лица, среди которых охотник за вечной молодостью Гриф (Vulture) и меркантильный маньяк Шокер (Shocker). Трудно сказать, можно ли считать «Человека-Паука» для PlayStation 2 полноценным продолжением серии игр для PSX. С одной стороны, в SMTM задействован переработанный движок, спроектированный еще программистами Neversoft. С другой — неизвестно, во что авторы фильма превратят вселенную, созданную Стеном Ли... Не будем гадать, а лучше оставим этот вопрос открытым вплоть до выхода игры.



Необходимость уложится в сроки, скорее всего, и является причиной замены разработчика. Ребята из Neversoft, занятые очередной частью Tony Hawk's Pro Skater, вряд ли смогли бы удержать в руках еще один крупный проект. Treyarch же заслужила доверие, грамотно портировав 32-битного Spider-Man'a в формат Dreamcast. И судя по тем скриншотам и видеороликам, что плавают в Интернете, работая над игрой для PS2, команда добились неплохих успехов, сумев сохранить и приумножить достоинства оригинала.

Самое приятное, на мой взгляд, улучшение касается окружающей среды. Благодаря мощности приставки от Sony, Нью-Йорк теперь выглядит как настоящий мегаполис с небоскребами и полными автомобилями улицами. На смену примитивным коробкам, чьи основания утопали во мгле, пришли высотные здания, растущие от земли до самого неба. Оказавшись в настоящих каменных джунглях, Спайдермен научился управлять своим полетом на паутине, дабы лавировать между постройками. Возможность поворачивать прямо в воздухе добавит динамичности и без того стремительному игровому процессу.

Боевая система в целом не претерпела радикальных изменений, хотя и стала более разнообразной. Разработчики решили ограничиться добавлением новых спецприемов и комбо, которые, впрочем, смотрятся довольно впечатляющие. Еще более эффектно выглядит новая функция замедления, аналогичная той, что мы наблюдали в фильме «Матрица». В особо напряженные моменты все вокруг как будто замирает, давая игроку время оценить опасную ситуацию и найти из нее выход.

Частично о графике уже было сказано выше. Огромный, живущий по своим законам город можно осмотреть практически целиком, забравшись на крышу какого-нибудь Empire State Building. 3D генерируется без малейших признаков тумана и торможения. 60 кадров в секунду — вот стандарт настоящих игр нового поколения! Потрясающие эффекты освещения и блики трудно описать словами. В каждом стеклянном окне небоскреба можно увидеть свое отражение, а ночью город просто расцветает неоновыми огнями.

Заставки SMTM — это отнюдь не отрывки из фильма. Дизайнеры не поленились сделать собственное CG-видео, причем отменного качества. Редкая игра даже в наше продвинутое время может похвастаться подобными роликами. Хотя, что я буду рассказывать, картинки перед вами.

Как уже говорилось выше, Spider-Man: The Movie почтит PS2 своим появлением в начале мая. Но кроме этого, игра выйдет на GameCube, Xbox и PC.

Mac Fank





Несомненно, все они разные. Одни ослеплены амбициями. Других гложет жажда мести. Но здесь этих понятий не существует. Здесь есть только Победители и Проигравшие. И это — ЕДИНСТВЕННОЕ ПРАВИЛО!

Несмотря на то, что Dreamcast доживает последние дни, некоторые компании продолжают заполнять линейку игр этой консоли очень качественными и — что немало важно! — эксклюзивными продуктами. Одна из этих фирм — SNK, горячо любимая всеми поклонниками 2D-игр. Однажды признав Dreamcast платформой, наиболее подходящей для воплощения Великой Геймерской Мечты, SNK и поныне устанавливает новые стандарты качества двухмерной графики в сочетании с детально проработанной анимацией и почти идеальным геймплеем. В течение множества лет, проведенных на рынке индустрии электронных развлечений, SNK знала и сладость побед, и горечь поражений, и через вереницу всех этих событий красной нитью тянется история одного города. Южного города. Сколько раз отважный Терри Богард освобождал свою alma mater от сил зла? Сколько раз погибал и возвращался вновь Гиз Ховард? Сколько раз проводился знаменитый турнир на звание Короля Бойцов, сколько раз находила свое воплощение на аренах города Роковая Ярость? Вряд ли кто-то возьмется сосчитать... Ведь мы не безучастные статистики, мы — геймеры, бойцы, и в наших жилах тоже течет горячая кровь, и наши сердца тоже отмечены волком. И потому никогда не кончится этот сериал, — пусть Ке Кусанаги сменил Терри Богарда, — мы верим, когда-нибудь он вернется. В одном из предыдущих номеров «Великого» мы уже упоминали о новой игре серии, — игре, которая призвана рассказать о новом витке истории, явить Южному городу новых героев. И вот Fatal Fury: Mark of the Wolves перед вами. Давайте скорее познакомимся с ней!

Итак, чем же может похвастаться FF:MotW (в Японии Garou: MotW)? Прежде всего, сюжетом. По прихоти сценаристов из SNK действие нового турнира «The King of Fighters Maximum Mayhem» происходит в недалеком будущем на территории (Attention! Attention!!) ВТОРОГО Южного города. Напомним, что оригинальный Южный город был полностью сожжен в ходе нештучной битвы, разыгравшейся в KoF'2000. Несмотря ни на что, несколькими милями восточнее первого построен Второй Южный город, который, таким образом, является именно новым городом, а не просто восстановленным старым. Нынешним организатором турнира, а по совместительству и финальным боссом, выступил некто по имени Каин (Kain R. Heinline). Это имя выбрано не случайно: сюжетная линия, игриво извиваясь, вдруг закручивается вокруг братских отношений (помните притчу о Каине и Авеле?), связывающих едва ли не всех героев игры.

Про вновь открывшиеся родственные узы стоит рассказать отдельно, благо поговорить есть о чем. Так вот, в этом отношении FF:MotW даст фору любому бразильскому многосерийному чуду: оказывается, у Гиза Ховарда есть сын (Rock Howard), воспитанный и обученный Терри Богардом, сам Терри таинственно связан с Каи-

FATAL FURY: MARK OF THE WOLVES (GAROU: MARK OF THE WOLVES)



ном, который мечтает отомстить за непонятно кем приходящегося ему Гиза в то время, когда Рок одержим поиском своей матери, из-за которой в свое время «не сошлись характерами» Терри и Гиз. Думаете, на этом интрига закончена? Как бы не так! Ничего еще не было сказано о персонажах так называемого «второго плана»! А ведь среди них нет ни одного «старичка» — все герои абсолютно новые (не забывайте, что с последней нашей с ними встречи минуло целых десять лет). Подросли сыновья Кима Кафвана — Kim Dong Hwan и Kim Jae Hoop, на смену Такуме Саказаки пришел чернокожий каратист Khushwood Butt (Marco Rodriguez в японской версии), озабоченный судьбой своей страны, в целом, и охраной животного мира, в частности, а мускулистая часть человечества представлена профессиональным борцом по имени Tizoc (Griffon Mask в Японии). Нельзя не вспомнить о мастере кунг-фу Gato и его очаровательной младшей сестренке Hotaru Futaba. Не позабыть бы и о китайском наемном убийце Freeman'e, белокурой Bonne Jenet и о Hokutomaru — ниндзя, продолжающем традиции клана Ширануи. И даже это еще не все! Вам предстоит побывать в шку... в форме защитника правопорядка со звучным именем Kevin Ryan и одолеть в честном поединке суб-босса Grant'a, чье подлинное имя, по слухам, звучит как «Авель»...

На то, как будет выглядеть Терри Богард через десять лет, стоит посмотреть: обстриженные до плеч волосы распущены, красную джинсовку со звездой на спине сменила кожаная куртка с отороченным мехом воротником a-la Скволл Леонард, а кепки нет и в помине!

Судьбы всех этих людей самым загадочным образом закручиваются в единый сюжетный клубок, размотать до конца который можно лишь выиграв турнир всеми его участниками. И над всей этой генеалогией довлеет неразрешимая проблема поиска «истинного гуманизма», который, по мнению Каина, рождается лишь в кровавой схватке... Правда, интересно?!

Игра Garou: Mark of the Wolves впервые появилась на аркадных автоматах Neo-Geo 29 ноября 1999 года и сразу же привлекла к себе множество геймеров, любящих и ценящих «настоящие» файтинги от SNK. Игрушка была хороша всем: 14 абсолютно новых героев (не забывайте, что Терри Богард был полностью перерисован, а Рок Ховард появился одновременно с выхо-





дом KoF'99), другой, несколько аскетичный, дизайн, отчасти видеоизмененная механика игрового процесса, к которому еще надо привыкнуть. Про новые удары и три системы «Суперов» я и не заикаюсь. В общем, в 99-ом году в аркадных залах свет увидел еще один хит. Но давайте посмотрим, что мы имеем сейчас — игру трехлетней давности, которую первоначально пытались портировать на PSX? Как ни крутись, но принцип объективности заставляет меня ответить «да». Да, я буду сейчас заниматься не совсем приятным делом — ругать хорошую, но, к сожалению, не отличную игрушку.

Итак, первое, что бросается в глаза, это разрешение. Не берусь утверждать, является ли оно следствием попытки переноса G:MotW (FF:MotW) на первую «Соньку» или же просто аркадный автомат не был способен на большее, но факт остается фактом: разрешение прихрамывает, для 128-битного Дримкаста оно все же низковато. Особых проблем это не создает, наоборот, поддерживается нарочито грубоватый стиль игры в целом, но никак не отпускает чувство, что как минимум половина ресурсов приставки не задействована. И с этим можно было бы примириться, напоить компакт безалкогольным пивом, подружиться с ним, если бы не другая — отнюдь не мелкая — деталь. Дело в том, что при вполне качественной прорисовке фонов и спрайтов персонажей, сами герои не всегда вызывают то чувство симпатии, которое просто обязаны, по моему мнению, порождать все герои всех файтингов. Взять хотя бы Guilty Gear — неужели там был хоть кто-то, вызывающий неприязнь? А вспомните Tekken 2, в котором практически все «скрытые» герои по сути являлись лишь двойниками «основных». Но ведь их любили, ими играли! В конце концов, я склонен рассматривать не самую высокую популярность (разумеется, в сравнении с предыдущими играми серии) четвертой части Mortal Kombat'a именно с точки зрения более чем умеренной харизматичности персонажей: кто из вас сумел полю-



бить Кая или, скажем, Джарека? Да и абсолютно безучастные (даже при выполнении fatality!) лица не могли сравниться с интенсивным эмоциональным фоном МК2. Только поймите меня правильно, я вовсе не хочу сказать, что герои FF:MotW плохо проработаны или вызывают отвращение, вовсе нет! Просто за все предыдущие годы SNK уже установила некий стандарт, согласно которому каждый боец, каждый сантиметр игрового пространства автоматически становился произведением искусства. В этой игре подобной нирваны, к сожалению, нет: сыновья Кима не могут соперничать в обаянии с папашей, местная «знойная красотка» Бонни явно не дотягивает до Май Ширануи или Леоны, а огромный («человек человеку — танк») Tizos, хоть и занимает большую часть декорации, все же совсем не Горо Даймон.

Но не стоит унывать, Fatal Fury: Mark of the Wolves имеет несомненные плюсы, не видать мне своей бескозырки и талона на обед! А посему мое последнее Веское Слово будет таким: все поклонники SNK, Южного города и двумерных файтингов уже — без сомнения! — купили эту игру и теперь ломают джойстики и пальцы, пытаются «вынуть» все секреты (об этом чуть позже), а всем остальным я могу только посоветовать попробовать еще раз. Что попробовать? Конечно, поиграть в файтинг. Конечно, пообщаться с бессмертной саге Роковой Ярости. Конечно, насладиться прекрасным рисунком лучших японских художников. Конечно, ПОЛУЧИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ!

За сим разрешите откланяться, всегда ваш Артем ШОРОХОВ aka Crazy GOD, г.Новосибирск

PS. Как и обещал, ниже привожу полный список секретов для японской версии «Garou: Mark of the Wolves» (вполне вероятно, что при переводе игры на английский разработчики добавили что-нибудь новенькое, так что ищите и обрящете!):

Сыграть за Grant'a: поставьте рамку на Рока на экране выбора героя и нажмите ←.

Сыграть за Kain'a: поставьте рамку на Терри на экране выбора героя и нажмите →.

Случайный выбор персонажа: зажмите START на экране выбора героя.

Дополнительная заставка: успешно завершите режим выживания (survival mode), ни разу не проиграв (т.е. не используя Continue).

Галерея рисунков: еще раз успешно завершите режим выживания (survival mode) любым персонажем, ни разу не проиграв (т.е. не используя Continue).





Кто из нас не мечтал в детстве стать обладателем яркой лаковой машинки с антенной, укрепленной на ее крыше! И чтобы можно было, нажимая маленькие кнопки на пульте, бросать это чудо в самые невероятные приключения, с замиранием сердца следя за тем, как ваше сокровище штурмует майскую лужу или, отчаянно жужжа, пытается выбраться из-под свежеекрашенной лавки. Впрочем, обстоятельства, эти мечты так и не воплотились в реальность. А что может быть хуже неудовлетворенных желаний, несбывшихся надежд и неотправленных писем! Не знаю, как насчет писем, но проблему сублимации комплекса неполноценности, сформированного не купленной в свое время радиоуправляемой машинкой, теперь можно легко решить, призвав в качестве психотерапевта изделие, произведенное компанией Acclaim. Причем, вы получите не одну машинку, не две и даже не три, а целую кучу этих великолепных игрушек, всех цветов и моделей. А если вы будете хорошо себя вести, то в заглавнике дяди-разработчики накопили еще маленькую тележку красивых штучек, которые и будут выдавать вам в качестве пирожка за первое место в каждом из четырех кубков. Вы становитесь участником гонок радиоуправляемых машинок, очень похожих на те, что продаются в ближайшем «Детском мире». К сожалению, вы не сможете управлять всеми жужжащими и рычащими игрушками одновременно, хотя, конечно, очень хочется. Говорят, что если нельзя, но очень хочется, то можно. Но... строгие дядьки-разработчики сделали так, что даже если очень хочется, то все равно нельзя. Повздыхав-поохав, приступим к выбору своего гоночного устройства. Подержим его, так сказать, в руках, перевернем кверху пузом, вдумчиво покрутим колеса, может быть, даже вдохнем терпкий запах фабричного лака. М-да, как бы там ни было, а решать что-то надо. В результате глубокомысленного ковыряния в носу, под чем я подразумеваю изучение параметров предложенных нам игрушек, обнаружится, что они различаются своими размерами, весом, акселерацией и предельной скоростью. Конечно, каждому хотелось бы стать обладателем суперустойчивого джипа, развивающего скорость реак-

RE-VOLT

тивного самолета. Фигушки! Все те же строгие дяди не дадут нам оторваться от реальности, витать в эмпиреях и получать искаженные сведения об окружающей нас действительности. Проще говоря, эти циники с наслаждением дадут нам понять, что чудес не бывает, а джип — он на то и устойчивый, чтобы быть медленным. Или, наоборот — на то уж он медленный, чтобы быть устойчивым. Впрочем, от перестановки мест слагаемых кварталов лучше не сыграет, и как ни крути, придется лавировать между Сциллой скорости и Харибдой устойчивости, а ведь не каждый из нас Одиссей, где уж там! Лично я, как человек непьющий и редко посещающий дискотеки, все-таки предпочел бы устойчивость. А уж на трассе добрал бы, чего не хватает, за счет срезания углов, ловкости управления, а главное — промахов партнеров по гонке. Потому что самые резвые машинки — они же наипервейшие кандидаты в депутаты, то есть, на первом же углу пойдут юзом, засядут в какой-нибудь дырке, а то и вовсе свалятся лапками кверху и будут, изрядно напоминая майского жука, беспомощно вращать колесиками. Тем временем, вы, величественно восседавая в кабине все того же джипа, эдак небрежно прокатитесь мимо в качестве лидера гонки, обдав незадачливых бедолаг выхлопным газом и обсыпав дорожной пылью. Так сказать, отряхнете прах! Заманчиво? А то! Еще бы! Всегда, дети, пользуйтесь советами старых геймеров, не промахнетесь. Только уговор: если вы со своим тяжеловесным мастодонтом закопаетесь где-нибудь между тротуарными бордюрами, да еще и покатитесь не в ту сторону, игнорируя выразительный крестик в верхней части экрана, в результате чего обнаружите себя вышвырнутым с пьедестала, на котором раздают кубки и пирожки, меня не бить! Конечно, это и Вове Сидорову понятно, что, чем тяжелее машинка, тем лучше она управляется. Но, с другой стороны, все зависит от классности геймера. Если вы ас, то колотите в таз! Ну это я так, стихоплетствую попутно. Таз тут ни при чем, так же, как и ТАСС, который был когда-то чего-то там уполномочен заявить. Я вот лично заявляю, что мне вот, чего ни дай, я на нем все одно первым доеду, и все пироги лично слопаю! Вот! Скромный я парень такой, симпатичный очень. А и в самом деле, можно, можно при достаточной крепости рук и подвижности мозгов даже супер-легкую, но зато ах, какую шустрю, таратайку успешно взгромоздить на пьедестал почета. Для этого всего-то надо не совершать крутые виражи, не кидаться в черные лужи машинного масла, заботливо разлитые вашими соперниками. Вот масло это для легоньких машинок — чрезвычайно неприятное происшествие, от которого они долго не смогут оправиться. Вообще, надо сказать, что физика этих гонок производит совершенно фантастическое впечатление! Все три режима, которые нам предлагает Re-Volt, в том числе и нечто, вроде симуляции, выглядят очень правдоподобно и дают массу эмоци-



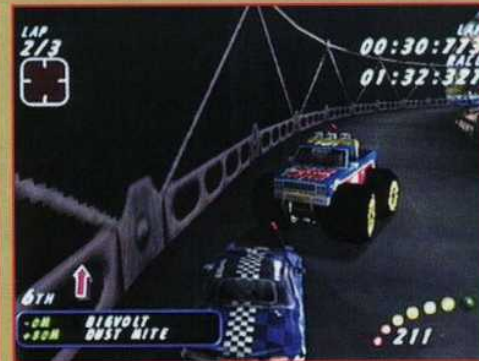


онального удовлетворения. А в наш век всеобщей неудовлетворенности это немало. Игровые журналисты сильно уважают сравнение одних игр с другими: как, мол, Mario Bros повлияла на события Rainbow Six, или нет ли чего общего между Драконом Спайро и антифашистским боевиком Medal of Honor. И даже если ничего общего между этими шедеврами не наблюдается, разве что герой Medal разДРАКОНивает подлых наци, то все равно приятно глубину мысли показать. Так что, давайте уж и я, дабы не вызывать сомнений в моем профессионализме, сравню Re-Volt с чем-нибудь похожим, так сказать, для расширения вашего кругозора. Ну, например, была такая игрушка для PSX под названием Tank Racer, я о ней писал в 52 номере нашего журнала. Правда, гонки я тогда не любил, о чем и поведал широко общественности. Так прямо и сказал: «И не надейтесь, други мои, не любит Tomba гонки — и все тут!» Ну, с тех пор, воды утекло ни много ни мало, а в самый раз, гонки я не то, чтобы полюбил, а как-то привык к ним, как к неизбежной части бытия, смирился, так сказать. Да, так вот, в Tank Racer'е этом самом было погонять на таких довольно игрушечных танках по достаточно симпатичным трассам. Или вот еще: Mario Kart на N64 напоминает Re-Volt или наоборот, Rt-Volt напоминает Mario Kart тем, что по ходу дела можно регулярно хватать всякие вредные штуки и с их помощью заметно осложнять жизнь соперникам. Причем, вредить удается не только тем, кто нагло прет впереди вас, а и тем, кто пыхтит сзади, тщетно пытаясь на одном из последних, чтобы особо не надеяться, и предназначены те самые масляные пятна, а также огромные стальные шары, которые каким-то неведомым образом выкатываются из задней части вашей машинки, в то время как сама машинка может со всеми потрохами поместиться внутри этого шара. Есть такая поговорка «гора родила мыш», а тут мыш рождает гору, причем легко. Чудеса! Нахалов, поимевших наглость вертеть своими задницами перед вашим носом, будем наказывать с помощью самонаводящихся ракет, мешочков с водой и очень хорошей штуки, называемой электропультар. Как только вы становитесь обладателем этого средства, гоните, что есть силы, дабы приблизиться к возможно большему числу машин соперников. Действие пультсара производит на них настолько неизгладимое впечатление, что они тут же резко сбрасывают скорость практически до нуля и еще некоторое время пребывают в недоумении. Естественно, что сами вы должны держаться подальше от наэлектри-



зованных конкурентов, иначе дурацкий вопрос: «А чего это было, ребята, а?» станет вашим персональным уделом. Есть среди этих средств поражения и одно, по-моему, чересчур хитроумное приспособление. Ой, намудрили вы, дядьки-разработчики, ой, намудрили. В результате обладания этим троянским конем вы самостоятельно становитесь бомбой, антенна — запалом, и если вы немедленно не ткнетесь в какую-нибудь другую машину, то неизбежно почернеете и тут же взорветесь. Ну к чему, спрашивается, пугать маленьких детей такими страшными историями?! Геймеры — существа нежные и удивительные, могут и обидеться. Что еще можно опробовать в Re-Volt? Помимо турнира, присутствует аркада, где есть возможность заранее посмотреть некоторые этапы, наличествует режим конструирования трасс, мультиплеерные гонки и мультиплеерное сражение. Правда, нельзя сказать, что все эти прибамбасы столь же удачны, как аркада или турнир. В мультиплеерных гонках неплохо представлена окружающая среда, но машинки, управляемые компьютером, вылетают из соревнований слишком быстро, что, конечно, с одной стороны, прибавляет нам самодовольства, но с другой — скучно. Боевой режим довольно слабый, то же относится и к редактору трасс. Что, несомненно, может вызвать довольно урчание и поглаживание живота у геймеров всех возрастов и категорий, так это разнообразные трассы, выполненные на высоком художественном уровне, достойном лучших образцов соцреализма. Кто не знает про соцреализм, пусть и дальше остается в счастливом неведении — здоровей будет. Трассы и впрямь довольно гармоничные и веселые: тут тебе и городская улица, и музей с огромным динозавром посреди зала, и океанский парход, и ботанический сад. Мило, мило, ничего не скажешь. Весь этот винегрет приправлен соусом из неназойливой музыки в стиле hip-hop и metal, создавая, в целом, заманчивое зрелище под лозунгом «Эх, прокачусь!». Смею надеяться, что написанные мной строки уже подготовили почву для применения сильнейшего психотерапевтического средства под названием Re-Volt теми, кто так и не допросился в свое время у родителей радиоуправляемой машинки. Те же, кто держали в своих цепких лапках такие устройства, ничего не потеряют, а скорее всего, приобретут нечто ценное в образе восторженно-хлюпающего настроения при виде шикарных штук, бодро пронесшихся по виртуальным городам и весям.

Ваш психотерапевт профессор **Tomba**





Шел по городу волшебник. И тащил за собой целый ворох разноцветных шариков, имеющих обыкновенные чуть что лопасть. В общем, это были пузыри, такие эфемерные, хрупкие и, тем не менее, прекрасные. Особая притягательность шариков состояла в том, что, взглянув на них, все вспоминали веселую скороговорку о том, что, мол, Каждый Охотник Желает Знать, Где Сидит Фазан. Многие из нас учили это довольно странное умозаключение для того, чтобы запомнить, на какие именно цвета разлагается простой белый цвет. Это явление называется спектром. А еще это радуга-дуга, выгибающаяся после дождя от одного края неба до другого. Зрелище, надо сказать, завораживающее, но в последнее время почему-то встречающееся все реже и реже. А может, мы просто выросли и перестали смотреть на небо, особенно после дождя?

Так вот, те самые разноцветные искрящиеся пузыри, как мы уже узнали, тащил волшебник. А потом вдруг р-р-аз — и подкинул всю эту красоту вверх, высоко подняв руки. А шарики как будто только того и ждали: рассыпались во все стороны, покачались немного и повисли самым причудливым образом на домах и деревьях, на облаках и звездах, на собаках и кошках. И мир стал ярким-ярким, пестрым и переливающимся всеми цветами радуги.

Волшебника звали Acclaim. Именно эта фирма отдала в безраздельное пользование геймеров игрушку под названием Bust-A-Move 4, разработанную Taito Corporation. Надо сказать, что сам по себе замысел такой игры нельзя назвать оригинальным. Жанр, именуемый ruzzle или логическая головоломка, достаточно широко и разнообразно представлен на разных консолях, начиная с достопамятного Тетриса для Денди, плавно переходя ко всеяческому Columns и их клонам для Сеги и вырulingая, в конце



Bust A Move 4

концов, на 128-битные обороты, где мы и сталкиваемся лоб в лоб с Bust-A-Move 4. Тем не менее, эта игра вполне достойна нашего пристального внимания вкупе с изрядной долей похвалы. Тот, кто внимательно следит за событиями, происходящими в игровом мире, осведомлен, что возможность порезвиться с веселыми шариками уже представлялась обладателям SNES, Nintendo 64 и PS. И вот четвертая попытка обуздать строптивые пузыри, предложенная, на сей раз, недавно счастливым, а ныне не очень, владельцам Dreamcast. Да, какова ирония судьбы: еще практически вчера вожденная многими платформами, сегодня вызывает лишь горестные вздохи и печальные вздевания бровей и очей. Поистине sic transit gloria mundi — так проходит мирская слава!

Но не будем о грустном! Ринемся и окунемся, счастливо хохоча, в волшебный мир радуги, где все новые и новые цветные пузырьки внезапно появляются, соединяются в пары, а как только к двум шарикам одного цвета присоединится третий, все они дружно лопаются. Впрочем, без ваших настойчивых усилий раскидать по нужным направлениям появляющиеся в катапульте новые шарики вряд ли будет возможно, и прощайте тогда эффектные взрывы

в виде зонтиков, капелек и звездочек.

Чтобы этого не случилось, вам придется, выбрав одного из десяти предложенных в начале игры персонажей, заняться пулянием сферических фрагментов радуги с целью всех их перелопатать, да простит мне придирчивый читатель столь неуклюжий термин. Упражняться в этом, на первый взгляд довольно большой скорости, ведь

времени на каждую конфигурацию отпущено не так уж много, а по мере его истечения все более тяжелеющая гроздь шаров опускается ниже и ниже. И если не подсуетиться, то она, в конце концов, обрушит на бедную голову выбранного вами существа весь нерастраченный запас пузырей. Горестное зрелище, уж поверьте мне на слово! Итак, как вы уже догадались, прежде всего, нам предстоит интереснейшая процедура: выбор одного из десяти славно анимированных уродцев и красоток, появляющихся перед нами в виде портретной галереи. Надо сказать, существа там обитают довольно симпатичные. Это и вполне миролюбивый дракончик Баб, и его полная противоположность — коварный циник дракон Девелон с крыльями летучей мышки. Ох, как ужасно он выкрикивает свой победный клич «Баю-ю-юнга!». Просто какое-то вместилище торжествующего высокомерия. Можно перевоплотиться в сим-





патичную снегурочку a la Japanese или мальчика-звезду по имени Клеон. А чем плох русалк Марино? И вовсе я не оговорился, и не пил ничего с прошлого Рождества, именно русалк, потому что мужского пола, но с хвостом. Водятся там еще индейский идол Тамтам, старичок юго-восточной национальной принадлежности, некий истощенно орущий младенец, наряженный в костюм лягушонка, и даже вызывающе прекрасная овца по имени Брамб. Надо сказать, что, несмотря на свою вполне безобидную, домашнюю внешность, Брамб эта или этот — довольно опасный противник, доведись вам столкнуться с ним в турнире.

Ну вот, уже произнесено слово турнир, которое имеет непосредственное отношение к теме режимов, существующих в Bust-A-Move. Выбор здесь довольно существенный. Можно поиграть в аркаду, проходя уровень за уровнем и не встречая никаких противников, подобно вам охотящихся за шариками. Можно оторваться все в той же аркаде, но с использованием возможности почитать кое-что насчет сюжета. История нам предлагается, может, и не бог весть какая изощренная, но довольно симпатичная.

Известная своим вздорным характером Мадам Луна похитила шарики, разбросанные щедрой рукой волшебника, и все планеты тамошней галактики оказались погруженными в призрачную мглу. В этом варианте все персонажи, кроме избранного вами, оказываются заколдованными этой самой Луной и поэтому отчаянно противятся вашему стремлению собрать шарики и вернуть их на небосклон родной планеты. То есть, говоря проще, у вас появляются соперники, что придает действию перца. В качестве последнего, самого главного противника, выступает сама узурпаторша Мадам Луна, которая, надавав вам по шее, отвратительно вытягивает свои сальные губищи, так и норовя чмокнуть вас в темечко. Не давайте ни за какие коврижки, что это за фамильярность, в самом деле! Впрочем, победить эту развратную тетку вы сможете одним мановением пальца, если, конечно, предварительно потренируетесь. Особенно хорошо это делать в режиме Коллекция, где вам предоставится возможность освоить целых 230 видов различных конфигураций шариков. Пройдя их все, набьете руку, наострите глаз, разовьете пылевзметательную скорость, ну и удовольствие художественное, несомненно, получите. После этого можно смело ринуться в режим Игрок против Компьютера, где тоже есть свой

турнир, надо сказать, чрезвычайно увлекательный. Особую интригу ему придает то, что за беспроигрышную игру вам время от времени будут выдавать нового героя. Таким образом, вы постепенно станете обладателем веселой кошки, хмурого гнома в зеленом капюшоне, мистически завывающего привидения, девчушки с бантиками, почему-то мяукающей, как кошка в марте, неопознанной сущности, похожей на кляксу с глазами, и даже, представьте себе, самой Мадам Луны! Одолели-таки мы эту чертовку! Теперь-то она уж не будет нагло хлопать своими губами, а наоборот, станет проливать просто реки слез, грозя земле новым потопом. Если же вас охватит конструктивный дух, можете святая собственную шариковую конструкцию, а потом отважно раскрошить и ее.

В общем, 128 бит Dreamcast-а дают о себе знать — притягательность Bust-A-Move не подлежит сомнению. И происходит это не только благодаря разнообразию режимов. В художественном или графическом смысле эта головоломка достойна самых похвальных слов. Яркие вереницы шариков удачно контрастируют с пастельными пейзажами, на фоне которых они развешаны. Что же касается персонажей и игры, всех этих гномов, драконов и баранов, так, представьте себе, что каждый из них — это характер, особый и неповторимый. А такое не всегда случается даже в играх, нагруженных сложным сюжетом. Созданию образов служит и характерная звуковая гамма, сопровождающая каждое существо. Обхохочетесь, слушая их невероятные вопли, кличи и подвывания. А уже упомянутая нами клякса с глазами просто непристойно ругается, словно портовый грузчик в ходе трехнедельного запоя. Музыка, сопровождающая сбор и взрывание пузырей, основана практически на одной простенькой, но довольно веселой мелодии. Незатейливый мотив достаточно ритмичен для того, чтобы поддерживать в игроке дух здорового оптимизма. Пожалуй, единственное, чего не хватает четвертой версии Bust-A-Move по сравнению с предыдущими, так это режима для четырех игроков. Режим для двоих сохранен. Как всегда, утешимся банальным «нет в мире совершенства» и, наскоро перекусив, в тысяча сто двадцать пять раз набросимся на разноцветные шарики, пытаясь все-таки узнать, наконец, Где Сидит Фазан.

Tomba





ZERO GUNNER 2



Уж чего-чего, а всяческих стрелялок для Dreamcast хватает. Особенно на этом поприще отличился Capcom со своими Mars Matrix вкупе с Giga Wing 2 и Cannon Spike. Все эти названия объединяет не только то, что они выпущены из рукава одной фирмы, но и еще одна немаловажная деталь: жанр леталки-стрелялки с видом сверху, притягивающий игрока, словно магнит железа. Суть его проста, как все гениальное: минимум сюжета, а то и вообще отсутствие оного, максимум действия и море хорошего настроения. От геймера требуется только отличная реакция для того, чтобы успевать уворачиваться от тысяч смертоносных предметов, вроде снарядов, самолетов и прочих раскаленных сковородок. Собственно говоря, речь и пойдет именно о такой игре. Что характерно, Zero Gunner 2, сделанный не шибко известной нам фирмой Psikyo, и вышел только в стране Восходящего солнца, причем тихо и почти незаметно. Но... как это обычно случается — в тихом омуте... чего только не найдешь.

Наверное, вы уже догадались, что Zero Gunner 2 выполнена именно в упомянутом мной веселом жанре леталки-стрелялки, коих на Дриме немало, причем, получилась эта забава очень удачной во всех смыслах. Как я уже предупреждал, сюжет тут отсутствует напрочь, а для того, чтобы уж совсем мозги геймерам не грузить, любой намек на какую-нибудь вводную заставку просто ликвидирован как класс. Так что, всем, кто не обделен фантазией, раздолье: можно выдумывать любой сюжет в соответствии с уровнем образования и личными предпочтениями. А тем, кто презирает такое пустое занятие, как сочинительство, то есть, людям «серьезным», тоже хорошо: можно сразу приступить к делу. Единственное мозговое усилие придется приложить в начале игры, выбирая одно из трех предложенных средств передвижения. Но и это не сложно: ведь перед геймером предстанут не какие-то там космические истребители из Mars Matrix, а свои, родные, американские вертолеты знаменитых марок Comanche, Apache и Nokum. Жаль, конечно, что нет российского K52, ну уж ладно, возрадуемся хотя бы тому, что не пешком отправились мир спасать.

К выбору летательного аппарата подходить нужно с максимальной возможной ответственностью, так как они различаются не столько своими характеристиками, сколько оружием. Например, Nokum это большой, неповоротливый агрегат, на вооружении которого — самонаводящиеся ракеты, сносящие противников как неча делать, но и сам он мрет с завидной регулярностью. Другое дело Comanche: уворачиваться на нем от пуль — дело приятное и несложное, а вот вооружение малость подкачалось — всего пара лазеров, с помощью которых дело умерщвления босса будет столь же долгим и нудным, как попытка распилить решетку в новой тюрьме старым напильником. В общем, на первый вылет советую взять Apache, обладающий вполне приемлемыми средними характеристиками. Стоит отметить, что в первые минуты игры разница в вертушках практически не заметна, так как все они для разгона пуляют из дохлого пулемета. Сие жалкое положение будет продолжаться до тех пор, пока вы не возьмете приз в виде буквы В, после чего у вашего железного друга проявятся доселе скрытые качества. И чем больше таких букв соберете, тем сильнее будет огневая мощь. Жаль только, что после первого же попадания снаряда вся ваша грозная сила бесследно исчезнет и вам придется сызнова заниматься алфавитными изысканиями.

Если вы знакомы с этим жанром, то уже знаете, что в нем не обойтись без второго серьезного оружия: помнится, наблюдали мы где-то взрыв, который уничтожал всех противников не только на экране, но и в его окрестностях. В нашем случае дополнительное оружие представлено в виде снопа мощных самонаводящихся ракет. Правда, использовать его позволительно всего три раза, но любителям терминаций и аннигиляций не стоит вешать нос на квинту: из каждого уничтоженного противника выпадают зеленые квадратики, собирая которые вы будете постепенно заполнять шкалу, и когда, наконец, она обретет долгожданную завершенность, ваш вертолетик сможет шархнуть по врагу еще разок.

В самом игровом процессе ничего нового со времен NES





не появилось. Так же, как и 12 лет назад, маневрируем вертолетом и при помощи зажатия кнопки стрельбы сносим тучу противников, пробиваясь к финалу, который наступает после прохождения семи миссий. Пожалуй, единственное новшество в геймплее — это возможность поворачивать вертолет в разные стороны, зажав кнопку X или B, что удобно, так как зачастую боссы предпочитают атаковать сзади или с флангов.

А вот о графике стоит поговорить отдельно и подробно, так как она здесь очень хороша: боевые машины, яростно вращающиеся лопастями, выглядят довольно внушительно. Враги же представлены в великом разнообразии и множестве: тут тебе и десятки видов вертолетиков и самолетиков, и маленькие катера, и огромные крейсера, турели и шагающие роботы. Вся эта армада оживленно мелькает во все стороны, подобно разъяренным осам, практически сплошняком заполняя полетное пространство. А ваша задача — устоять в этом ни на миг не прекращающемся кошмаре. А ведь в конце каждого этапа вас еще ждут два огромных босса, которые поливают огнем так, что порой кажется просто невозможным увернуться от этого смертельного шквала. Как не вспомнить здесь крылатое выражение, гласящее, что «кроме желания выжить, есть еще мужество жить». А жить в этом ослепительном круговороте непросто, но... очень красиво!

Zero Gunner 2 щедро наделен впечатляющими спецэффектами: вокруг вашего вертолета все просто искрится, кружится, завихряется и завивается взрывами, вспышками и сполохами. Зрелище как монументальное, так и завораживающее. Пейзажи, на фоне которых проходят бои, выполнены настолько талантливо, что не оставляет мысль о том, что некоторым из них место среди шедевров постмодернизма. Музыка этой игры — еще одна несомненная удача. Она полна внутренней силы и динамизма, мощные аккорды героической тональности будоражат боевой дух и взывают к бойцовским качествам. В общем, «потому, потому что мы пилоты, небо наш, небо наш родимый дом...» Ну и так далее.

Короче говоря, можно смело утверждать, что у новой игры минусы практически отсутствуют, но тем не менее, они есть. То есть, он есть, один минус, практически упрек, обращенный к авторам: игра очень маленькая. Ну что такое для Dreamcast семь, пусть даже отлично сделанных, этапов! Только, можно сказать, войдешь во вкус, мол, раззудись плечо — размахнись рука, а тут тебе уже и качают серебряным крылом на прощанье. Ну и бонусы, конечно, не помешали бы. Хотя чем-то надо же вознаградить героев за прохождение отдельных этапов и игры в целом. Но никто не позаботился о том, чтобы воздать вам за легендарные подвиги какой-нибудь новенькой моделькой вертушки, этапчиком позавлекательней или, на худой конец, медалькой какой ни на есть. Пожадничали! Решили обойтись красотами пейзажей и спецэффектами. И на том спасибо, отцы родные! Можно, правда, проделать все то же самое на более сложном уровне, но это не совсем та награда, которую хотелось бы получить за свои великолепные виражи и маневрирование.

Ну что тут скажешь, жаден геймер до вкусенького: Zero Gunner 2 настолько увлекательная, настолько качественная игра, что после ее прохождения возникает недоуменный вопрос, переходящий в протестующий вопль: а почему так мало?! Впрочем, возможно, разработчики совершают таким образом доброе дело, не давая чистому чувству восторга перейти в стадию обыденности, и где-то в глубине наших горячо бьющихся сердец продолжать надеяться на появление Zero Gunner 3, 4, 5... и так далее. Так что давайте-ка, пыхтя и сопя от натуги, совершив кросс по пересеченной местности до ближайшей торговой точки за Zero Gunner 2. А я? Что я? Нет, ребята, не те мои годы уже, чтобы носиться по буеракам, тем более что у меня-то эта игрушка уже есть.

В общем, вот вам, пилоты, мой наказ старого аса: удачи вам в бою и превратите все это дерьмо в кучу дымящегося металлолома!

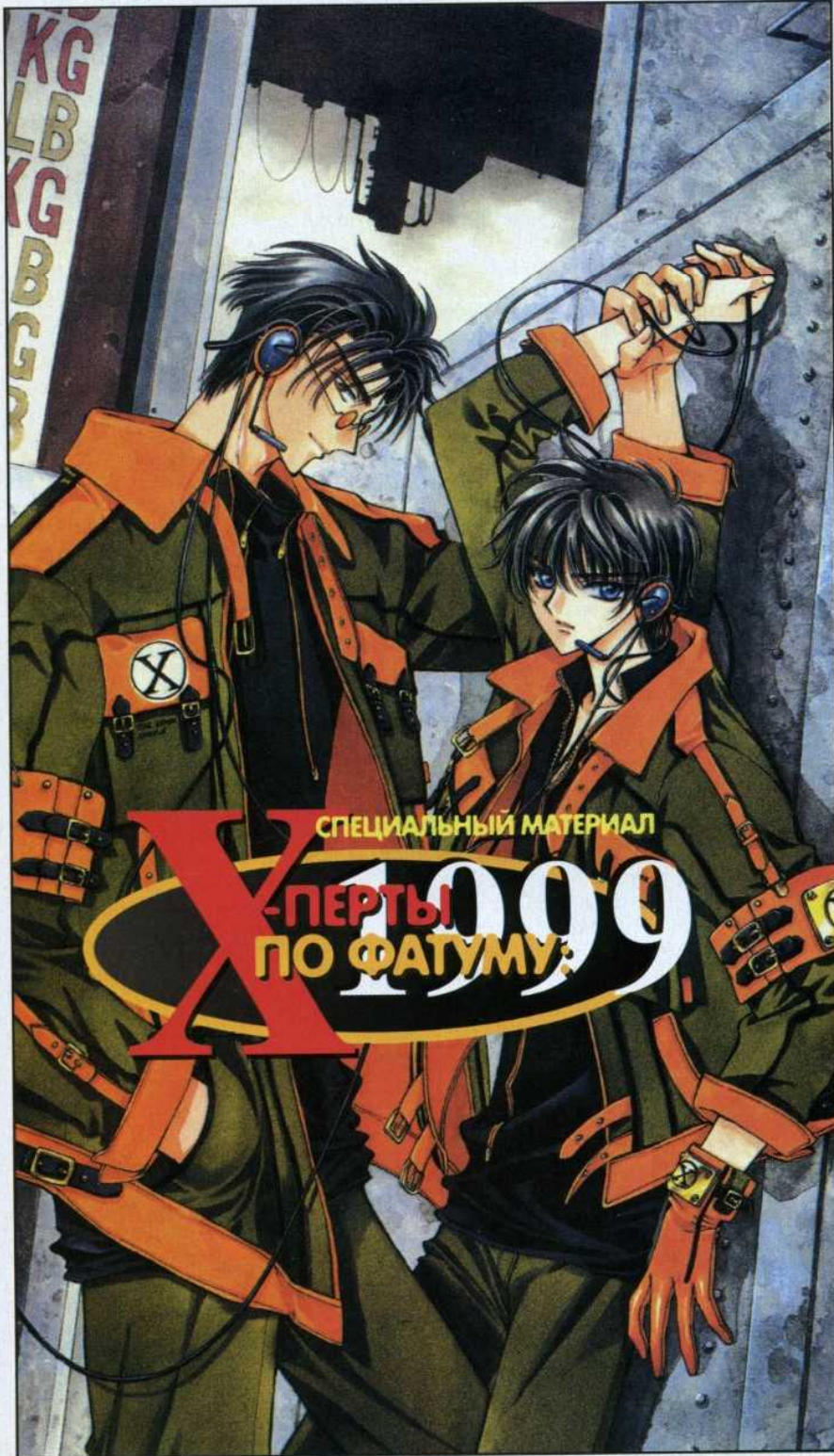
Tomba





Konnichi wa, minna-san!! Как видите, наш экипаж старается поддерживать гиперпространственный лайнер в рабочем состоянии: без присущих нам в прошлом проволочек, обновленный «Мир Anime» на всех парах влетает во второй номер «Дракона» подряд. Сегодня у нас не совсем обычный тематический выпуск, посвященный серьезному аниме в совершенно разных его проявлениях — даже если оно тщательно старается выглядеть детской сказкой. Начнем мы с экскурса в десятилетнюю историю знаменитого «X», который проведет для вас Ева Соулу (soulu@otaku.ru), в сущности уже ставшая одним из постоянных авторов нашей рубрики.

X-перты по фатуму



СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ
X-ПЕРТЫ ПО ФАТУМУ: 1999

«X: Их судьба была predetermined, 1999» (X: Their Destiny Was Foreordained, 1999) — полное японское название манги, впервые представленной арт-группой CLAMP в августе 1992-го года в ежемесячном журнале для девочек Asuka (издательство Kadokawa Shoten). С тех пор она регулярно публикуется вот уже на протяжении 10-ти лет, и на данный момент включает в себя 17 томов объемом по 168 страниц (плюс отдельные мини-истории, посвященные основным персонажам). Скорее всего, повествование растянется еще на четыре тома, после чего наконец-то раскроются все три альтернативные завершения этой далеко не самой оптимистичной саги. Почему их три? Дело в весьма распространенном подходе к экранизации или, наоборот, романизации художественных произведений в Японии — когда ни одна из версий не повторяет в точности другую и меняет ракурс на весь сюжет в целом. Так как, помимо манги «X», на данный момент уже существует полнометражный фильм X: The Destiny War, а также начат показ телесериала, согласно заверениям самих авторов в итоге мы получим несколько различных трактовок, несомненно, дополняющих друг друга, даже несмотря на возможные противоречия.

Основная цель этого обзора ознакомить вас с информацией о свежем телесериале, но я полагаю, что экскурс в общую историю не будет излишним, так как канон среди реинкарнаций сюжета «X» все-таки является манга.

Служить и защищать

Сновидицей Хиното было предсказано, что в Токио, в один из дней 1999-го года, определится судьба мира. Мира в понимании людей — речь шла об их жизни и смерти. Для этой цели были рождены четырнадцать магов, каждый из которых обладает уникальной силой. Семеро ратуют за спасение человечества, семеро других — за его уничтожение. Но только один из них владеет правом определить свою собственную судьбу и, вместе с ней — участь остальных людей. И именно его решение станет истинным началом Последней Битвы. Чью сторону он выберет — тех, кто стремится защищать людей, или тех, кто служит природе, желая спасти ее от человеческого надругательства, — ответ на этот вопрос не в состоянии предви-

МИР ANIME



дет даже Хиното, ни разу не ошибавшаяся в своих пророчествах. Кроме того, существует еще одна вещь, ускользнувшая от ее внимания в самом начале: все в этом мире стремится к равновесию, и напротив **Камуи Широ**, получившего «Силу Бога», есть некто, кто займет место, которое Камуи оставит свободным. Выбор между двумя крайностями — стремлением уничтожить и стать **Драконом Земли**, и желанием сохранить и быть **Драконом Неба** — делается только одним человеком, Камуи. **Фуме Моно**, его лучшему другу и, как оказалось, его **Звезде-Близнецу**, не останется ничего, кроме как подчиниться закону Судьбы.

Хиното же, считая, что уже одного решения Камуи достаточно, пытается убедить его присоединиться к Драконам Неба, дабы повернуть ход событий по пути, которого она желает. Ее младшая сестра **Канозэ**, не Сновидица, но обладающая даром подсматривать чужие Сны, знает о пророчествах Хиното, и, мечтая освободить ее от обязанностей работать на Правительство, поглощавших все силы сестры, она решает уничтожить саму причину этого — людей. А посему начинает собирать Драконов Земли. Вскоре она обнаруживает и второго «Камуи».

Поскольку любовь к друзьям детства — Фуме и его сестре **Котори**, оказалась в Камуи сильнее прочих стремлений, он не смог стать Драконом Земли, тем самым предрешив судьбу друга. Фума же, вынужденный занять место «того, кто охотится за Силой Бога» — Камуи Драконов Земли, перестал быть самим собой, и с этого момента стал инкарнацией инстинкта разрушения...

Для того чтобы спасти мир людей от уничтожения, необходимо сохранить в целостности хотя бы одно из Священных Мест, находящихся в Токио и поддерживающих хрупкий баланс между силами разрушения и созидания. Драконы Неба обладают даром устанавливать над ними **Магические Барьеры**, являющиеся альтернативными пространствами, и сражаться внутри них, дабы повреждения не коснулись реальности.



Если установивший Барьер маг выходит из схватки живым и при этом не теряет концентрации, то мир снаружи остается невредим. Особо важно, что источником силы, позволяющим магу создавать Магический Барьер, является стремление уберечь от гибели нечто очень ценное — людей, воспоминания, мечты. И если Дракон Неба лишится этого желания, то он также потеряет способность устанавливать Барьер. Драконы Земли — единственные, кто способен разрушать Магические Барьеры, а вместе с ними Драконов Неба и Священные Места, что и является их конечной целью. Таковы правила игры.

Сражаться и умирать

Сюжет полнометражного фильма, снятого в 1996 году, наиболее сильно отличается от первоначальной версии событий. Во-первых, это продиктовано необходимостью спрессовать подробную и весьма длинную историю до размера полуторачасовой ленты. Во-вторых, до завершения манги было еще далеко, а раскрывать ее развязку, чтобы потом на протяжении семи или восьми лет издавать повторение, было невыгодно как CLAMP, так и их читателям. Поэтому смысловой акцент фильма почти целиком сместился на одну часть персонажей, а именно на Камуи, Фуме и Сновидицу, а также Драконов Неба. Роль Драконов Земли была практически полностью обесценена с точки зрения понимания их мотивов и судьбы, часть персонажей изменили до неузнаваемости (Кусанаги Сию), кое-кто просто пропал (Какёо Кудзуки) и был замещен другим героем. Но как бы не сетовали на это поклонники, подобный шаг был неизбежен и смыслу фильма не повредил.

X The Movie — самодостаточная вещь, если рассматривать его как альтернативный ход судьбы, нечто вроде «это могло быть и так, если бы...». Очень красивый, хоть и жестокий эксперимент. Самое же главное его отличие от манги в том, что Фума Моно оказался первым, кто сделал выбор, вынудив Камуи стать Драконом Неба, из желания защитить его от участи убивать близких людей. О гуманности или целесообразности такого самопожертвования спорить можно долго, но факт остается фактом.

CLAMP: КТО ЕСТЬ КТО



На данный момент CLAMP состоит из четырех человек: Апапы Мокони (главный художник), Нанасэ Окавы (сценарист и «душеприказчик»), Мик Нэкой (художник) и Сацуки Игараси (ассистент художника). Все четверо — девушки, что, несомненно, сказывается на стилистике их работ. Впервые CLAMP появились в начале 80-х годов в качестве арт-группы из семи человек, рисующей додзинси. Постепенно часть сотоварищей отсеклась, и их осталось четверо, и уже в таком составе они начали публиковаться как профессиональные мангаки, дебютировав в 90-м году с мангой «Священное пророчество Риг-Веда» (Sei-Den RG-Veda) в журнале Wings Comics издательства Shinshokan.





«X» (телесериал)

Режиссер: Ёсиаки Кавадзири Студия-производитель/издатель: Madhouse, 2001

И вот в 2001-м году опять наступил Год Сурка, 1999-й: вместе с началом показа телесериала, стартовавшего 3-го октября и длящегося по сей день. Как и в случае со злополучным журналистом, чья жизнь замкнулась в один день, мы тоже сможем в который раз узреть уже ни единожды убиенных героев, вновь бодро сражающихся со своей судьбой. И кто знает, что случит-

ся на этот раз?.. Выходу самого сериала предшествовал OVA-фильм «X: Знание» (о котором мы рассказали в 56-м номере «Дракона»). Как и предполагалось, по качеству, сюжету и длительности этот фильм оказался не более чем «пилотом» телесерий и его желательно рассматривать как их неотъемлемую часть. Сам сериал будет состоять из 24-х эпизодов приблизительно по 25 минут, и, скорее всего, создатели ограничатся всего одним сезоном.

В третий раз закинуть невод в благодатные темные воды CLAMP'овской фантазии было доверено Ёсиаки Кавадзири, поработавшему над такими вещами, как новый «Охотник на вампиров Ди» и «Манускрипт ниндзя». Вынести окончательный вердикт относительно того, пошло ли это на пользу «X», я пока не решаюсь — сериал не закончен, а судить о съедобности гриба исключительно по ножке в пору только лесовикам. Говоря о качестве, «X» производит странное впечатление. Одновременно проработанная, детализированная графика, сохранившая все наследственные признаки стиля CLAMP и, в то же время, скудность во всем, что касается лишних движений — будь то фон или центральный персонаж в кадре. Цветовая гамма полностью соответствует стандартам современных сериалов. Безусловно, это одна из самых удачных работ за последнее время, но тем, кто знаком с визуальным рядом «Собира-тельница карт Сакуры» или Angelic



Layer, нетрудно будет заметить, что степень вложенных в «X» сил и денег на порядок ниже, чем у вышеозначенных вещей. Возможно, это несколько предвзятое мнение, но от экранизации одной из самых популярных в Японии манг, принадлежащих именно CLAMP, мы могли бы ожидать если не большего качества, то, по крайней мере, большей оригинальности... Но это, конечно же, не повод перестать охотиться за каждой новой серией. «X» красив — этого у него не отнять. И это «X», в конце концов.

Сюжетно сериал практически не отступает от исторической канвы манги. Тем не менее, Кавадзири-сан весьма изящно перетасовывает и соединяет различные

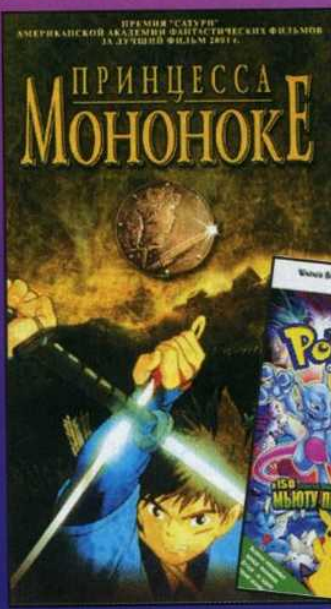
ХРОНИКА ТЕКУЩИХ СОБЫТИЙ

- Давно прогнозируемое нами явление лицензированного аниме народу произошло в конце осени: ноябрь ознаменовался легальными VHS-релизами «Принцессы Мононоке» от West Video и «Покемон: фильм первый» от «Мост-Видео». Обе картины вышли в закадровом русском дубляже англоязычных вариантов.
- В начале февраля в Москве прошел фестиваль комиксов Ком-Миссия (www.kommissia.ru). Отрадно, что многие из конкурсных работ были выполнены в манга-стилистике.
- В Рунете появился очередной магазин, торгующий аниме по почте. По адресу www.animation.ru желающие могут найти неплохой выбор классических работ Хаяо Миядзаки и других популярных картин (ас-

сортимент насчитывает 20 позиций и продолжает расширяться) в отличном переводе с японского языка. Средняя стоимость кассеты составляет 80 рублей.

- Студия GONZO (авторы «Подводки № 6») и Production I.G. весной выпускают первую часть пятисерийного OVA-цикла «Вьюга» (Yukikaze) по романам Тёхэй Канбаяси. Серьезный НФ-сеттинг, трехмерная графика от создателей Blood: the Last Vampire, помощь консультантов Сил самообороны Японии — все говорит о том, что «Вьюга» не разочарует любителей «твердой» фантастики. Ждите обзор в «Мире Anime»!

- «Охотник на вампиров Ди», о котором мы подробно рассказали в прошлом номере, после драматических мы-



«X» (телесериал)

МИР ANIME



История, маскирующаяся под очередное беззаботное детское аниме с симпатичными зверушками-мэскотами, уже к концу первой OVA (всего выйдут 4 части) сбрасывает камуфляж и превращается в сумасшедшую мешанину из охлаждающего кровь саспенса, драмы и НФ-боевика. Зрителя начисто запутывают яркие цвета, веселая музыка, «кавайные» дизайны и юный возраст персонажей — а ведь это все мишура, из-под которой постепенно поднимает голову отнюдь не детский сюжет. Alien 9 иногда сравнивают с **FLCL**, но это непростительная ошибка, основанная исключительно на внешнем сходстве фильмов: в то время как работа студии **Gainax** — в первую очередь веселый гимн гротеску, OVA-сериал от **J.C. Staff** — жутковатая страшилка в радужной карамельной обертке. Ни в коем случае это не означает, что Alien 9 плохое аниме, нет — просто рекомендовать его мы будем людям с устоявшейся психикой, могущим по достоинству оценить по-хичкоковски элегантно нагнетаемую атмосферу страха и неопределенности. Пока что остается только гадать, куда в итоге повернет сюжетная линия: на момент написания обзора до Москвы еще не добралась третья серия. — **А.К.**



МЕТРОПОЛИС

Режиссер: Ринтаро. Студия-производитель/издатель: Bandai Visual, 2001

Отец японской анимации и, по совместительству, крестный отец современной манга-индустрии **Осаму Тэдзука** (см. BD № 42) в своем творчестве не раз обращался к мировой классике: как литературы (манга-версия «Преступления и наказания» Ф. М. Достоевского), так и кинематографа. «Метрополис» Фрица Ланга впечатлил молодого Тэдзуку настолько, что в 1949 году он издал мангу, основанную на собственном восприятии грандиозного НФ-полотна. Более чем пятьдесят лет спустя, один из его учеников — **Хаяси Сигэюки** по прозвищу **Ринтаро** (режиссер

«Галактического экспресса 999», полнометражного «X», **Final Fantasy OVA**) — взялся за экранизацию манги покойного мастера. В сценаристы был приглашен тоже далеко не последний в японской анимации человек: автор «Акиры» и «Воспоминаний» **Кацухиро Отомо**.

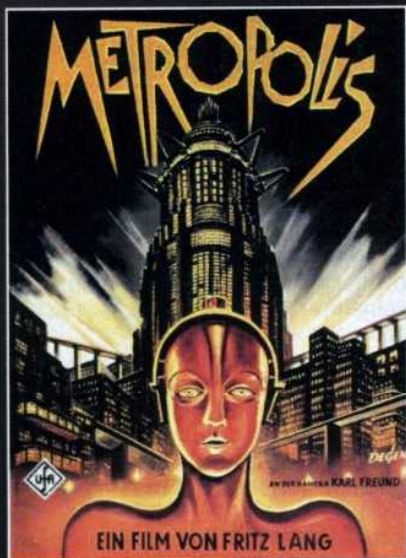
Метрополис лихорадит: город, где когда-то мирно уживались люди и обслуживающие их роботы, чуть ли не каждый день сотрясают теракты. Испуганные обыватели из уст в уста передают слухи о том, что на давно заброшенных

людьми «нижних уровней» роботы готовят восстание против угнетающего их человечества. Расследование одного из терактов, проведенного роботом-





ХРАНИТЬ ВЕЧНО!



«Метрополис» (1927) немецкого режиссера Фрица Ланга считается первым высокобюджетным научно-фантастическим фильмом в истории кино. Эта немая притча рассказывает о городе будущего, поделенном на уровни для разных социальных классов, о любви сына правителя Метрополиса и красавицы из трущоб, и о сумасшедшем профессоре, превращающем красавицу в бессердечного робота. В 1984-м году увидела свет восстановленная версия фильма, а в записи нового саундтрека к нему приняла участие группа Queen, выпустившая впоследствии клип на песню Radio Ga Ga, отдающий дань уважения легендарному творению Фрица Ланга.

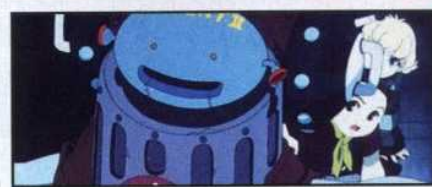


смертником, дает частному детективу Синсаку Бану и его племяннику Кэнъити право предположить, что ко вспышке насилия среди роботов как-то причастен скрывающийся от правосудия ученый, доктор Лоутон. Самого же доктора занимает правитель Метрополиса, герцог Ред, чтобы тот создал универсального робота для управления городом. Лоутон преуспевает в исследованиях и разрабатывает уникальное искусственное существо, имеющее облик маленькой девочки, Тиму. Честолюбивый сын герцога Рок не может смириться с тем, что кресло правителя должно перейти не к прямому наследнику, а к ненавистному роботу, и он начинает охоту за Тимой. В это же время беспорядки перерастают в уличную войну...

«Метрополис» удивительным образом соединяет дизайны персонажей в стиле Тэдзуки (то есть самую настоящую «старину»: так героев изображали в мультфильмах полвека лет назад) с ультрасовременной компьютерной графикой фонов. Трехмерная CG-анимация позволила в полном объеме воплотить всю грандиозность города с его вычурными башнями Зиккурата; многополосными шоссе, тесными от снующих туда-сюда тысяч автомобилей; бороздящими небо диковинными летательными аппаратами. При этом каждая деталь, будь то архитектура зданий, устройство техники, внешний вид роботов или одежда героев — выдержана в духе «видений будущего», будораживших умы фантастов 20-40-х годов прошлого века. Со вкусом подобраный саундтрек лишь усиливает антураж ретро-фантастики: масштабные пролеты камеры в панорамах города сопровождаются джазовыми импровизациями в нью-орлеанском стиле, а в сценах погонь темп задает зажигаю-

щий фокстрот. Урбанистическая утопия Тэдзуки/Ринтаро/Отомо как две капли воды похожа на улицы Солнечного города, а Кэнъити, Тиму и остальных персонажей поневоле сравниваешь с Незнайкой, Кнопочкой и другими новосовскими героями... в одночасье ставшими свидетелями крушения целого мира.

Апокалиптический финал Метрополиса звучит очередным предупреждением для всего человечества. Развязка картины перекликается с трагическими событиями 11 сентября прошлого года, и крайне символично, что американская премьера фильма прошла 25 октября именно в Нью-Йорке. «Метрополис» был очень тепло принят американскими зрителями, а права на распространение его англоязычной версии получила кинокомпания Columbia TriStar. — А.К.



Нет, ребята, какое это все-таки счастье родиться в Италии, стране апельсиновых рощ, палящего солнца, лазурного моря и огромного количества банков, лоящихся от денег! Надеюсь, на вашу долю выпала эта невероятная удача появиться на свет в государстве, где почти поголовно все население распевает: «Мы бандито, знаменито...», а прекрасные малютки, трепещущая, вопрошают: «Антонио, ты куда?», на что мужественный мацо, облачаясь в парадный костюм, лаконично отвечает: «Дела...». Малютка вздрагивает, и ее огромные глаза подергиваются пеленой слез. Что «нет»? Почему у вас ничего не подергивается? Ах, ваша родина находится в совершенно другой части мира? Гораздо северней. Что ж, примите соболезнования — мы с вами коллеги по несчастью. Видно уж не придется нам никогда с диким криком: «Ложись, гады, всех порешу!» (естественно, озвученном на языке Нерона и Сенеки) ворваться в какой-нибудь благопристойный финансовый центр и под аплодисменты толпы вынести оттуда несколько миллионов долларов США и кассиршу-красавицу в придачу. Впрочем, не спешите посыпать голову пеплом, пусть полежит он пока в стремительно остывающей печке. Мы же чуть не забыли о самом проверенном способе пережить все, что только хочется пережить, и побывать везде, где только хочется побывать. А фокус-то прост: берется диск и вставляется в одну из имеющихся у вас приставок. На сей раз это будет старая добрая PS. Ручеек новых игр для нее становится все меньше и меньше, высыхает он, как речка в Африке на исходе трехмесячной засухи. Тем радостней для владельцев серой коробочки выход новинки, а уж вдвойне приятно, когда она отличается качеством и увлекательностью.

Сегодня нашим средством перенестись и перевоплотиться станет как раз такая поделка, качественная и чрезвычайно увлекательная. Появилась она, благодаря усилиям разработчиков из SCI, и называется The Italian Job.

Сюжет игры основан на одноименном фильме, который вышел в древние-предревные времена, а именно в 1969 году. Событийная канва ленты, а стало быть, и игры, заключается в следующем: некий очень ушлый и хитрый преступник по имени Charlie Croker замышляет ограбление века — пришла ему в голову дерзкая идея скомуниздить у мафии и властей Турина ни много ни мало, а 4 (четыре) миллиона долларов. Для чего надобно сколотить банду из старых проверенных дружков, которые, пока Чарли был в местах не столь отдаленных (возможно, на Колыме), вляпались во всяческие неприятности. В фильме главный герой гоняет на разных машинах, убегает от полиции и

The Italian Job



совершает прочие подвиги, которые увенчались-таки тем, что он спер эти четыре миллиона и свалил за кордон (возможно, в Нарым). По объективным причинам это шедевральное творение я не видел (нет, со зрением у меня все в порядке, причины другие), но авторитетные источники утверждают, что он стал культовым и по сей день сохранился в памяти благодарного человечества как один из лучших гангстерских фильмов. Вот и фирма SCI, не удержавшись, выдала на-гора игру, которая так и называется The Italian Job.

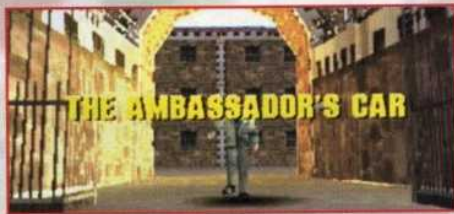
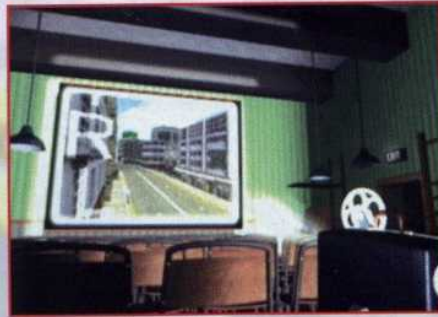
Что же представляет собой сей продукт в игровом виде? С сюжетом вы теперь знакомы, он практически тот же, что и в кино. Так что смело можно перейти к непосредственному рассказу об игре.

Разработчики засунули все действие в два города, Турин и Лондон, где вам и предлагается заняться выполнением разных заданий.

Для тех, кто в свое время играл в Driver, ничего нового в этом нет. Все привычно и даже местами скучно: отвезти к посольству какую-нибудь девицу покрасивше, подобрать и доставить в безопасное место важную персону, полотать в городе 20 видеокамер, чтобы не пялились своими глазами, куда не надо. На выполнение каждого задания отводится определенное время, не сказать, чтобы щедро, но и не очень мало, в общем, в самый раз, если, конечно, не тратить время попусту, изучая Биг Бен на предмет его морозоустойчивости.

Как и в Driver'e, наверху экрана присутствует стрелочка, которая, якобы, указывает путь. Почему якобы? Потому что нередко она предлагает отправиться к месту назначения сквозь дом, так сказать, напрямик, но так как наша машина не летучий голландец или, на худой конец, маленькое привидение Каспер, проход сквозь стены ей не доступен. Когда же вы, введенные в заблуждение коварной стрелочкой, со всего маху врубитесь в стену, вам придется, нецензурно ругаясь на языках народов мира,





сты. К тому же есть еще один повод, обеспечивающий быстротечность действия: города, в которых происходят все ваши сомнительные с точки зрения закона деяния, довольно

очень быстро гнать в поисках переулка или улицы, по которым можно объехать это треклятое сооружение. Кроме того, у нас нет карты, что еще больше осложняет поиск оптимального пути. Как и во всякой игре, где приходится гонять по городам, тут присутствуют органы охраны правопорядка в лице тамошнего ГИБДД, или по-простому, по-аглицки говоря, копы. В Italian Job они также водятся, правда, в довольно ограниченных количествах. Полицейские посты располагаются по большей части в центральных районах городов, да и то посты — это громко сказано: так, одна тачка с не совсем трезвым полицейским внутри. Однако берут они не числом, а умением. В «Итальянской работе» гаишники очень даже ловко управляют с свернутыми им средстами передвижения, оснащенными мигалками. Если учуют вас, то вцепятся, как фокстерьеры в глотку. Скинуть такой «хвост» — задача довольно сложная. К тому же, в отличие от Driver, для того чтобы упрятать вас в кутузку на веки вечные, монстрам в синих мундирах вовсе не требуется превращать вашего железного коня в металлолом, а вас в кашу. Просто они некоторое время будут привязчиво тащиться за машиной преступника, то бишь за вами, словно престарелая бонна за так и норовящей слиться воспитанницей, а по истечении определенного времени просто-напросто без шума и пыли арестуют вас. Прострелять шины, и дело в шляпе! Представили себе старушку-няню, навскидку палящую по увесистым ляжкам драпанувшей подопечной? Вот примерно так оно и выглядит.

Впрочем, все эти трудности не влияют на общую сложность и быстротечность игры. The Italian Job проходится быстро и почти без напряжения: времени много, копов мало, заданий кот наплакал, и все они понятны и про-

маленькие. Об огромных пространствах Driver 2 лучше и не вспоминать. Там просто на то, чтобы доехать до нужного места, приходилось потратить минуты четыре. Здесь же практически куда угодно можно допилить секунд за 40 быстрой езды. В результате, конечно, формируется извращенное представление об истинной географии Лондона и Турина (которые все-таки чуть побольше деревни Селезневки Тульской области), но зато создается стабильное чувство стремительности событий. Вжик! Вжик! миссия пройдена, давай следующую, врр-брр, еще хочи!, опа — облом! этапы уже и кончились, всего-то 20 заданий, которые займут часа четыре конкретной игры. Мало? Возможно. С другой стороны, игра ведь по фильму, а все главные сцены киноленты нашли в ней свое место. И, конечно, скорость, скорость и еще раз скорость — главное достоинство «Итальянской работы».

Когда гонишь на тачке, кажется, что действительно несешься под 120 км в час. Достигается этот эффект за счет отличной детализации пейзажа. Деревья, столбы, телефонные автоматы, узкие кривые улочки Лондона или Турина... Двум машинам трудно разъехаться, а приходится гнать на время. Плюс — эти маленькие итальянские машинки, жукообразные «Фиаты», и даже автобус — представлены чуть ли не в 20 модификациях и со свистом рассекают окружающую среду, четверг и пятницу. Так что, если разработчики хотели вдоволь наполнить игру динамизмом, то этой цели они достигли с перевыполнением: динамизм льется из всех телевизионных щелей и уже с головой затопил соседей двух нижних этажей.





Еще одна интересная фишка разработчиков — это временный стоп-кадр. Когда вы совершаете что-то зрелищное, например, на полном ходу сносит полицейские ограждения или прыгаете с крыши на крышу, аки лань в лесу, то именно эти моменты на несколько секунд затормаживаются, чтобы вы могли насладиться собой, неповторимым, во всех ракурсах. Затем игра продолжается. Надо сказать, смотрится это весьма внушительно и создает некий эффект кинематографичности.

Как и во всякой уважающей себя игре, в «Итальянской работе» есть много разных режимов. Можно относительно свободно покататься по городу, наслаждаясь красотами пейзажа, причем, в отличие от Driver, это бесцельное фланирование сопровождается разными случайными событиями: то мафия набросится, придется удирать, что есть мочи, то предложат поучаствовать в гонке. Можно еще попытаться поставить рекорд по сбиванию колышков на время. Остальные режимы — из разряда старых знакомых: тут тебе и езда на время, и прыжки с трамплинов, в общем, все, что просто необходимо в качестве средства формирования безмятежной младенческой радости и, как следствие, сохранения хорошего настроения как минимум дней пять. Графически The Italian Job вполне достойна возможностей PS. Общее сходство с набившим оскомину Driver'ом очевидно, а это есть хорошо. Города, как я уже сказал, изрядно детализированы. Сразу видно, что художники со всей ответственностью подошли к мелочам: тут вам и красивые мостики, и живописные арки, и древние закоулки, в которых сам черт ногу сломит, и просторные автострады. А главное изобразительное достоинство игры со-

стоит в том, что тут можно не только гонять по улицам, но и зарулить, например, в подземный переход или магазин, и даже пронестись по канализации! Бьюсь об заклад, вы всю жизнь мечтали о таком невиданном удовольствии. К тому же в графическом плане все эти незабываемые места, включая канализацию, выполнены вполне натурально. Довольно весело наблюдать за разрушением автомобиля: если сильно врезаться, у машины запросто могут оторваться колеса, ничего не скажешь — забавно!

Единственная претензия у меня к заставкам, которые выглядят просто кошмарно: и графика, и режиссура их отвратительны. То ли это нечистая сила в отсутствие авторов игры нагадила, то ли хозяин фирмы разрешил порисовать своему отпрыску, чтобы не ныл, пока папа «шкурит» трудовой коллектив. Как бы то ни было, за такую «Итальянскую работу» на солнечной Сицилии исполнителям отрывают руки вкупе с ушами.

С остальным все в порядке. Музыка и звуки неплохие. Саундтреки удачно сочетаются с общей игровой атмосферой, созданной в русле веселой гангстерской затеи. Особый колорит всему этому делу придает озвучка, когда голос за кадром с великолепным итальянским акцентом посвящает вас в детали задания. Машины при столкновении глухо бухают и звенят корпусами, моторы урчат, клаконы библикают, все нормально — обычная деловая жизнь, граждане дружно валяются на тротуар и прикрывают головы, над которыми пули со свистом летят по степи.

Ну, вот, The Italian Job получилась чрезвычайно увлекательной и динамичной. Жаль, конечно, что мало этапов, но это уже камень в огород киношников. Сняли бы сериал частей на 200, глядишь, и этапов было бы побольше. Но... в сторону грусть, вперед — к незабываемым приключениям под приветливым небом Турина и Лондона, ибо что еще нужно мирному российскому обывателю в преддверии долгожданной весны, когда мир уже не так сер и неприветлив, а все более смелое солнце дает надежду на то, что скоро наступит и лето!

Tomba



TWISTED METAL

small brawl



Скажите, вы никогда не замечали за собой странностей? К примеру, у вас никогда не возникало желание искорежить чей-нибудь автомобиль или подорвать его самонаводящейся ракетой? А в детстве вы часом не разбирали по винтикам свои (и чужие) игрушечные машинки из чисто познавательного интереса? Если ответ утвердительный, то спешу вас успокоить: вы все не серийный маньяк, а самый обыкновенный игрок в Twisted Metal (TM). Эта серия предназначена как раз для тех людей, которые предпочитают не накапливать ярость, а вымещать ее на виртуальных полях сражений. Но если до недавнего времени к дорожному беспределу могли быть формально допущены лишь взрослые, то теперь от души погонять и повзрывать могут и дети. У них (у детей), оказывается, тоже есть агрессия, которую они не прочь реализовать. Посему, дабы уберечь домашнюю утварь, а заодно, и родительский кошелек, компания Incognito Studios выпустила Twisted Metal Small Brawl. Эта команда, сформированная из бывших сотрудников Single Track, уже знакома тем, кто внимательно следит за релизами, ведь именно она разработала великолепный Twisted Metal Black для PlayStation 2.

Так что же делает новую игру доступной для подрастающего поколения? Думаю, взглянув на скриншоты, вы уже догадались, что все персонажи старых частей боевика представлены здесь в образе желторотых карапузов, чьи наклонности, как мы теперь видим, с возрастом не менялись. Нет, они не разезжают на бронированных «монстрах» и не подрывают друг друга минами. Карманных денег, видать, едва хватает на тротил и спички, поэтому им остается лишь устраивать сражения радиоуправляемых машинок. А куда деваться, ведь одержимый турниром вышибала Калипсо отказов не принимает и пацифизма не признает. Однако победа в соревновании может принести ощутимую выгоду удачливому экстремалу. Теоретически может, поскольку прецедент на моей памяти был всего один с Миньоном во второй части боевика.

Персонажи новой игры хорошо знакомы давним фанатам серии. Под персонажами я подразумеваю машины, поскольку водителей многих тачек пришлось заменить. Изрядно помолодевшие ветераны Sweet Tooth и Warthog, конечно же, по-прежнему

в строю. Но, к примеру, миниатюрным катафалком Shadow теперь управляет не горбатый гробовщик (в младших классах такие встречаются редко), а не менее противный долговязый очкарик. Mr. Grim, которым рулит помешанный на Hallowe'en «трудный ребенок», потерял коляску и, благодаря этому, выглядит значительно солиднее. Доступный в начале ассортимента забияк включает в себя 11 хулиганов, плюс пятерых еще предстоит открыть. Этим вы займетесь позже, а пока — айда в песочницу металл корезить! Думаю, многие будут рады узнать, что TMSB использует измененный физический движок TM2. Но надо заметить, что разработчики его основательно перекроили, поскольку явных признаков, указывающих на преемственность, лично я не обнаружил. Управление больше напоминает Rogue Trip, что от радно. Контролировать движения машины можно при помощи одних лишь аналоговых ручек, а прыжок выполняется одновременным нажатием L1 и R1. Комбинации кнопок, вызывающие спецприемы, вроде заморозки и силового поля, в очередной раз изменились. Автором, видимо, нравится издеваться над игроками, снова и снова заставляя их разучивать новые трюки. И ведь старые тоже забывать нельзя — вдруг захочется сыграть в одну из предыдущих частей...

Минимум, чего стоило ожидать от Incognito — это интересно спланированных арен. Надежды оправдались. Взять хотя бы кухню, где вы можете гонять не только по полу, но и по огромным столам, и даже по застрявшему под раковиной водопроводчику.

Прежде чем говорить о графике, скажу, что создание TMSB обошлось в два раза дешевле, чем TM2. Понятно, что даже гении не силах сотворить чудо за полцены. Однако, подобную угловатость окружающей местности и примитивность моделей машин трудно оправдать даже скудным бюджетом проекта. С другой стороны, недостаток полигонов частично компенсируют качественные (хотя и однообразные) текстуры и хорошая частота смены кадров. А скорость в подобной игре куда важнее внешних изысков.

Музыка действительно ублажает барабанные перепонки. Более того, некоторые треки представляют собой явные ремейки мелодий из сакрального TM2.

Так каков же вердикт? Вполне определенно могу сказать, что Twisted Metal Small Brawl заслуживает внимания ярых фанатов. Рука родоначальников серии чувствуется буквально во всем. Однако, как это ни печально, от продукта пахнет халтурой. Слабая графика, практически полное отсутствие оригинальных идей убеждает в том, что игра делалась на скорую руку. Одного нового режима Endurance явно недостаточно для привлечения широких геймерских масс. Стыдно, товарищи.

Mac Fank



Второй диск. Эдвард Карнби

Болота

Осмотрите труп на воротах и заберите аптечки и обойму. На середине моста дождитесь вражеской мелочи, затем бегом к трупу и через мост к алтарю — так вы сэкономите патроны. У алтаря у самой высокой скульптуры поговорите с Элин и от отрубленной головы пройдите к пещерам. Поднимитесь по лесенке и заберите ящики с ракетами. Пройдите до болота и, двигаясь влево, найдите свой самолет. Внутри возьмите аптечки, кусачки (Wire Cuttek), синюю линзу (Blue Lens) и ракеты. Сразу соедините линзу с фонарем. Если подойти и поговорить с зажатым в рубке самолета летчиком, самолет наполовину затонет и вы не сможете ему помочь, оставаясь только удирать. Но если выйти из самолета, не подходя к летчику, самолет останется в прежнем положении. Наблюдение интересное, но к чему — непонятно.

Вернитесь к отрубленной у алтаря голове и по видимым в синем свете кровавым следам бегите к болоту. Снова по дороге заберитесь по лесенке вверх. Здесь первый символ. В болоте пройдите чуть правее прохода к самолету, в арку. Сразу из огнемета — огонь! Сверните на лестницу, у колокольной калитки на камне — второй символ. Спуститесь по лестнице, перекусите кусачками цепь на дверях часовенки. Внутри книга (нет, не "Некрономикон"), ракеты и третий символ. Введите справа от дверей все три символа (сверху-справа, в центре, снизу-справа). Спустясь в люк, увидите стальную дверь и справа гнездо для спецключа. Вернитесь снова к алтарю, свяжитесь с Элин и следуйте ее указаниям, пока она не угадает нужную скульптуру. Стоя у скульптуры, произнесите заклинание, записанное на диктофон (третье слово, второе, четвертое, первое). Заберите с алтаря каменный круг — стелу (Stone Stele) и статую (Abkanis Statue). У колокольной калитки Элин примет вас за подставу, но потом отберет каменный диск и в утешение отдаст перстень — печать. Спуститесь в часовне к стальной двери и используйте печать на приспособлении справа. Да это же турникет!

Лаборатория

Идите прямо, не сворачивая, подберите по дороге талисман сохранения. Алан потрошит чей-то труп и явно собирается опять сотворить монстра. Застуканный за этим занятием, Мортон блокирует двери и вырубает свет. При помощи Элин активируйте три выключателя и найдите письмо на столе. Левее, около трупа на столе — аптечка и газовый картридж.

Идите в разблокированную дверь. В коридоре выберите сначала дверь слева, найдите любопытную записку Лема. Теперь во вторую дверь коридора. Знакомый подвал. Снова индеец Эденшоу. Люк разблокирован, через него — в оранжерею. Отыскав в шкафу патроны, а неподалеку аптечку, поднимитесь по лестнице и столкните статую. В обломках найдите второй перстень и статуэтку. Вернитесь к турникету и используйте перстень.

Пещеры

Встреча с Элин. Перебегите мост, на следующем экране справа от вашего героя под деревянной крышкой — куча рулеза. Самое отличное — молниемет. Спецбатарей можно заряжать энергокристаллами, которые вам далее будут повсеместно попадаться. Через определенное время вместо взятого кристалла появится другой.

Далее увидите Алана, собирающегося открыть ворота Тьмы. Я бы попросту выпустил из дуэльного револьвера Эдварда двойной заряд этому психу в лоб, но у главных героев другое воспитание. В результате Эдвард оказался в пещерах мира Тьмы. Бегите быстро вперед, поглядывая на карту. Через несколько пещер, когда Эдвард по веревке на



стене попытается перебраться на другую часть залы, Алан постарается ему нагадить. Ни фиги. Пройдите в пещеру и найдите тело Арчибальда Мортон, пульсар-ружье (долго готовится к выстрелу, зато как шарахнет!) и флягу с лечебной водой. Рядом — дневник, откуда вы узнаете, что здесь Де Серто бросил Мортон. И бедняга умер от голода.

Из пещеры по веревке наверх и снова бегом. Около места, где стоял разочарованный видом живого Эдварда Алан, подберите талисман сейва. У огромной дыры встретите и Алана, и Элин. И тут появится изуверченный опытами Обед Мортон и скинет своего братца в дыру. Элин сиганет за ними (ну и девчонка!), а вам останется по веревке в конце пещеры подняться вверх. На мосту с вами свяжется один из нанимателей, Джонсон. Интересные вещи он рассказывает. Снова пробежка. После скорпионо-лавовой пещеры

еще раз связь с Джонсоном. В следующей пещере, перебираясь через камни, бегите в проход по карте слева. В зале с вами сконтачит Элин. По упавшей колонне перейдите на другую сторону. В светящемся источнике можно наполнить флягу. Затем в пещере найдите останки древних индейских воинов. Видите у каменных ворот постамент? У двух статуй нет голов, вот чего им не хватает. Пройдите в проход и спуститесь по веревке. Внизу на камне стоит одна из голов, но взять ее не дает очень живучая зомбяра. Перебегая из стороны в сторону, оглушите ее выстрелами и бегите по карте вниз — вправо, в тупичок. Там что-то переоденет вас в костюм древнего индейского воина. Осталось насадить

обнаглевшего Алана на копье и забрать голову статуи, после чего поставить голову у каменных ворот наверху. Вместе с Элин — в открытые ворота.

Второй диск. Элин Седрак

У колокольных ворот делать пока нечего, бегите в другую сторону, к форту. Правее ворот форта залезьте по зарослям вверх и оттуда спуститесь по лестнице во двор форта. От ворот по еще одной лестнице вниз, через проход, где берем аптечку. Дойдите до сундука на цепочке и правее закрытой двери возьмите гранаты. Чуть назад и лезьте на полуразрушенную стену, на которой лежат патроны. Спустившись с другой стороны по лестнице, пройдите в проход (по карте направо) и откройте дверь камеры, где томится Обед Мортон. Подберите на полу черную карту и медальон сохранения. Вернитесь в коридор перед камерой. Одна дверь заперта на хитрый замок, так что — в третью дверь. В помещении на агрегате, похожем на орудие со щитом, возьмите клещи и заготовку. Рядом — записи Джереми Мортон и чертеж перфоратора. Осмотритесь кругом. Трофеи: медальон, аптечки, ракеты. Поднявшись по лестнице около агрегата — пушки,



возьмите пресс-форму с металлом. Вернитесь во двор к сундуку на цепи. Клещами перекусите цепь, возьмите металлический брус и узорчатый ключ. Этим ключом откройте дверь наверху форта (там, где лезли на стену). Вот и мастерская.

Слева от странной машины прочтите документ. Правее прохода, ведущего наружу, активируйте выключатель. Заберите со стены ускоритель, ствол и приклад. В шкафу возьмите линзы. На полу лежат аптечки. В машину запишите пресс-форму и брус металла. Разверните тряпочку и получите первую половину пальца. Выйдите в проход и используйте на телескопе линзу (интересная статуя видна в телескоп). Подойдя далее, спускайтесь в канализацию, где нас радостно приветствует крокодил. Подождите, пока зверюга выскочит сзади, и из дробовика его, гада. Выйдите из воды и, пройдя в дверь, заберите патроны. Поднимитесь по лесенке и возьмите карты из сундучка слева, а также



Подземелье

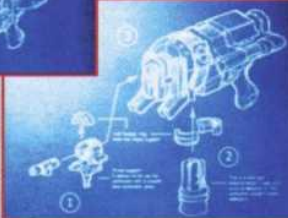
Сразу подберите пульсар с пола. Теперь пробежка через несколько пещер до радостной встречи с Эдвардом Карнби. Элин расшифрует надпись на плите. Врата Тьмы неподалеку. После территории с мостом откройте справа (от персонажа) люк и заберите аптечки, батарею и электроружье. Последует сценка с супергероем Аланом Мортоном, где Карнби затаит след за Аланом в отверстие ворот Тьмы. Собирая энергокристаллы, перезаряжающие батарею, идите до связи с Карнби, после чего прочтите надпись на камне. В пещере со "злой" музыкой, где лезут твари, бегите по карте вниз, в проход. Далее Элин поднимется мимо лесенки в Abkanis Temple. В этом помещении по длинной лестнице наверх и, мимо пирамидки, в проход. Камень гостеприимно отъезжает и вы попадаете к круглому постаменту богов Света. Нажимая рычажки на постаменте, соберите шесть дисков. С ними пройдите обратно в залу с длинной лестницей. Подберите индейскую флягу и вставьте каждый из дисков в гнездо с соответствующим диску рисунком. Забрав после этого каменную пирамидку, вернитесь по лестнице к пещере, ведущей к постаменту богов Света, и поставьте свою маленькую пирамидку на вершину большой. Забрав появившуюся голову статуи и послушав речь, возвращайтесь назад. После спуска по лесенке пройдите по карте вверх — влево.

Лавовая пещера скорпионов. Через несколько пещер после нее на карте виден светящийся зеленый участок. Это фонтан, где можно наполнить индейскую флягу. Чуть дальше увидите Алана и — назад к мосту У моста теперь веревка сбоку, по ней — вниз. Подберите рюкзак Алана, и в пещере последует сентиментальная встреча братьев Мортонов. После этого, прыгнув за ними, найдите последнюю статуэтку, необходимую Эденшоу. Далее проделайте путь до пещеры с колоннами. Одна из колонн сделает вам мостик, но появится страдающий раздвоением личности и мутировавший Обед Мортон. Сохранитесь. Аккуратный обстрел. Точно я сам не понял, как же его вырубать. Где-то на середине колонны, стараясь, ступая вперед — назад, попасть Обеду в спину.

Потом последует сценка со спасением этим страшилищем Элин. Все, теперь в следующую пещеру, где взятую на пирамиде каменную голову водрузите на место около ворот. Появляется Эдвард с последней каменной головой, отвоеванной у Алана. Выйдя в свой мир, отважные ребята отдадут магические статуэтки индейцу Эденшоу, который навсегда закрывает проход Тьме в нормальный мир. Остров рушится. Вертолет Джонсона забирает Эдварда и Элин (давней Джонсону за его идиотизм, приведший мир к такой опасности, увесистую оплеуху) с острова. У Элин Седрак остались каменные таблички с письменами. Чтобы не думала, что все это ей приснилось.

Вот и все. Игра пройдена. Никаких особых секретов я не открыл. До сих пор непонятно, где обитает ползающий на заставке страшилка с длинными языками. Если кому что удастся узнать, сообщите. Приятных вам кошмаров.

Firefox

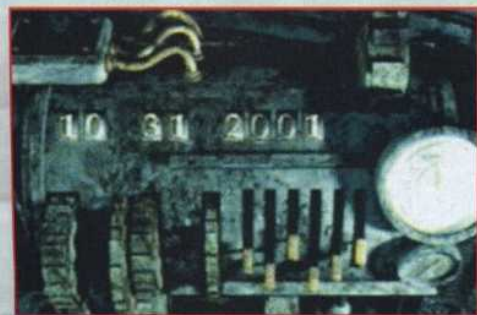


аптечку справа (слева чего? справа чего? Двери, тупицы). Выходите. Ба, знакомый телескоп! Теперь — в коридор перед камерой Обед, к той самой заблокированной двери. Код на двери такой: серебряная, золотая, красная, черная пластина.

Планетарий

Подберите плазменное ружье (Plasma Cannon) и медальон сохранения. На одном из ящиков — вторая половина кольца, а рядомском аптечка. Поднимитесь по спиральной лесенке. После разговора с Эдвардом осмотрите планетарий наверху, найдите бумажку с чертёжиком. Свяжитесь с Карнби еще раз, здорово ему поможете. Теперь на агрегате введите месяц, число и год. Какая дата? А в какой день происходят события? Октябрь, 31, год 2001! Заберите из ящика ключик (Large Browse Key) и печать (Seal). Подобрал еще мелкий ржавый ключ и статуэтку, откройте дверь левее ящика и бегом из форта — к колокольной калитке. Сюрприз! У калитки никого нет! Вернитесь в планетарий и при помощи большого ключа откройте запертую дверь. Подберите гранаты и осмотрите знакомую статую. Теперь у колокольной калитки встретите Эдварда и после шулера получите каменный диск (Stone Stele). Вставьте диск в отверстие статуи и получите светящийся камень (Lumiscene Stone) и статуэтку. Кольцо — на камешек, а потом соедините с перфоратором.

Теперь — в мастерскую. Поднимитесь по лесенке справа от странной машины. Включив свет, по второй лесенке на крышу, ржавым ключом отпирите замок на люке. Теперь сохранитесь и в круглой комнате над мастерской активируйте панель. Вот и наступил час потехи. Бегайте вокруг штыря так, чтобы папаша Мортон прыгал через штырь в центре комнаты за вами. Словив три молнии, босс от вас отвяжется насовсем. Снова активируйте панель. У вас две минуты, чтобы добежать до лафета пушки и активировать там перфоратор. Один лишь выстрел, но проход пробит.



Несмотря на существование великого множества 3D бродилок, игры, основанные на литературных бестселлерах, все еще редкость. Harry Potter and the Sorcerer's Stone (именуемая в дальнейшем HPSS) — из их числа.

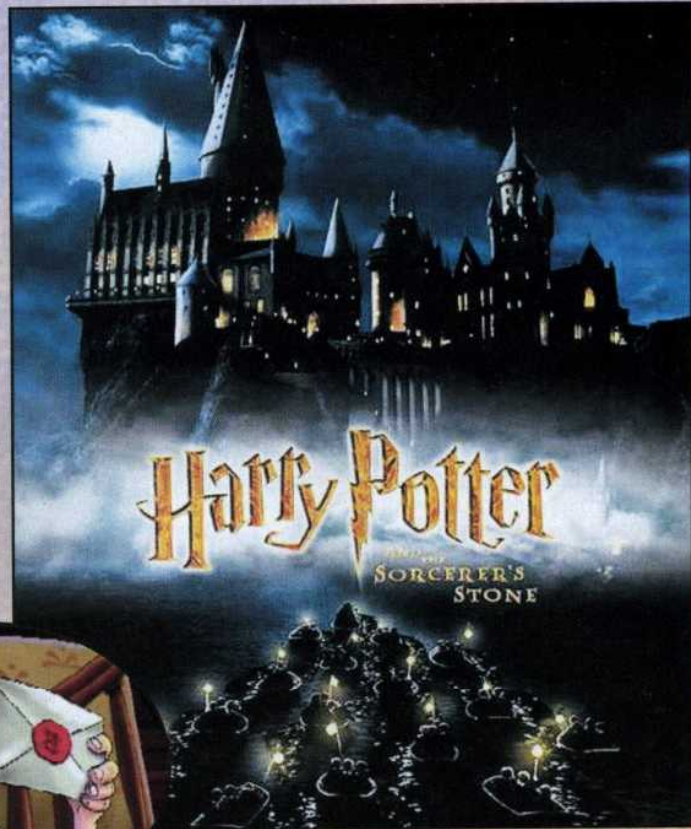
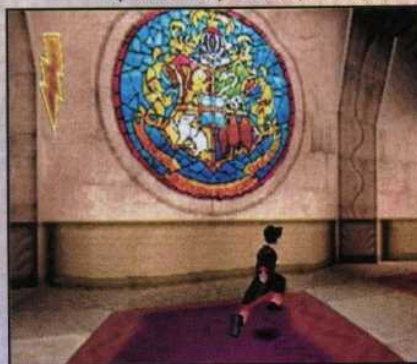
Вначале была книга молодой и очень талантливой английской писательницы Джоан К. Роллинг «Гарри Поттер и философский камень», принесшая автору невероятную популярность и кучу денег. Затем знаменитая кинокомпания Warner Bros отхватила у миссис Роллинг права на экранизацию ее книги. И сварганила фильм, собравший только за первый уик-энд проката 93,5 миллиона долларов. Лишь после этого дело дошло до игры, основанной, в свою очередь, на фильме. Что же роднит HPSS с ее богатенькими предшественниками, кроме названия? Прежде всего, сюжет. История, надо сказать, вышла трагическая. Десять лет назад темный лорд Волдеморт (Voldemort) безжалостно уничтожил родителей мальчика по имени Гарри Поттер. Лорд этот настолько темен, что в радиусе нескольких тысяч километров все боятся называть его по имени, используя почтительный псевдоним «Сам-Знаешь-Кто» («You-Know-Who»). Собственно говоря, целью злоумышленника было искоренение всей семьи Поттеров как носителей необыкновенных магических способностей. Несмотря на страшную темную силу, под удар которой попал и сам Гарри, бывший тогда младенцем, он остался жив, заработав лишь шрам в виде молнии на лбу. Волдеморт же, столкнувшись с мощным магическим зарядом противоположного знака, помещавшимся в малыше Поттере, утратил не только свое могущество, но и самое тело.

К моменту начала действия игры Сам-Знаешь-Кто уже не первый год скитается по свету, намертво прицепившись к послушному носителю своих останков, профессору Квирреллу (Professor Quirrell), будущему преподавателю предмета, называемого «Защита от Темных Сил» (Defence Against the Dark Arts), в школе Колдовства и Волшебства Хогвартс (Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry).

С помощью Квиррелла темный Лорд жаждет заполнить реликвию, созданную Николая Фламель (Nicholas Flamel) — философский камень, способный вернуть Волдеморту все утраченное имущество в виде магической силы и физической формы. Тем временем, устойчивый к черной магии Гарри, даже не подозревая о том, что он — потомок славного чародейского рода, подрастал в семье активно не расположенных к нему родственников погибшей матери, мирных обывателей по фамилии Десли. Но аккурат к своему одиннадцатилетию, мальчик получает письмо-приглашение учиться в Хогвартсе и после ряда невероятных приключений наконец-то становится студентом этого респектабельного учебного заведения.

Сортировочная Шляпа, нечто вроде оракула, решающего, кто из будущих магов на каком факультете будет протирать штаны, направляет Гарри в Гриффиндор. Вообще говоря, Хогвартс делится на четыре факультета: уже упомянутый Гриффиндор (Gryffindor), Рэйвенкло (Ravenclaw), Хаффлпафф (Hufflepuff) и Слитерин (Slytherin), названные именами магов-основателей. Каждый факультет специализируется на обучении какому-то определенному виду магии. Скажем, в Гриффиндоре, куда согласно предписанию, выданному Шляпой, отправился юный волшебник Гарри, готовят добрых и благородных магов, в то время как Слитерин — гнездилище злобных черных колдунов.

По дороге в Хогвартс Гарри знакомится со своими будущими друзьями — Рональдом Висли (Ronald Weasley) и Гермионой Гранджер (Hermiona Granger), а также недругами — Дрейко Малфоем (Draco Malfoy) и его глуповатыми спутниками — Винсентом Грэббом (Grabbe) и Грегори Гойлом (Gregory Goyle).



Именно с этого момента и начинается игра. Естественно, вам предназначена почетная роль самого Гарри, главная цель которого состоит в том, чтобы любой ценой помешать Волдеморту в осуществлении его реваншистских планов.

Очевидно, что HPSS во всех отношениях соответствует своему суперпопулярному литературному источнику: графика игры превосходит практически все 3D бродилки последних лет, игровой процесс невероятно интересен, а музыка как нельзя лучше подходит к геймплею, оставляя далеко позади саундтреки прочих трехмерных приключений.

Но поговорим обо всем этом подробнее. И, прежде всего, зададимся вопросом: что более всего могло бы оттолкнуть поклонников книг Джоан К. Роллинг от виртуального варианта приключений Гарри Поттера? Конечно, графика и управление главным героем. Спешу вас обрадовать: и с тем, и с другим в HPSS все в порядке. Все локации и магические эффекты прорисованы авторами тщательно, подробно и с любовью. Такому уровню художественного оформления могли бы позавидовать многие современные игры, ориентированные на взрослых, не говоря уже об изделиях для части недееспособной части населения, проще говоря, детей. А какие здесь герои! Все персонажи, принимающие хоть какое-то участие в игре, очень похожи на свои кино-прототипы, а технология Motion Capture, удачно используемая в HPSS, заметно усиливает реалистичность действия.

Кроме людей, в мире Гарри Поттера обитают всяческие фантастические персонажи, вроде пса Пушка (местного Цербера), дракона Норберта, гадкого привидения Пивза и «дьявольских силков» (растений, помешавших юным магам пробраться к философскому камню).

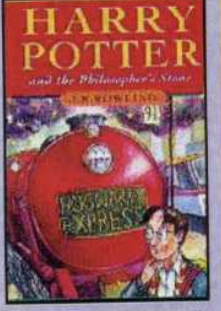
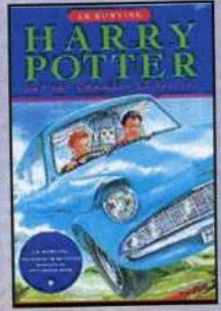
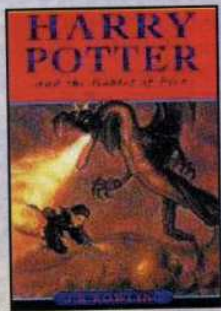


Ну вот, фактически мы уже перешли к игровому процессу, непосредственно связанному с системой управления. Представьте себе, в HPSS отсутствует кнопка прыжка! Но это не только не мешает геймеру, но даже упрощает его задачу. Ведь Гарри — юноша субтильный и к прыжкам не особенно расположен, даже в излюбленной волшебниками забаве под названием Квиддитч (Quidditch) он далеко не первый. Тем не менее, аркадные элементы, вроде хождения по летающим котлам над лужей с кислотой, падение в которую сразу же приводит к гибели начинающего волшебника, в HPSS присутствуют. Просто все рискованные перемещения в пространстве происходят автоматически, что, возможно, придется весьма по вкусу геймерам, изрядно измотанным прыжками в играх типа Spuro.

Разумеется, в мире, где действует несметное множество чародеев и магов, успех любого дела зависит вовсе не от количества живой силы и техники, а от всякой алхимии, колдовства и разнообразных словесных формулировок, называемых обычно заклинаниями. Несмотря на достаточно большой ассортимент последних, все они заключены в одной кнопке, а вопрос о применении конкретного средства воздействия на тот или иной объект решается тоже автоматически.

Многочисленные мини-игры и секреты, размещенные авторами в разных частях Хогвартса, настолько интересны, что оторваться от игры просто невозможно. Обычно, отыскав какой-либо скрытый лаз, вы становитесь участником не очень сложного испытания, в конце которого получите в качестве награды портрет одного из семнадцати великих магов! Помимо этого вам предстоит прослушать уроки именитых профессоров, преподавателей Хогвартса, у которых можно, как бы резвясь и играя, приобрести навыки в каком-нибудь полезном заклинании.

Развитие сюжета предполагает и своего рода шпионские задания. Например, незаметно прокрасться по «запретному коридору» и проследить за встречей Аргуса Филча (Argus Filch) и профессора Северуса Снейпа (Severus Snape). Главная сложность состоит в том, что вас никто не должен видеть в то время, как по коридору мотается то и дело озирающийся



Филч. Но это еще что: отважного Гарри ожидают схватки с врагами разной степени злобности, начиная жалкими крысами и заканчивая самим Волдемором. За победу над особо сложным противником или выполнение какого-либо задания Гриффиндор, на котором учится Гарри, получает призовые очки. В конце каждого логического отрезка игры все поинты складываются в специальные копилки, и факультет, набравший, в конце концов, самое большое количество очков, выигрывает Кубок Хогвартса.

Существенная часть геймплея — полет на метле, необходимый как для простой погони за Малфоем, так и для игры в тот самый Квиддитч, напоминающий конное поло, только вместо лошадей — летающие метелки, а мячик заменяют большие шары. Правда, надо сказать, что Квиддитч, изобретенный Джоан Роллинг, в игре оказался не самым удачным моментом.

Все эти забавы юных магов сопровождаются музыкальными мотивами, соответствующими содержанию каждого конкретного эпизода, от веселых и легкомысленных до напряженных, мрачных. Особое внимание игроков привлечет, несомненно, высокое качество работы актеров, голоса которых не уступают своей эмоциональностью и глубиной голосам героев фильма. Ведь все диалоги игры озвучены, а разговаривают персонажи HPSS часто и подолгу.

Вот вы прочитали обзор и, наверное, подумали, что игра о Гарри Поттере лишена недостатков, но если как следует помахать волшебной палочкой Гарри, представляющей собой перышко птицы Феникс, то несколько недочетов все-таки можно обнаружить. И самый главный из них — слишком маленькая продолжительность игры (около 5 часов). Складывается неприятная ситуация: не успели вы втянуться в процесс, как уже наступил роковой момент схватки с Волдемором, и — все! Закончилась игра! Сушите весла, стирайте носки.

Второй существенный прокол — простота прохождения, которую единственно, чем можно объяснить, так это все той же магией. А иначе просто непонятно, как это так: пугали-пугали — Темный Лорд, мол, стр-р-рашная сила, а дело-то яйца выеденного не стоит. Но, как бы там ни было, в целом, HPSS — превосходная игра, способная понравиться не только детям, но и взрослым, если не сложностью прохождения, то, по крайней мере, высокой художественностью исполнения, а это, согласитесь, не так уж и мало.

Fazz Id, г. Москва
Special thanks to Igor Udalov.



57 ДРАКОН

HARRY POTTER AND THE SOCRSEVER'S STOME



PLAYSTATION

Если окинуть игровые просторы PlayStation пристальным взглядом орла, можно узреть среди множества разных жанров бесчисленное число боевиков, в которых замученные террористы вяло пытаются отбиваться от всяких гейбов логанов и солидов снейков. Да вот еще куча разных гоночных игр, точное количество которых подсчитать не под силу даже гениям математики. Ну и, конечно, широко представленный жанр РПГ, который за 7 лет существования консоли развился каквширь, так и ввысь, став уже практически мутантом и породив длинную вереницу RPG, просто-таки заполнивших рынок PlayStation. Другое дело, что качество ролевых игр нередко далеко от совершенства, но что только не вынесет вдохновенный геймер ради возможности открыть новые страницы в своем любимом мире. Но вот если некто дотошный возжелает отыскать среди массы поделок представителей жанра TRPG, то бишь, тактической РПГ, то он будет глубоко разочарован, так как такие изделия весьма и весьма редки на нашем небосклоне. Пожалуй, кроме Final Fantasy Tactics и Ogre Battle и, возможно, Hoshigami, на ум ничего не приходит. Нет, возможно, есть и еще отдельные птицы, долетевшие к нам из дальних краев, но они настолько незаметны, что говорить о них не приходится. И вот на фоне такой совсем не радужной ситуации отличилась фирма Koei, известная еще со времен 16-битной Сеги своей любовью упражняться в производстве всяких стратегических и тактических изделий — вспомним хотя бы РТО или Operation Europe. К тому же, как забыть, что дни PlayStation сочтены, на пятки ей наступает резвая молодежь в лице PS2, так что выход Saiyuki: Journey West стал для владельцев PSOne вдвойне радостным событием.

Вы уже, наверное, догадались, а если нет, так я вас просвещу, что игра, о которой идет речь, как раз и представляет собой именно этот редкий жанр TRPG, что уже само по себе — плюс. Прибавим к этому весьма достойный уровень всех остальных ее составляющих. Впрочем, дабы не прослыть торопыгами, не станем забегать вперед и начнем танцевать от нашей излюбленной печки — то есть, попытаемся вникнуть в сюжет. Занятие это представляется весьма любопытным в силу того, что история базируется на некоем японском мифе, о котором в силу своего этнического происхождения и отсутствия общей культуры (это я от скромности, так что не надо спешно кричать: «Ага!») я слыхом не слыхивал. Все начинается с того, что молодой буддистский монах Sanzo прилежно выполняет свои обязанности — то бишь метет метлой двор буддистского же храма, и во время этого не только увлекательного, но и полезного занятия ему является богиня, которая утверждает, что трудолюбивому послушнику нужно незамедлительно бросить веник и топтать в Индию! Чаше метите полы, господа геймеры, может и вам явится что-нибудь веселенькое — например, старина Гейтс, который за счет фирмы отправит вас куда-нибудь подальше. Ясное дело, паренек от такого предложения слегка обалдел, все-таки, где Индия, а где Китай, а если вы не спите на уроках истории, то, наверное, в курсе, что в те давние времена, когда всяким юнцам запросто являлись богини, самолетов еще не было. Но это еще полбеды: пока Санзо оторопело размышлял, сколько пар сандалий захватить с собой в столь дальнюю дорогу, небесная пришлица



вручила ему посох, красивый такой, золотом покрытый, и нагрузила общественным поручением — по пути, так, заодно, чтобы два раза не ходить, собрать в это вызывающе красивое устройство каких-то хранителей (то ли тела, то ли еще чего-то ценного — не уточняется), которые упали с небес и теперь чувствуют себя весьма неудобно. Еще бы, нам-то, грешным, на этой земле не всегда в кайф, а им-то и подавно! Выполнив программу-максимум, богиня исчезла, и пока парень думал, к чему бы это все — то ли к дождю, то ли с перепоею померещилось (хотя отродясь капли спиртного в рот не брал), появился строгий наставник и тут же устроил Санзо нагоняй за то, что он ворон считает вместо того, чтобы метлой махать. А дальше... В общем, история долгая, начнете играть — сами все узнаете. Я лишь скажу, что после короткого препирательства все наконец-то уяснили, что ничем не примечательный парнишка действительно избран богиней, и отправка в Индию неизбежна. По этому случаю избранника богов снабдили резервным комплектом монашеского одеяния, посох у него уже, как вы помните, был, и отправился он, солнцем палимый, на запад, сам еще слабо представляя, зачем ему все это нужно.

А дальше, собственно говоря, начинается рутинная. В Saiyuki: Journey West, как и в любой TRPG, от игрока требуется не так уж и много. Никаких исследований пещерных лабиринтов или блужданий по городам в поисках нужного собеседника. Все силы должны быть сосредоточены только на битвах! Вот так, ни больше, ни меньше. И, надо сказать, это довольно занятное дело. Ткнув курсором в то место, куда мы не столько хотим двинуться, сколько куда ведет дорожка, герой бодрой рысцой (так как передвигается он, представьте себе, на коне) отправляется в нужную локацию, где и происходит сюжетная сценка с разговорами за жизнь, после чего начинается битва. И так всю дорогу: как говорится, veni, vidi, vici, то есть, пришел, увидел, победил. (Все-таки нормально у меня с общей культурой — вот, латыни не чужд). Каждый герой игры приписывается к определенному элементу, изображаемому соответствующим цветом. Очень похожую систему можно было наблюдать в Chrono Cross. Персонаж с красным значком отлично управляет магией огня, и ущерб наносит куда больший, чем, скажем, обладатель значка синего





цвета, который, в свою очередь, мощно использует воду. Вполне логично, что если в обладателя водного элемента пухнуть огнем, хитов это снимет больше, чем если огнем поджаривать огонь. Однако, это вовсе не значит, что если Санзо украшен зеленым значком, он не сможет использовать магию огня. Еще как сможет! Правда, чуть хуже, но и тут есть свои радости: с ростом уровня растут и магические умения, а если, например, все время поливать врагов огнем, то к середине игры обладатель влажной субстанции запросто сможет стать экспертом в чуждой для него жаропроизводящей сфере. Это, конечно, компенсирует минусы, порожденные тем, что Saiyuki: Journey West предлагает довольно жесткие условия, не допускающие никаких телодвижений ни вправо, ни влево. Те, кто играл в FFT, помнят присущую ей разветвленную систему профессий, причем, игрок сам определял, сколько ему нужно лучников, магов или рыцарей, а поистрепанную армию можно было пополнять в городах. Тут подобные вольности совершенно исключены. Лучник у вас на всю игру будет один, да и появится он лишь после того, как вы встретите героя с соответствующим средством убийства. Маг вообще штатным расписанием не предусмотрен: все герои лично обладают паранормальными способностями. Ваш отряд волонтеров увеличится только после очередной сюжетной сцены, согласно которой вы и приобретете нового бойца. Так что, на долю свободного выбора остается только чтение разговоров и успешное проведение сражений. А ведь, надо сказать, это скучно, господа!

Ну вот, так и вижу кислую коллективную мину геймеров, читающих мой обзор. Не спешите, глотните-ка чего-нибудь сладенького: в этой игрушке есть много интересного и необычного. И пожалуй, прежде всего, это способ зарабатывать деньги: ведь экипировка героев, покупка магических свитков и прочие хозяйственные нужды обходятся не дешево. Овес-то он во все времена дорог! Но... в этой благородной истории придется забыть о безжалостном рэкете, посредством которого мы так часто выбивали любимые нами дензнаки из насмерть запуганных монстров. Согласно трудовому законодательству SJW получить средства поддержания гаснущих сил можно только честным трудом. Вот так вот вам! Наряды раздаются, как ни странно, на Почте, которая есть в каждом крупном городе. Хорошо хоть вид трудовой повинности можно выбрать: в основном, это задания в самый раз для красавца Меркурия с окрыленными пятками. После того как мы отнесем в соседний город какую-нибудь

вещицу, нам выplatят честно заработанные, причем зачастую немалые, деньги. То же относится и к прокачке героев: в любом населенном пункте есть для этих целей тренировочный центр. Вообще-то, такой способ делать деньги и тренировать героев пусть не шибко романтичен, зато очень даже удобен и гораздо менее нуден, чем примитивное выбивание средств жизнеобеспечения из врагов.

Прочее — стандартно: передвигаемся по карте, целенаправленно лишая права на жизнь всех встречаемых и поперечных, семимильными шагами продвигаясь к конечной цели. Раз уж с игровым процессом мы более или менее разобрались, коснемся других составляющих, прежде всего, графики. Ничего такого незабываемого от нее не ждите, да и незачем было бы возлагать большие надежды на консоль семилетнего возраста. Графически Saiyuki очень похожа на такие игры, как Final Fantasy Tactics, Hoshigami, и надо сказать сходство между ними просто разительное. Вид сверху и возможность разворота камеры в удобном ракурсе. Стиль — типичное аниме, что по вкусу большому числу любителей игр, в том числе, и вашему покорному слуге. Пожалуй, основное достоинство графической части состоит в том, что лица всех героев от мала до велика появляются во время бесед в фотографическом виде, причем в зависимости от хода переговоров они меняются, отражая обуревающие героев чувства. Конечно, в 128-битную эпоху это, наверное, выглядит несколько наивно, но для праматери PlayStation 2 это ощутимый плюс. Несомненным изыском стали и неплохо озвученные заставки. Мило аранжированные китайские мелодии навевают легкую грусть, сопричастную ностальгическим настроениям юного монаха, вырванного волею небес из родного монастыря.

В целом, все отмеченные автором этого эссе качества новинки от Koei делают ее действительно удачей, несмотря, а может быть, и благодаря отсутствию каких-либо архитектурных излишеств. Гармоничная стройность, могущая умиротворить самую мятежную натуру, вряд ли вызовет у вас припадок пассивности, что в наше беспокойное время все более и более становится достоинством. Душистые дрова, потрескивающие в камине, мохнатый кот, уютно устроившийся на ваших тапках, душевная гармония романтической РПГ совместно скрасят не один ненастный, холодный вечер, когда ветер швыряет в окно холодные пригоршни дождя или снега. С Saiyuki: Journey West несколько уютных уик-ендов под крышей родного дома вам гарантированы.

Tomba



Здравствуйте, дети! Хотите, я расскажу вам страшную, но ПАУЧительную историю? Не пытайтесь возражать, я спросил из вежливости. Так что затяните пояса, засучите рукава, завяжите шнурки и приготовьтесь внимательно моей мудрости.

Жил-был на свете студент по имени Спайдермен. Хотя подождите, тогда еще звали Питером Паркером и был он ничем не примечательным учеником одного из нью-йоркских кулинарных техникумов. Придя однажды на урок по гигиене труда, паренек был укушен радиоактивным пауком. Полученная доза облученного яда мутировала клетки Питера, и он превратился в... (барабанная дробь)... предмет нашего сегодняшнего разговора. Прежде чем приступить к душераздирающей части повествования, давайте рассмотрим все с зоологической точки зрения.

Итак, Человек-Паук Обыкновенный. Вопреки расхожему мнению, обитает это млекопитающее насекомое не в зарослях урбанизированных джунглей, а преимущественно на страницах комиксов известного натуралиста Стена Ли. Всю свою сознательную жизнь последний занимался разведением диких видов животных, которых он разделил на два класса: супергерои и суперзлодеи. Спайдермен как типичный представитель своей породы обладает всеми признаками, указывающими на его принадлежность к семейству вершителей правосудия. Обостренное чувство справедливости, мания преследования и непреодолимое стремление совать нос в чужие дела дополняются личными качествами. Природная липучесть Человека-Паука Обыкновенного помогает ему наклеивать марки внешней стороной, а также прикрепляться к любой поверхности практически любой частью тела. Паутину Спайдермену заменяет специальное вещество, по вязкости ничуть не уступающее старательно разжеванным сликерам. Опознать же героя можно по яркому красно-синему окрасу и тупым шуткам, которые тот отпускает постоянно, прерываясь лишь на еду и сон.

Теперь, когда вы имеете некоторое представление о повадках липкого борца с преступностью, пришло время поговорить о его специфической разновидности — Человеке-Пауке Виртуальном. Основной отличительной чертой данной особи является свойство эволюционировать. Обитая большей ча-



стью на различных игровых приставках, этот Спайдермен прошел через все ступени развития, начиная от зародышевой (восьмибитной) и заканчивая полигонной. Появление в 2000-ом году одноименной игры от команды Neversoft ознаменовало вступление Человека-Паука Виртуального в период зрелости.

Что ж, отвлечемся от зоологии и вернемся к нашей "паучительной" истории. Дайте только вспомнить, о чем это я собирался вам рассказать... Ах, да, о новой главе из жизни компьютерного Паука.

Для начала прошу поднять руки тех, у кого есть Game Boy. Хорошо, можете опустить руки. А теперь снова поднимите и опустите. По-моему, неплохая зарядка. Но суть не в ней, а в том, что с компанией Vicarious Visions, скорее всего, знакомы лишь любители портативных приставок. Эта контора отличилась тем,

что состряпала для Геймбоя несколько игрушек с участием Человека-Паука. Видимо, поэтому Activision и решила поручить разработку продолжения прошлогоднего хита именно Vicarious Visions. Что до Neversoft, то она была жутко занята, пытаясь затолкать Тони Хока в очередной симулятор скейтбординга. Тут уж не до супергероев...





Так что же приключилось со старинной Спайдером на этот раз? В общем-то, то же, что и всегда: могучий суперзлодей, в данном случае Электро, вознамерился учинить пакость. Какую именно, не скажу, пусть это будет для вас сюрпризом. Главное, что нам, то есть вам, снова придется браться за джойстик, дабы навести порядок и вкатить наглецу по самые помидоры. Процесс "вкатывания", как и в прошлый раз, растянулся на пару десятков коротких этапов. Те, кто имел счастье играть в оригинального Spider-man'a, в разъяснении сути игрового процесса сиквела не нуждаются, ведь на 99% он остался прежним. Остальной процент вмещает в себя мелкие дополнения, вроде новых видов паутины и переосмысленной системы поиска засекреченных комиксов. Теперь, помимо обычной паутины, на уровнях частенько встречаются электрическая и замораживающая. Первая служит для усмирения электронных врагов, в то время как вторая предназначена для создания недолговечных ледяных статуй. Комиксы отныне распределены не только по этапам, но и по уровням сложности, коих четыре. Чтобы собрать всю коллекцию, придется пройти игру четыре раза. А какова награда? Всего один жалкий костюм, который, к тому же, можно открыть сразу, введя код. Не совсем честный метод, но зато экономит кучу времени.

Что касается Человека-Паука, то этот лодырь не выучил ни одного нового трюка. Впрочем, для выполнения большинства миссий вполне хватает обычных навыков руко- и ного-пашного боя. Особо глубоко погружаться в концепцию геймлея я, пожалуй, не стану. Хотя... Нет, все-таки нет. Не потому что ленив, а

потому что не люблю повторяться. В крайнем случае, на досуге перечитаете статью в 51-ом номере, написанную одним очень талантливым автором.

Вместо того чтобы сотрясать спертый воздух, я лучше поведаю вам, детки, о том, почему же свой рассказ о Spider-Man 2 Enter: Electro я окрестил душераздирающей и поучительной историей. Речь пойдет о дровах, которые наломали новые разработчики. И даже не о дровах, а о целой лесопилке. Подумать только, имея в своем распоряжении все наработки программистов из Neversoft, авторы умудрились настолько понизить общее качество продукта по сравнению с оригиналом, что закрадываются мысли о злостном заговоре. Мало того, что сами уровни значительно уступают первому Спайдермену по части увлекательности, так еще графика ухудшилась практически во всех аспектах. Модели персонажей, за исключением главного героя, состоят из на редкость скудного числа полигонов. И это можно понять, ведь Человека-Паука "лепили" еще дизайнеры из Neversoft, в то время как всех остальных персонажей компания Vicarious Visions делала самостоятельно. Регресс окружающих пейзажей проявляется, прежде всего, в текстурах, пиксели которых теперь можно без труда пересчитать вручную. Вы думаете, что хуже быть уже не может? Спешу вас обрадовать — может. Прибавьте ко всему вышесказанному снижение частоты смены кадров и попытайтесь выразить свое чувство одной фразой. Фразы пришлите мне по почте, вместе посмеемся...

Mac Fank



Эта игра вышла как-то незаметно в самый разгар страстей по «Suikoden 2». Тем не менее, она вполне достойна нашего пристального внимания.

Прежде всего, положительным моментом является то, что разработчик Valkyrie Profile — студия Tri-Ace, а издатель — Enix. Эта пара уже стала известна популярной ролевой игрой для PSX «Star Ocean 2» с потрясающей атмосферой и непревзойденным игровым процессом. Так что сразу приготовьтесь к хорошей ИГРЕ. Проведя в мире Valkyrie Profile три недели, я понял, что она не хуже, а может быть, даже и лучше, чем Final Fantasy VIII. Сюжет ее основан на скандинавской мифологии: мир людей погряз в грехе, вследствие чего грядет Рагнарек, судный день, когда в яростной битве сойдутся боги Асгарда во главе с Одином и великаны Ванира под предводительством Сурта. Предусмотрительный Один заранее оценил свои силы, и понял, что для борьбы с ордами великанов Асгарду требуется подкрепление, вызывает главную героиню игры — валькирию по имени Леннет. Выслушав высочайшее повеление, она немедленно отправляется в путь на поиски великих воинов с непременной целью — заручиться их поддержкой в грядущей войне. Этим вы и будете заниматься на протяжении всей игры, действие которой разделено на восемь глав, а каждая глава на 24 части.

Естественно, Одину требуются именно воины, а не малохольные подпорки для мечей. Поэтому вам предстоит закалять тела и души своих подопечных в разных пещерах, руинах древних городов, лабиринтах и замках. Иными словами — прокачивать героев, нарубая врагов на тонкие ломтики экспы.

На карте мира находятся разнообразные объекты: вышеперечисленные боевые локации плюс города. Как это ни прискорбно, но существование городов имеет, по большей части, эстетическое значение, в то время как практическое применение выпадает им крайне редко — именно в городах вы будете получать души воинов.

«Как же так? — воскликнет знакомый с канонами жанра RPG геймер, — А магазины, гостиницы?» Ответ краток: забудьте о них. К чему эти глупости богине, далекой от мира людей? Все, что нужно, она может создать сама, хватило бы DP (Divine Points). А выбор нужного велик: ору-



жие (сабли и мечи, алебарды и копья, луки и арбалеты, посохи и т.д.), доспехи, предметы и аксессуары. Причем, «ассортимент» увеличивается от главы к главе. Помимо возможности творить нечто из ничего, валькирия обладает исключительной способностью к полетам, так что любые преграды вам не помеха. Итак, вы появляетесь в образе Леннет с непременным заданием набрать достаточное количество душ воинов и отправить их на битву в Валгаллу. Плюс — первое время вам будет помогать богиня второго ранга Фрейя. Минус — вы ограничены во времени. Нажмите кнопку START, и Леннет отправится искать. Что? Да все: новые души, замки, пещеры и т.д. Подлетев в виде этой богини восьмого ранга к городу, где нашли «новобранца», заходите и узнаете историю его гибели, которая иногда связана с сюжетом. В каждой главе Фрея будет предъявлять все более высокие требования к рекрутам. То ей нужны стратеги, то воины, то маги, то дипломаты, а то и вовсе пловцы. И каждый раз HV (Hero Value — «стоимость» героя) будет все выше





Father
 ΓAh, you mean the Cerulean Lapis!
 Yeah, I know about it.
 Any sailor worth his salt does.



Mother Laia
 ΓWatch where you're going, girl!
 How dare you splash water
 on a guest!

и выше. А складывается она из особенностей его характера, точнее, его положительных и отрицательных сторон. Призывник может быть эгоистичным, циничным, трусом, лентяем, но при этом обладать и некоторыми достоинствами. Одни характеристики придется повышать, другие, наоборот, понижать.

В принципе, вы можете наплевать на Одина и иже с ним, и просто летать в свое удовольствие. Но, во-первых, это нехорошо, а во-вторых, перед самым Рагнареком к вам придет разъяренная богиня любви и наглядно объяснит, что так поступать не стоит.

Путешествуя, вы обнаружите побочные линии сюжета, лишь косвенно связанные с основными. Вам предстоит снять проклятие с короля древней страны, сойтись в поединке с вампирами и Великой Некромантией, обнаружить выдающегося мага, который мечтает стать богом и в силу этого обстоятельства испытывает нездоровое влечение к Леннет.

НО ВСЕ ЭТО ЛИШЬ ДЛЯ ТЕХ ГЕЙМЕРОВ, ЧТО ВЫБРАЛИ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ «HARD».

Ну а теперь — о технической стороне игры. Графика плоская, двухмерная. Герои — в лучших традициях аниме. Задние планы великолепно детализированы, анимация выше всяких похвал. Большинство диалогов озвучены. А чего стоят боевые кличи! Один только «Icicle Disaster» в исполнении живых джонсов Грея способен просто-таки влюбить вас в игру.

Управление в меру удобное, хотя и вызывает некоторые нарекания по поводу прыжков. Леннет бегает, прыгает по платформам и обломкам льда, ею же самой созданным, машет мечом, подкатывается под низкие препятствия и активно стреляет кристаллами льда, замораживая своих противников. В некоторые места попасть будет довольно трудно, но поверьте, они того стоят.

У героев есть четыре страницы скиллов (умений) плюс еще страница их личностных характеристик. На первой странице размещаются умения, применяемые автоматически, например, «Первая Помощь». На второй и третьей

скиллы задействуются уже во время боя с помощью джойстика. На четвертой — скиллы, прямо не влияющие на боевые возможности, но повышающие характеристики и параметры героя.

Бой пошаговый, но с довольно оригинальной системой. Менюшек нет. Их можно, конечно, вызвать Select'ом, но каждая кнопка отдана какому-то одному персонажу боевой группы. Понятно? Нет? Вот пример. Жмете, допустим, «O». С заднего ряда маг кастует молнию. Враг, естественно, с копыт. Сразу же — все остальные кнопки! Пока вражина беспомощен, ваши воины шинкуют его, как капусту. Далее — ход врага. Потом — снова ваш. И так до полной гибели. Монстра, разумеется.

Кроме того, после связанных ударов заполняется шкала в левом нижнем углу экрана. Когда она заполнена — все!

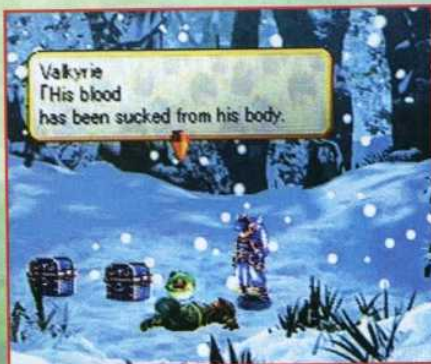
Ваши подопечные получают возможность Супера (выражаясь языком фантингов).

Шкала остается, а вам предложат выбрать, кто первым ударит вражину. Супер опять-таки заполняет шкалу на определенное количество единиц. Заполнил до ста — второй герой имеет право продолжить.

После такой встряски ваши герои должны передохнуть (ударение на последний слог!). Под именем и шкалой HP есть еще одна линейка. Так вот, пока она заполнена квадратиками — Супера не ждите. Усталость проходит сама, но процесс можно ускорить: после особо удачных ударов из оппонентов вылетают... только не смейтесь... красные шарики и синие ромбики. Шарики уменьшают усталость, а ромбики дают прибавку к экспе. Что дают сундучки, объяснять, наверное, не надо.

И в заключение. Во что лучше играть, в «Валькирию» или «FF9», решать вам. Лучше, конечно же, во все сразу. Однако, повторюсь: потрясающая атмосфера, непревзойденная играбельность, серьезный сюжет, красивейшие персонажи и декорации, плюс качественная этническая музыка, делают Valkyrie Profile чем-то особенным. Играйте и наслаждайтесь.

Виталий ЖУКОВ aka LINK



Valkyrie
 ΓHis blood
 has been sucked from his body.



С малых лет у меня выработалось предвзятое отношение к спортивным играм. Что в реальной жизни, что за экраном телевизора геймерам-одиночкам, как правило, нелегко дается мастерство командного взаимодействия. И хорошо еще, если их уровень игры ниже среднего — тогда, наблюдая за действиями соратников, они могут заняться самообразованием. К сожалению, в случае компьютерных версий соревнования, как правило, происходит обратное. Игрок тщетно пытается добиться от своих подчиненных слаженности и точности действий, пугает соседей криками: «Ты кому пас дал, урод!» или «Чертовы истуканы, отберите же у него мяч!»... В конце концов, плонув на все, он в одиночку борется с командой-соперником, забрасывает диск с игрой в дальний угол либо зовет приятеля и пользуется лишь мультиплеерные режимы.

Такая участь постигнет и любого, купившего «Дворовый футбол», если он повторит мою ошибку и с ходу приступит к чемпионату на высшем уровне сложности. Несмотря на то, что компьютерный прообраз данного продукта был нацелен на младших геймеров, тестеры-отладчики приставочной версии постарались на славу, и в битве за Кубок Кубков неудача может постичь даже многоопытных футболистов. Поскольку состоит чемпионат аж из 53 матчей (а при желании их число может увеличиться до 62), у меня не хватило терпения достичь концовки на иных уровнях сложности. Так что не берусь судить, понадобятся ли новичкам, выбравшим путь полегче, мои советы, однако лишними они, наверное, не окажутся.

Но сперва еще несколько слов о том, что игра из себя, собственно, представляет и чем отличается от, скажем, «фифашной» серии симуляторов.

Прежде всего, пожалуй, размерами — ибо симулируются здесь состязания вполне реальной Детской Футбольной Лиги, которые происходят, по вполне понятным причинам, на полях гораздо меньших габаритов по несколько упрощенным правилам. Команды состоят из шести человек (два запасных игрока в любой момент могут выйти на замену).

Вторая отличительная черта BS — чуть ли не «эрпэгэшная» их персонафикация. Каждый из 30 малолетних спортсменов вашего двора, помимо четырех технических характеристик, располагает уникальным набором достоинств и недостатков! И текст-вводная далеко не обо всех таких особенностях рассказывает. Некоторые игроки питают симпатию к конкретным личностям и в их присутствии играют лучше, но возможна и обратная ситуация. Кто-то разыгрывается долго; иные, напротив, быстро устают. Ну, а склонность к внезапным падениям и игре головой выявится лишь при продолжительном знакомстве с субъектом.

Подробный экран статистики (и отдельный блок для ее записи) и программирование командной тактики — обязательные атрибуты любого серьезного симулятора. И если анализ первого вряд ли будет полезен по причине практически полного отсутствия инициативы у ваших подчиненных, то правильное задание позиций и перемещений игроков существ-

Backyard SOCCER™



венно влияет на формирование полевой ситуации (об этом ниже). Для начинающих игроков предлагается крайне простая модель управления — одна-единственная кнопка в зависимости от обстоятельств приводит к различным действиям подконтрольного футболиста. Но догадливость «переводчика» чересчур низка, чтобы можно было гарантировать успех такой опции. Четырехкнопочный вариант управления, увы, также недостаточно функционален, и вы не раз обматерите своих виртуальных подопечных, не имея иного способа повлиять на их решения: кому передать пас и в какую сторону разворачиваться на бегу, не говоря уже о выборе непосредственного исполнителя вашей воли.

У команды противника, само собой, подобных проблем не возникает, их действия четки и, в зависимости от уровня сложности, быстры и метки. Противостоят им, однако, вполне реально, и немалую роль в этом играют внедренные в игровой процесс аркадные элементы. На поле возле ворот периодически (тем чаще, чем проще градация) появляются значки суперударов. Взяв такой, команда получает возможность, достаточно приблизившись к воротам соперника, беспрепятственно забить гол. И даже наикрутейшие финалисты под управлением компьютера на значки набредают лишь случайно.

Если же к концу второго тайма счет ничейный и соответствующая опция не была отключена, победитель будет выявлен серией пенальти. Выиграть ее гораздо проще, чем добыть лишнее очко в обычном режиме, да и вид со спины процесс разнообразит, что немаловажно. Недаром «дуэль» включена в набор мультиплеерных забав наравне с мини-чемпионатом, в котором могут участвовать аж четыре игрока (поочередно спариваясь). Есть и вариант дружеского матча для двоих геймеров, причем они могут выступать за одну команду. Вот чего так не хватает в одиночном главном режиме — толкового напарника!..

Различные покрытия футбольных полей — от асфальтовых до песчаных в специальном пляжном турнире — также вно-





сят свежую струю в монотонность игры, влияя на поведение мяча и прочих участников.

Над графическим оформлением (полностью рисованным) создатели постарались, но их слегка подвели размеры фигурок — с непривычки сложновато будет отличать своих игроков от соперников.

Музыка то ли однотипна до жути, то ли вообще не меняется (не обратил внимания, благо проблема устраняется в опциях), зато диск под навязку заботит качественной английской речью. Распределена она не вполне разумно (скажем, комментаторы, которых слышно чаще всего, постоянно повторяются, и в то же время любой из 30 футболистов может несколько минут развлекать вас историями из своей жизни), но в плане исполнения практически безупречна.

На этом обзорную часть закончим и перейдем к непосредственно советам.

1. Навигация между экранами может быть весьма запутанной, и подсказки внизу экрана не всегда соответствуют действительности. Кнопка Δ быстро вернет вас на предыдущий по смыслу экран, нижняя правая стрелка — на следующий. Рисунки в верхней строке — тупиковые ответвления типа экранов дополнительной информации.

2. Опции — прежде всего! Советую выключить ПОВТОРЫ ИГРЫ (автоматический повтор голевых моментов, надо будет — сами посмотрите в режиме паузы). На экране прочих настроек (иконка в правом верхнем углу) приглушите звук музыки и оставьте «4 кнопки» в модели управления.

Все нижеперечисленные опции оказывают серьезное влияние на цену победы. Видимо, именно по этой причине изменять их можно лишь из главного меню. Длина игры по умолчанию стоит КОРОТ (3 минуты), и для чемпионата так лучше — ваши игроки устают быстрее соперничьих. Также повысит шансы в случае ничьей опция ПЕНАЛЬТИ УДАР. Офсайды и фолы (особенно, если вы не знаете, что это такое) стоит Выключить, так как даже если противник ошибется, вряд ли вам удастся этим воспользоваться.

3. Выбор игроков — самый спорный вопрос, уж слишком он субъективен. В принципе, следуя дальнейшим рекомендациям, вы сможете победить и при не очень удачном раскладе сил. Порекомендую больше внимания уделить скорости и мастерству ведения мяча — если игрока не догонят, то и мяч отобрать не смогут, особенно, если он дриблер от Бога.

Хорошо себя показали в игре следующие личности: Данте Робинсон (левша, между прочим), Гретчен (недостаток — совершенно отсутствует заднее зрение) и Амир Хан (легко теряет мяч... зато какой шустрый!) в качестве нападающих, Ли-за Крокетт как защитник и Стефани в перчатках вратаря (ну, здесь сомневаться и не приходилось — вы посмотрите на ее характеристики). Астматик Риз также превосходен, но лишь пока не устанет — если возьмете его в команду, не забывайте своевременно менять.

Абсолютно точно не стоит брать Диму Петрова. На ногах не держится и тормозит жутко. Отличный пример того, какую пакость может подсунуть компьютер, если вы доверите ему формирование команды.

4. Отбор претендентов на всемирный чемпионат проходит в трех лигах: «Б», «А» и Высшей. В каждой участвует семь команд, помимо вашей, причем с любой из них придется встретиться дважды — на своем поле и на выезде. Два участника турнира, занявшие верхние строки таблицы побед (еще одна причина запретить вариант с ничьей), переходят в следующую лигу. Кубок выдается лидеру, но при прочих равных приоритет остается за игроком.

После шестого матча достойные игроки получают приглашение на «внутризальный» мини-турнир. Приняв его, потребуется одержать еще одну победу, после чего можно будет отыграть три матча в закрытых помещениях. Единственное, но довольно важное отличие — мяч, вылетев за пределы поля, тут же отскакивает обратно. Игра сохраняет динамизм, а нападающие получают неплохую возможность обойти защитников, ударив по стене под углом и своевременно догнав бесхозный мяч. Как и в финальном Кубке Малиновки, для получения награды все три матча необходимо выиграть.

5. Перед каждой игрой вам предлагается, проанализировав тактику и состав команды-соперника (верхняя правая иконка), задать свои. Возможно, знатоки футбольной науки со мной не согласятся, но практика показала, что против любой конфигурации лучше всего срабатывает не противоположная, а нейтральная! То есть, «2-1-2» в положении «Защита 1». Объясняю сей феномен: чем равномернее будут распределены силы на поле, тем больше у вас шансов своевременно перехватить вражеского нападающего. Завладев же мячом, устремляйтесь самым быстродходным нападающим





к воротам, не затевая распасовок. В защитники, само собой, следует определить двух наименее скоростных (на деле, а не по характеристикам — вы это быстро выясните) членов команды. Осталось выбрать подающего (левая верхняя иконка) — эта роль для самого высокого, так как выброшенные им мячи противнику сложнее будет перехватить.

6. Приступаем к игре! Первой проблемой, с которой вам наверняка придется столкнуться — как завладеть мячом. Все до смешного просто: надо лишь пробежать «над» ним — то есть, перед носом у ведущего. Сложность в том, что на высоком уровне сложности тот обычно успевает своевременно избавиться от ценной ноши, так что забегайте со стороны ближайшего соперника с упреждением. Если же не рассчитаете и бортанете жертву либо наткнетесь на ее зад, ваш игрок на пару секунд наверняка выйдет из строя. Поэтому, отходя от столкновения, срочно переключайтесь (△) на следующего игрока в направлении своих ворот, чтобы повторить попытку.

Нажатие X заставляет подконтрольного вам футболиста (а иногда и его партнеров в зоне видимости) сделать подкат. Но пользоваться этим стоит, лишь когда есть кому позаботиться о выбитом мяче — исполнитель подката на время потеряет подвижность. Я однажды сдуру забил гол в свои ворота, не подумав о траектории.

7. Мяч отобрали — надо его сохранить. Удар по воротам (X) всегда производится по кратчайшей прямой, но в редких случаях игрок ленится развернуться и пенджурит куда глаза глядят. Выполнение паса (□) — самая нетривиальная функция, ибо для успеха предприятия требуется, чтобы один из пробегающих неподалеку коллег был отмечен самонаводящейся рамочкой. Впрочем, само ее наличие не гарантирует того, что отпущенный на волю мяч не будет перехвачен соперником, да и невнимательный партнер может зевнуть, пробежав мимо мяча.

8. Предположим, что вам удалось-таки приблизиться к воротам противника. Изучим, что можно предпринять, чтобы сломить сопротивление защиты. Во-первых, банально оббежать полевых игроков сверху или снизу и, перемещаясь по вертикали неподалеку от площадки вратаря, привлечь его внимание — как правило, он отбежит от ворот и быстрый удар перехватить не сможет. Во-вторых, завладев значком супер-удара, можно смело на-

жать X, находясь к цели чуть ближе границы центрального круга. Само собой, в столь критические моменты противник сопротивляется натиску гораздо яростнее.

Но самый верный способ улучшить счет — освоить удар навесом (□). Происходит он строго в направлении взгляда игрока, и остановить мяч, летящий по высокой дуге, можно лишь в первое же мгновение либо на излете. Но учтите, что дальность удара даже у одного и того же футболиста зависит от скорости бега, и оценить ее в горячке игры не так просто. Зато у лучших экземпляров запросто получается, не добегая до последней линии защиты, дотянуться поверх коротышки-вратаря до ворот.

Хорошо срабатывает и удар навесом по диагонали — сложнее прицеливаться, зато выбор дистанции не так критичен. Ну а если соперник зверствует и даже на пушечный выстрел вас не подпускает к цели, попробуйте дать пас сами себе — подбросить мяч в воздух, подбежать и, не дожидаясь приземления, нажать X. Некоторые ребята отлично принимают мячи на голову и с ходу отправляют их, скажем, в верхний дальний угол!

9. Как уже упоминалось, ничью имеет смысл разрешать рандом пенальти. Каждый из пяти основных членов команд поочередно наносит по одному удару по воротам. Если и после этого победителя выявить не удалось, им станет та команда, член которой забьет гол, а вратарь при этом сумеет сохранить преимущество в счете.

Насколько я понял, предугадать, куда прыгнет вражеский голкипер в попытке спасти ситуацию, невозможно. Порекомендую лишь не изгаляться и бить по центру — так, по крайней мере, вы избежите промаха. Победу же принесет скорость вашей реакции в попытках защитить свои ворота — жмите X и, заведя темный кружок, крестик джойстика в нужном направлении.

10. Ну и главный совет для практически любой игры, допускающей сохранение лишь в промежутках между таймами: не пренебрегайте такой возможностью. Конечно, времени на это уходит немало и каждый сейв занимает по два блока на карточке вдобавок к одному для статистики. Но иначе нельзя гарантировать, что потерпевшие хоть одно поражение в долгом восхождении к чемпионскому титулу огребут поздравлений в той же мере, что и усердно культивировавшие непобедимую команду. Просто, знаете ли, не проверял...

NTB aka Eler Cant



ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Driver — что такое «90-60-90»? Езда в городе мимо ГАИшника.
Judge Dredd — адвокаты делятся на две категории: одни хорошо знают закон, а другие — судью.
Caesar's Palace — единственное, что в деньгах сохраняется, это — нужда.
Knockout Kings — объявление: «Боксер-профессионал разукрасит любую морду под «Хохлому».
Woody — ученые нашли мальчика, воспитанного в семье дятлов. Через неделю он их всех задолбал.
Shinobi — урок для новобранцев в школе камикадзе: «Смотрите, ослы, показываю один раз!»
Theme Hospital — объявление: «Если вы приведете к нам девять своих родственников, то десятого мы похороним бесплатно».
Grand Theft Auto — автомобили делятся на роскошь и средства передвижения.
Green Dog — меняю комнатную собачку на двухкомнатную.
Theme Hospital — объявление: «Опытный хирург поможет плохому танцору».
Evil Dead — Да... Невеселый получился некролог...
Cannon Fodder — «Это моя рука, это ее рука. Это моя нога, это ее нога. Это моя спина, а это — ее...» А это — воронка от снаряда.
Boogerman — длительность минуты зависит от того, по какую сторону двери туалета вы находитесь.

Александр Григорук, г. Балашиха, Московская обл.

Final Fantasy VIII — любовь творит чудеса. Потом «чудеса» вырастают и требуют деньги на PlayStation.
Beavis and Butt-head — братья по разуму.
Resident Evil — реклама: «Новое лекарство от Umbrella позволяет трупам самим доходить до морга».
 Джастин и Валера-Неад, г. Киров

Xenogears — в поисках утраченного.
Dead or Alive — your choice?
 Морской Змей, с. Долгий Мост, Красноярский край

Mortal Kombat 4 — семь раз отбей — один раз отрежь.
 G. Ninja, г. Москва

РЕАБИЛИТАЦИЯ АНТИГЕРОЯ

Привет, ВД!
 Недавно прочел довольно забавное предложение редакции — реабилитировать «плохих ребят» из числа игровых персонажей. Пораскинув своими устаревшими, но работающими электронными мозгами (вспомните, у всех роботов — чистильщиков марки ED-209, выпускаемых корпорацией ОСР, было очень туго с CPU), я решил попробовать себя не только в качестве этакого дестроера, но и как защитника парочки bad guys. Я надеюсь, нет ничего страшного в том, что оба персонажа пришли к нам из компьютерных игр; в конце концов, хорошей игре наплевать, на какой она платформе.

Итак, начнем. Первый плохиш — главгерой замечательного FPS Kingpin (кто знает, тот понимает, остальные вкратце объясню, что же такое Kingpin). Сюжет этого месилова до невозможности прост: мы — обычный отморозок, бандюк с оч-чень большими амбициями. В силу этих самых амбиций мы перебежали дорожку главной преступной группировке города во главе с самим Kingpin'om, паханом по-нашему. В результате чего были жестоко избиты парой ребят из бандформирования пахана и брошены на какой-то помойке в трущобах. Наш «герой» очухивается, поднимается на ноги и, со словами: «Я прибыл этих двух «censored», начинает восхождение на криминальный Олимп. Естественно, попутно нашему alter ego предстоит укротить массу несогласных с его амбициями, в том числе и «мирных» жителей (у каждого такого обывателя найдется пара «магnumов» за пазухой).

Неплохо, не правда ли? Вас с самого начала вселяют в шкуру форменного «censored», всю дорогу вы свято исполняете завет Аль Капоне «добрым словом можно добиться от человека очень многого, а добрым словом и автоматом Томпсона от человека можно добиться гораздо большего», более того, занимаетесь мародерством, обыскивая трупы своих и не только жертв в поисках «зелени». Вот так-то, пусть кто-нибудь из геймеров попробует посчитать себя, любимого, спасшего миллионы галактик и освободившего не меньшее количество принцесс, каким-нибудь обычным «бычком» с шотганом в руках; пожалуй, сделать это смогут только люди, склонные к самоуничижению. Как же можно обвинять этого

безымянного братка в каких-либо злодеяниях, ведь мы же сами им управляем, мешаем с г... противостоящих пацанов (да и чувих тоже), предварительно покрыв четырехэтажной бранью по самое пикачу (что за прелесть, эти разговоры в исполнении переводчиков Фаргуса. Как это ни странно, пиратская русификация оказалась очень качественной, всем рекомендую).
 Первый персонаж, кажется, оправдан. Кстати, музыку к игре писал не кто-нибудь, а сами Cypress Hill. Вот так — тонна черной краски (игра сделана в жанре noir) и злобный gangsta rap, одобренные первосортным экшном вперемешку с нецензурным базаром — и хорошая игра готова.

Наш следующий плохой парень, по сути таковым не является вовсе, вернее, он может в любой момент стать таковым по вашему выбору. Речь идет о герое / героине (не путать с наркотой) Величайшей-Прекраснейшей-Умнейшей-Ролевой-Игры-Всех-Времен, попирающей все последние фантазии и балдурсовы гейты — **Fallout**, печальной, смешной, злой, жестокой, бесконечной, как мир. Пусть кто-нибудь попробует высказать свое несогласие — мой процессор хоть и стар, но отправит электрончики к двум турельным пулеметам вполне еще способен, мы ведь и полоснуть можем. Что-то я совсем разгорячился, чуть до аварийного shutdown'a не дошло. На чем мы остановились? Ах да, на втором персонаже.

В **Fallout** торжествует нелинейность, нет наматанных рельсов, по которым ползет поезд под названием «сюжет», а есть всего пара основных квестов, с выполнением которых можно повременить. Потому-то и персонаж ваш может легко превратиться из сияющего аватара в самое настоящие проклятие на двух ногах, за голову которого будет назначен ба-альшой куш и портреты которого будут красоваться на домах всех городов. Или же наоборот — подняться из низов общества, став обожаемым и уважаемым спасителем (хотя, как известно, угодить всем невозможно, так что в некоторых местах вместо приветствия можно и пулю в пузо словить). Причем, отношение окружающих к вам будет зависеть не только от вашего показателя «кармы», но и от индивидуальных особенностей вашего персонажа, например, от харизмы, способности умело вести разговор, вашего умения понимать внутренний мир собеседника и т. д. Здесь, я думаю, комментарию излишни — сам игрок решает насущный вопрос «кем быть?». И вы сами сможете реабилитировать (или нет) своего героя.

Засим откланиваюсь, ваш постоянный читатель **ED-209** из Москвы.

УГАДАЙ ИГРУ ПО СТИХУ

Скачет девочка с автоматом,
 Горы трупов лежат вокруг.
 А у нее еще три гранаты
 И за спиной пяток подруг.

давай сч!

Морской Змей, с. Долгий Мост, Красноярский край

Ответы на кроссворд №56.

По горизонтали	39. MDK	74. SAMURAI	9. ACCOLADE	42. GORO
1. BUSHIDO	41. FIGHT	75. ONE	10. TOKI	43. SPOT
6. CAPCOM	43. SQUARE	76. ORC	11. JADE	44. EUROPEAN
13. DRIVER	45. RAMBO	77. CHOCOBO	12. DIABLO	45. ROCK
14. BOOGERMAN	46. MARIO	78. SHOT	18. DIZZY	47. OVER
15. YELLOW	50. ARCADE	79. BEST	19. RAGE	48. KKNД
16. MIDWAY	51. KONG	80. BIOHAZARD	20. LEON	49. SEGA
17. DRAGON	53. Ooze	81. OCEAN	21. SONIC	52. NINTENDO
19. RESIDENT EVIL	55. SILENT	82. ROGUE	24. FIFA	54. ODDWORLD
22. NINJA	56. BATMAN		25. WORMS	57. RANDOM
23. EIDOS	58. ESCAPE	По вертикали	26. EARTH	59. SEKTOR
25. WOLVERINE	60. ALADDIN	1. SUBWAY	27. SHAQ	61. DUNE
28. COSMIC	62. RPG	2. OGRE	29. SPICE	64. COOL
30. ZERO	63. DRACULA	3. ABE	30. ZOMBIE	66. WARLOCK
31. ANNA	65. SHADOW	4. THE NEED FOR	32. ADDAMS	67. SHOTGUN
33. EHRGEIZ	67. SAKURA	SPEED	34. GRAND	68. RISTAR
35. SPYRO	68. RACING	5. EVE	37. SONYA	69. CROC
36. DECAP	70. KEN	7. ADON	38. LUNA	72. TREK
37. SPINAL	71. CONTRA	8. MOTARO	40. KING	73. ACTION

ВОПРОС — ОТВЕТ

Вопросы Стаса Рылова из г. Мыски Кемеровской обл.
В1: Почему в разных книгах вместо направлений ← → ↑ ↓ пишутся слова «Влево», «Вправо», «Вверх», «Вниз»? Разве не проще нарисовать стрелочки?
О1: Не проще. Взгляните на компьютерную клавиатуру, на которой набираются тексты статей. Стрелочек там Вы не увидите. Их приходится добавлять отдельно в процессе верстки.
В2: Бывало ли так, что человек выиграл приз, но он его не получил и почему?
О2: Был ровно один такой случай. Приз за лучший сюжет тогда выиграл некто Евгений Руковишников, о чем мы и объявили в 42 номере. Но никаких координат Руковишникова у нас не было, и за призом он в редакцию так и не обратился. Приз — приставка Мегатрайв — «пошел в дело», стал использоваться в работе редакции. Но спустя два года один из сотрудников нашей редакции по имени Иван Отчик вдруг признался, что это на него тогда нашло вдохновение и он написал рассказ под псевдонимом «Евгений Руковишников», не рассчитывая ни на какой приз! Сознаться в грехе ему было нелегко, тем более, что приз ему мы все равно бы не дали. Такая вот детективная история.

Великий ДРАКОН





Мир Anime
японская анимация как стиль жизни

ВОПРОС-ОТВЕТ

Sharpshooter, г.Уфа, спрашивает:
В: Можно ли подписаться на ваш журнал из Уфы?

О: Конечно, можно. И не только из Уфы, но и из любого другого населенного пункта России. Сделать это очень просто: пришлите нам открытку с точным обратным адресом, фамилией, именем, отчеством того, кто будет получать журнал (у получателя должен быть паспорт); в открытке укажите, с какого номера вы хотите получать журнал. Высылаемые нами журналы будут приходить на Вашу почту, Вы получите извещение, с ним и паспортом пойдете на почту и там, при получении, оплатите журнал.

Исключение составляют две категории читателей:

- 1) Москвичи, у которых мы не принимаем подписку, поскольку им гораздо быстрее купить новый журнал в ближайшем киоске или заехать в редакцию (где дешевле), чем ждать, минимум, три недели;
- 2) Жители тех мест, куда доставка идет только авиапочтой (очень дорогой). Если кто-то из них все же захочет подписаться, пусть позвонит по тел. (095) 209-93-47 и согласует цену.

В: В игре «Asterix and the Power of Gods» для Mega Drive на многих этапах можно найти артефакты в пузырьках. Я нашел 17 штук, но не знаю, зачем они нужны. Может быть читатели ответят?

Роман Свириг, г.Москва

О: Ждем ответа читателей.

В: Как лучше писать фамилии и псевдонимы, на конверте или в письме? С чего вы берете подпись под статьей, заметкой, секретом геймера, с конверта или письма?

Сергей Макаров, г.Санкт-Петербург

О: Мы подписываем материалы геймера так, как он сам подписал их В ПИСЬМЕ. Если же подписи в письме нет, она берется с конверта. Но бывает, что и на конверте отсутствует имя автора письма. Тогда мы пишем: «Автор неизвестен». Псевдоним (если вы хотите) лучше указывать в письме, а на конверте писать фамилию и имя.

Вопросы задает **Igor Udalov** из Москвы.

В1: Почему вы требуете, чтобы статьи раздела PSX были о новых играх, в то время как для других приставок этого требования нет?

О1: Если под «другими приставками» имеются в виду Dendy и Mega Drive, то где ж для них взять новые игры? В этих разделах мы публикуем либо хиты, либо малоизвестные игры, тем самым открывая новое для играющих на этих платформах.

В2: Интересен ли будет кроссворд, составленный только по игре Resident Evil?

О2: Кроссворд, сделанный по хиту, всегда интересен.

В3: Все ли присланные кроссворды попадают на страницы номера?

О3: Разумеется, нет. В очень многих кроссвордах, присылаемых в редакцию, есть ошибки, и исправлять их — все равно, что составлять кроссворд заново.

В: «Я не могу понять, почему высокие места в конкурсе занимают не самые лучшие статьи», — пишет **Морской Змей** из села Долгий Мост.

О: Напоминаем участникам конкурса, что статьи сотрудников редакции в конкурсе не участвуют. Поэтому и возникает отмеченная Морским Змеем ситуация.

КРОССВОРД

Все ответы — на английском языке.



Автор:
Сергей Титов,
 п.Богородское,
 Сергиево-Посадский
 р-н, Московская обл.

По горизонтали: 1. Фирма, выпустившая множество замечательных игр разных жанров для разных платформ. 4. Древний самурай из игры Street Fighter Ex Plus Alpha. 5. Фирма, выпустившая ряд известных игр в компании с фирмой из вопроса №1. 8. Популярнейший в Японии вид борьбы. 9. Компьютерный дельфин. 10. Персонаж многих версий игры Street Fighter. 14. Знаменитый (на всех платформах) итальянец. 15. ... Zone. 16. Игра на PSX — ... One. 18. Персонаж, чье имя может быть переведено как «тина».

По вертикали: 2. ... Syn. 3. Известная РПГ от Electronic Arts (на Мегадрайве). 6. Имя летучей мыши — акробата. 7. ... of the Robots. 11. ... Waters. 12. Представитель маленького народа, спасением которого вы занимаетесь в знаменитой игре от Sunsoft. 13. Персонаж игры Alien Storm. 17. Игра на 8-битке, «повествующая о борьбе динозавров с первобытными людьми». 19. Популярнейшая игра в жанре 3D-action.

МАГИСТР™ 16 Бакалавр



Первый в мире

переносной обучающий компьютер 16-бит, полностью совместимый с играми SEGA 16-бит

Адрес магазина: Волоколамское ш., д.1
 Телефон (095) 158-65-11
www.NEWGAME.ru



было бы неплохо, да вот беда, уровень технического исполнения и геймплей не просто стояли на месте, а наоборот, от игры к игре становились все хуже и хуже. Проведя массированный артобстрел PC и вконец замучив крошечных пользователей, 3DO наконец-то заметила, что игры-то продаются уже далеко не так хорошо, как раньше. «Нужно что-то менять!», — патетически воскликнул директор фирмы, после чего бросил воспаленный взгляд на стоявшую рядом с ним PSX. Молниеносная идея озарила его светлую голову. «Конечно! Мы перебросим наших солдатиков на PlayStation!» Чуткий коллектив воспринял это заявление как призыв к действию и, пораскинув мозгами, сочинил новую, можно

В 1998 году на свет появилась игра под названием Army Men. Дитя известной фирмы 3DO получило весьма теплый прием игровой общественности, довольно лестные отзывы прессы и породило вполне благоприятные чувства у геймеров. Оно и не удивительно: ведь Army Men, смесь Action и RTS (Real Time Strategy), давала возможность удовлетворить самые разнообразные ожидания игроков. Можно было, управляя одним солдатом, вести боевые действия против полчищ врагов, распатронивать коробки с новым оружием, гранатами, базами и т.д., взрывать танки, джипы и прочую военную технику, собирая по ходу дела аптечки для поддержания стремительно тающей жизни. В то же время, существовала возможность время от времени обзирать орлиным взором всю панораму сражения и командовать своими подчиненными в количестве трех штук. Да-да, именно штук, ведь главное отличие Army Men от таких собратьев по жанру, как Airborne Ranger и знаменитой Cannon Fodder, состояло в том, что героями ее были пластмассовые солдатики! На боевых операциях, осуществляемых этими бравыми человечками, и основывался сюжет игры. Зеленая гвардия ожесточенно сражалась против коричневых орд Танов. Игроку представлялась уникальная возможность управлять сержантом зеленых, выполняя 28 непростых миссий в тылу врага вплоть до полного разгрома агрессора. Не правда ли, увлекательно?

Потом у разработчиков из 3DO в мозгах что-то заклинило и перекосячило, ибо они взялись с завидной скоростью и регулярностью клепать новые части Army Men. Само по себе это

можно сказать, гениальную концепцию Army Men для PSX в полном 3D. Сказано — сделано. Перетаскивали копию игры в столь популярное 3D-пространство и нарекли новинку гордым именем Army Men 3D.

Затем приставочников постигла участь наших братьев, ПК'шников. Версии Army Men повалили, как из рога изобилия, на корню сокрушая нервную систему геймеров. Бодро маршируя и стуча сапогами, они втоптали в грязь все существующие принципы игровой этики, браво игнорируя такие понятия как неудобно, стыдно и прочую сентиментальную дребедень. Все 9 частей одинаковы, как армейская форма, серы и невзрачны, словно казарма в дождливый осенний день. Но целеустремленные вояки на это плевать хотели: стройные ряды проходят маршем по планете и каждый отряд тащит знамя с названием своей части: Army Men 3D, Army Men Air Attack, Army Men Air Attack 2, Army Men Green Rogue, Army Men Sarge's Heroes, Army Men Sarge's Heroes 2, Army Men World War, Army Men World War — Final Front. В результате, заведя километра за три очередной штандарт Army Men, геймер начинает мелко трястись и судорожно лезть под кровать.

Но нет, спрятаться не суждено никому: эти зеленые милитаристы отыщут вас хоть под ванной, хоть под стулом. Даже если вы попытаетесь замаскироваться, с ног до головы облепив себя колючими ветками, и выпретесь в 25-градусный мороз на улицу в одних трусах, активно симулируя елочку, которая ни с того ни с сего выросла возле вашего подъезда, они все равно вас отыщут. Эти монстры найдут вас даже за границей. А все потому, что зеленые сволочи создали очередное подразделение. Черт побери! На дворе 2002 год, а к нам в дом снова ломятся камуфлированные типы с жутким названием Army Men: Team Assault! А-а-а! Кто-нибудь спаси-





те, одолжите мне гроб и кляки, я лягу в деревянный ящик и притворюсь вампиром, которому стыдно пить кровь, вследствие чего из его ослабевших рук выпадает джойстик. Что вы говорите: вампиров нет и гробы кончились? Жаль. Тогда с чувством, которое испытывает ведомый на казнь преступник, включу приставку и, пока идет загрузка игры, хлопну рюмашку... валерьянки, конечно же, для успокоения нервов.

Первый из серии стрессов, которые для меня припасла новая игра, возник, когда я увидел, что никакой заставки или вводной intro просто-напросто нет. Соответственно, и сюжет остался terra incognita (неведомой землей). То есть, извините, что я такое говорю, конечно, некоторый сюжет есть: армия зеленых пытается выписать капитальный пинок армии коричневых. Что, вам уже хорошо, слегка мутит? Возьмите полиэтиленовый пакетик и продолжайте читать. Нажав кнопку Start, можно определить, чего же мы хотим более всего: насладиться одиночной игрой или отдалиться в объятия мультирежима, когда два чувака на разделенном экране пытаются угробить друг друга. Внимание! Дабы не умереть в расцвете сил от ужаса, настоятельно не рекомендую отдаваться именно мультирежиму. Ибо это самое худшее из всего, что я видел за свою долгую игровую жизнь. Три небольших этапа, в которых вам предлагается выяснять, кто из вас двоих умеет быстрее жать кнопку X. Скука смертная это, а не режим!

Так что смело выбираем одиночную игру. Тут нас ждет сюрприз. Речь идет о выборе героя, которого вы возьмете с собой на задание. Что-то в помещении сильно запахло, практически завоняло, Спец Ops'ом? Перед нами шесть героев с разными именами, характеристиками и умениями. Здоровенный солдат, у которого мышцы заменяют мозги, обладает просто-таки огромной линейкой НР, грамотно использует тяжелое вооружение, но при этом не умеет читать. Что вы говорите? Я сбрендил? За каким лешим в игре такого рода умение читать? Спокойно, коллеги, сейчас вы поймете, что я пребываю в трезвом уме и здравой памяти: игра содержит небольшое количество текстовых сообщений, от правильного восприятия которых зависит ход ваших дальнейших действий.

Но ведь на задание нужно взять не одного, а целых двух бойцов. Я еще раз спрашиваю, почему в здании так конкретно пахнет Спец Ops'ом?! Молчат, гады. Хорошо, выберем героев, как придется, главное, шоб здоровья у них было побольше. Жмем любимый X, в результате чего имеем весьма сомнительное счастье наблюдать столь же сомнительного качества заставку, сделанную на игровом движке. Честно скажу, выдать убожество большее, чем эта заставка, сложно. Узрев моих подопечных, я несколько озадаченно хмыкнул. И дело не в том, что взору предстали два кошмарных существа с торчащими во все стороны углами, ужасным текстурированием и т.д., к этому захватывающему впечатлению мы еще вернемся. Больше всего меня поразило оружие, которое держал в своей пластмассовой руке один из этих уродцев. Это был нож! Она! В мои частично увядшие мозги закралась коварная мысль о том, что, может, новые солдатики сделаны в стиле Commandos и придется всю игру этим кухонным орудием,



больше похожим на палку, резать врагам глотки? Хотя резать, опять же, сильно сказано: криво выполненный удар ножом в печень, может, и убивает врага без особых напрягов, однако и этически нежную душу геймера ранит очень сильно. Впрочем, моим опасениям не суждено было сбыться. Оказывается, ножик — это просто так, для красоты и ненадолго. Пришпилив первого врага, я обзавелся давно всем надоевшей M16 с бесконечным боезапасом. АКМ хоть бы сделали, все интереснее, чем черт знает в какой раз пулять из американской штурмовой винтовки. Правда, M16 — не единственный вид оружия, представленный в игре. Есть и базука, и миномет, даже снайперскую винтовку можно прихватить, о как!

Теперь чуть-чуть о навыках героев, они ведь тут существуют не просто так. Скажем, стрелок, не обремененный знанием снайперского дела, эту самую снайперку и не возьмет ни за что. Когда же вы попытаетесь отхватить для снайпера миномет, тоже ничего не получится: подчиненный бодро отрапортует, что он в этом деле ни в зуб ногой, ищите, мол, спеца. Я, конечно, понимаю, что разработчики долго тужились, придумывая, что бы такое интересное привнести в игру, только вот по мне такая идея — просто бред. Почему суперпрофессиональный боец не может шарахнуть из базуки? Или он такой слабый, что ему тяжело тащить на своем горбу эту шайтан-трубу? Странно все это, господа, и не мотивировано ничем. В игровом процессе, связанном с этими пластиковыми героями, ничего нового не появляется уже лет, эдак, сто, застой





полный, примерно как в 70-е годы в стране под названием СССР. Опять нам предстоит прокладывать путь к победе, выполняя поставленное командованием задание: вызволить из плена друзей, стибзить карту неких вражеских укрепрайонов... В общем, не буду я перечислять эти задания, вы их лучше меня знаете, чего зря людям голову морочить. Порадовала меня возможность забираться в разные виды транспорта типа джипа или танка, и, что немаловажно, выбираться из них. Причем, в отличие от прошлых частей, вам не придется лично управлять техсредством. Эту функцию берет на себя ваш напарник, который и колесит в нужном направлении. Вам же остается только мочить наступающих врагов из пулемета или пушки. Довольно веселое занятие, доложу я вам. К стати говоря, в плане техники разнообразие присутствует довольно ощутимое. Тут вам и подводная лодка, с помощью которой можно топить аналогичные устройства противника, и самолет для участия в битве за воздух. Досадно только, что графически все это выглядит невероятно убого, словно мы вдруг оказались в 1997 году, когда на дворе была эра первых 3D игр: угловатые герои, кривоватые телодвижения, бедноватая цветовая гамма... Если, конечно, вы любитель ностальгической слезы, то врубайте Army Men: Team Assault и через полчаса просто зальетесь настолько горячими слезами, что ими можно бу-



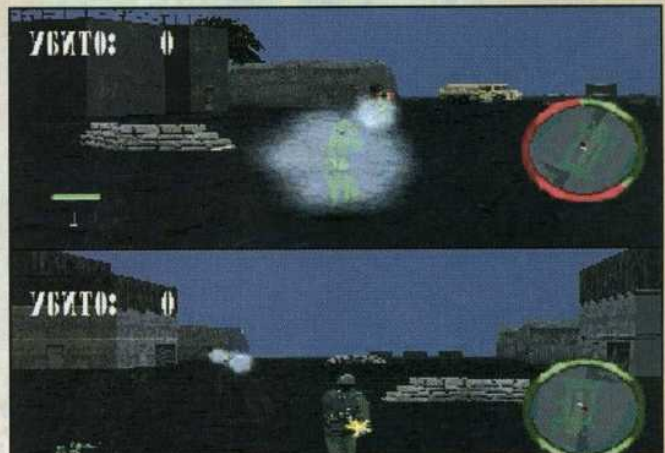
дет машину заправить и даже пару метров проехать. Возможно, вы хотите узнать, какая в этой игре музыка? Признаюсь, я тоже хотел бы, но, к сожалению, не имею такой возможности. Тогда, может быть, кто-нибудь откроет мне тайну, с какой такой радости композитор 3DO напился в вдрызг и провалил сроки сдачи саундтреков? Возможно, увидев то убожество, которое царит в игре, он просто не смог придумать ничего подходящего, а похоронный марш, который, как выяснилось при ближайшем рассмотрении, написал то ли Шуман, то ли Шуберт, отклонил директор фирмы? Если у вас есть другие варианты объяснения причин отсутствия музыки, прошу выдвигать версии. Хорошо хоть звуки есть! И как ни странно, неплохие, даже лучше, чем в прошлых частях. Автомат строчит с веселым треском, танк, в который угодил снаряд, взрывается с весьма громким звуком БАХ!, и так далее.

Ну, что ж, больше мне об этой игре сказать нечего, да и, честно говоря, не очень-то и хочется. Человек я гуманный и уже устал описывать те ужасы, которые ждут геймера, рискнувшего взяться за Army Men: Team Assault. Конечно, если вы фанат серии, то еще одно изделие такого рода вам просто необходимо, потому что зеленые солдатики там есть, это медицинский факт. Всем остальным приказываю тщательно замаскироваться, обзавестись биноклем и, заходя в места продажи игр, внимательно осматривать окрестности. Если заметите Army Men: Team Assault, немедленно отступайте. Попробуйте обойти опасное место, не привлекая внимания зеленых, равно как и коричневых солдатиков.

На десерт позвольте попотчевать вас новостью о том, что в планы 3DO вовсе не входит закрытие серии Army Men. Уже сегодня разработчики приступили к созданию RTS с солдатиками в главной роли для PS2. Так что, будьте спокойны, коричнево-зеленый кошмар с запахом горелой пластмассы обязательно достанет вас. И боюсь, что явление его будет настолько ужасно, что десятка два Фредди Крюгеров и пара сотен чертей, исполняющих русские народные танцы у вас под окном, покажутся вам милыми, славными существами.



Тomba

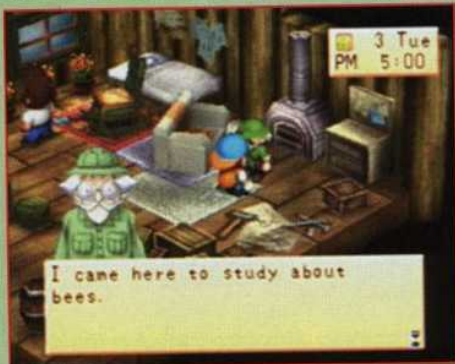




«Мы в ответе за тех, кого приручили», — бессмертные слова из бессмертной книги А.Экзюпери (если кто не понял — из «Маленького Принца»). Вот нам и предлагается исключительная возможность проверить и испытать на собственном опыте всю истину этого крылатого выражения, хотя бы и в видеоигре. Если кто вспомнил тамагочи — так я не их имею в виду, но что-то от них тут присутствует, правда в гораздо расширенном и усложненном виде... Помнится, в 45-м «Драконе» упоминался страшно редкий у нас в стране и столь глубоко почитаемый у японцев жанр «симулятора жизни». В отличие от ролевых, где сюжет все-таки остается, в основном, достаточно линейным, здесь геймеру дается возможность реально ДЕЛАТЬ судьбу управляемого им персонажа. Вообще существует уже множество такого плана игр — жизнь самых разных существ самых разных профессий попадает в ваши надежные (или наоборот) руки и на протяжении всей истории зависит лишь от чуткого руководства и капризов. Подобно марионеткам, послушные герои выполняют повседневную работу, свойственную их статусу в виртуальном мире, ходят в кино, налаживают связи с общественностью, празднуют дни рождения (также назначенные вами). Ну, кажется, все — получили примерное представление об игровом процессе, теперь можем перейти к самой представляемой в статье игрушке этого жанра, одной из немногих прорвавшихся таки за пределы страны Ямато и получивших англоязычный релиз. Ранняя версия геймы была замечена среди дружной семьи серых картриджей от SNES, и данная вещь является лишь более углубленной ее копией. Вам на время предстоит заделаться никем иным, как мастером сельхозработ, а именно фермером, хозяином собственного небольшого участка плодород-

ной земли, каковую вам полагается усердно пахать, а затем жать выросший урожай, обливаясь пиксельным потом. Вы в виртуальном мире представлены неким хлопчиком без имени и судьбы, которому привалило сомнительное счастье «заместить» на срок пять игровых лет своего дедулю-садовода, ударника колхозного труда и просто уважаемого в селе человека, то ли хворь какую-то подхватившего, а то и вовсе копыта откинувшего, не суть важно. Факт в том состоит, что в случае, если вам не удастся поддержать авторитет своей семьи и превратить убогую заросшую сорняками площадь в цветущую образцовую фазенду, то вся деревня во главе с усатым мэром дружно даст вам пинка под зад и дедулина дачка отойдет в собственность муниципалитета. Прощай тогда, летняя рыбалка — привет, городские голуби... Зато, уж если вы в полной мере докажете всем ваше право на унаследование кровных «соток» (путем их безукоризненного содержания), вся халява — ваша навеки! Ну а работенка вам очень легкой тоже не покажется — ведь что значит быть фермером? Во-первых, это животноводство и выращивание посевов, во-вторых, борьба с с/х вредителями, в изобилии проживающими где-то в подземных катакомбах под вашими грядками. В-третьих — все остальное.

Начнем с того, что в игре существует система времени, четко влияющая на все события, протекающие в мире. Есть времена года, дни недели, праздники и нерабочие дни, изменяющаяся погода... В строгом соответствии со всем этим вам и суждено проживать и действовать. В вашем распоряжении имеются все незаменимые хозяйственные инструменты — мотыга, топор, кувалда, мачете... Это все вам очень приго-





дится в процессе земледелия и скотоводства. Новые орудия труда и охоты продаются в супермаркете, ассортимент их постоянно пополняется, а еще можно улучшить или починить старые вещи у тутошнего кузнеца.

Теперь рассмотрим один из процессов вплотную — на примере картошки. Сначала бежим в магазин (он находится в вашем поселке и по выходным и при плохой погоде имеет обыкновенное не работать) за семенами, которые там отпускаются пачками по шесть штук. Затем, выбрав хорошее местечко, разрыхляем грядку, сажаем картоху, поливаем из реки водой с помощью лейки, ждем урожая. Поливать надо каждый день, не забывайте! Созревшие плоды будут целесообразней сбавить за валюту местному туристу-культуристу, а там и на все необходимое накопить можно. Также промышлять можно и овечьей шерстью, куриными яйцами, свежей рыбой из личного прудика, ну и так далее. Турист берет все! Барыга, никак... Приобрести скот удастся у деревенских жителей, разводящих его. Пристроить животных в хлев, курятник, стойла и другие места вашего дворика труда не составит, а потом можно ежедневно нещадно эксплуатировать братьев меньших: доить, стричь, запрягать, ну и по всякому их напрягать... Лошадку разумно применить в ходе ежегодных скачек, за победу призы-рулезы дают. Если захочется рыбки (которую лично я ненавижу), потрудитесь вовремя ее подкармливать, как, впрочем, и остальных зверюшек — а не то загнуты безвременно, обидно будет. Слава Боженьке, хоть убирать за ними не надо (как было с тамагочи).

И ваш подшефный персонаж тоже не железный — почаще отдыхайте, ходите на пляж. Иначе просто окажется в больнице от истощения. А это есть потеря времени и финансов. Все жители деревни, как и вы, живут



своей жизнью, они друг с другом общаются, ссорятся, мирятся, влюбляются, болеют, отдыхают... В общении и налаживании контактов с ними и пройдет большая часть игрового времени. Вы сами в праве решать, с кем из окружающих дружить, а кого избегать — это все не хухры-мухры, от этого зависит развитие сюжета. Вот это и есть симулятор жизни, а что до любви, так в округе полно суперсимпатичных девушек анимешной наружности, которые только и ждут, чтобы вы на них внимание обратили. А у

усатого мэра дочка — ничего...

Ой-ой, я про прелести процесса поведал, а о технической части и забыл. На скриншотах вы можете наблюдать весьма посредственную псевдотрехмерную графику (все абсолютно плоское, рисованное), внешне ни дать, ни взять — 16-битка. Музыка, занимающая уши счастливого игрока на протяжении всего процесса этой дивной игрушки, также не блещет genialностью, и я так понял, что досточтимые Natsume inc. & Victor interactive software, чьим стараниям HMoon и обязан своим появлением, не стали особо извращаться с внешними показателями, понадеявшись на общую популярность серии. Кстати, у себя на родине игра одно время лидировала в хит-парадах многих игровых изданий, что в общем-то внушает доверие — именно поэтому янки и взялись ее переводить и издавать у себя. В противовес графике, геймплей получился захватывающий и продолжительный, игра очень большая изнутри, хоть и выглядит маленькой снаружи. Ну вот, в принципе и все, что можно о Харвесте сказать. Пробуйте, ищите, растите, все время все будет немного по-новому. А я удаляюсь бороться с с/х монстрами — зверскими Сорнякусами и Суселами... СвиноНора!

Shinji Ikari,

гроза полосатых плантаций

Рабыня Изаура, возвращайся на базу!!!



В то время, как продвинутый западный геймерский мир с увлечением следит за мега-баталиями между 128-битными приставками, рядовой российский игроман, прочитав отчет о них в любимом журнале, с тяжелым вздохом отправляется бороздить 16 и 8-битные просторы. На 32-битной PlayStation и так и не успевшей влиться в «новое поколение» Dreamcast — гораздо реже.

Однако повода расстраиваться на самом деле нет. Поищите и вы увидите, что еще далеко не все замечательные творения предыдущей эпохи пройдены и пылятся на полке. Нужно искать. Я нашел.

Это был третий «Парк Юрского периода», полноценная лицензионная игрушка от Appaloosa.

Игра абсолютно непохожа на две предыдущие. Во-первых, изменился жанр: из платформенного боевика «Парк» превратился в бродилку с видом сверху (как в дендовой версии). Во-вторых, в каждой миссии имеется свое уникальное задание. Сложность повысилась очень заметно: вражеские атаки отнимают раза в два больше, чем стандартные аптечки пополняют (хотя вначале это не заметно). Ну и, наконец, самих миссий почти два десятка.

Система распределения этапов следующая: первый и два последних — одиночные, в остальных вас выкидывают на полянку, откуда можно попасть на три уровня (последовательность прохождения произвольная), пройдя которые пускают на четвертый, ранее недоступный, а уж после этого выкидывают на следующую полянку.

Отдельно надо сказать об этих «четвертых» уровнях. Это супер! Вид на происходящее меняется — на первом из них вы несетесь на мотоцикле по джунглям (про молчим о реализме) и видите происходящее от первого лица, на остальных тоже на чем-нибудь едете, но с видом от третьего лица. При этом в корне меняется графика и появляется ощущение, что кто-то без вашего ведома поменял картридж. Ощущение, правда, быстро исчезает благодаря увлекательнейшему игровому процессу, разворачивающемуся на экране.

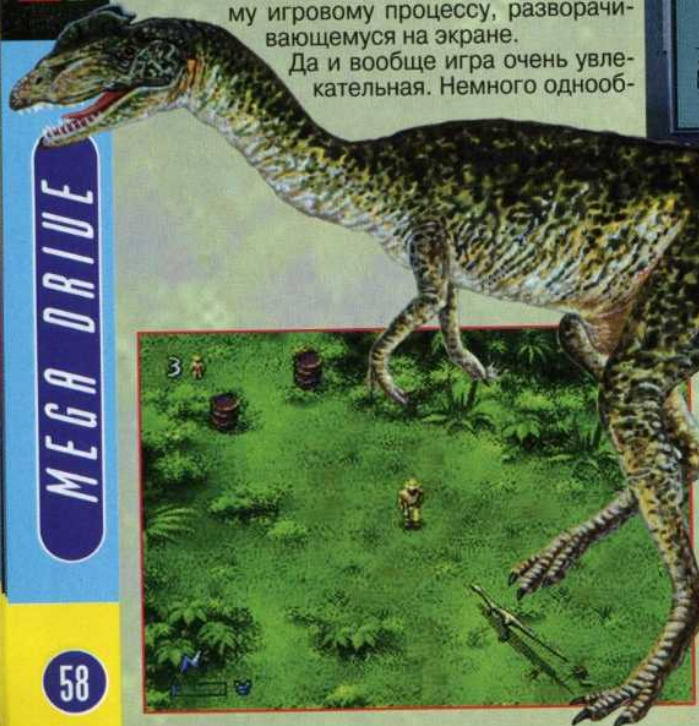
Да и вообще игра очень увлекательная. Немного однооб-



разные пейзажи не так режут глаза из-за постоянно появляющихся врагов, да и возможность использования транспортных средств (джипа и катера) способствует поднятию настроения играющего.

Врагов семь видов: шесть динозавров и охотники на них. Охотники, правда, почему-то стреляют в вас, хотя иногда между противниками происходят стычки, за которыми весело наблюдать из ближайших кустов. Также у местных хомосапиенсов подмечена привычка подбирать все, до чего не успели добежать вы. И у тех, и у других две линейки жизни, уменьшение которых зависит от используемого оружия, которое делится на два вида — убивающее и усыпляющее. При усыплении объекта от него остается

SPECIES: VELOCIRAPTOR HEIGHT: 750 LBS. DIET: CARNIVORE	
SPECIES: TRICERATOPS HEIGHT: 7000 LBS. DIET: HERBIVORE	
SPECIES: DILOPHOSAURUS HEIGHT: 800 LBS. DIET: CARNIVORE	
SPECIES: STEGOSAURUS HEIGHT: 4000 LBS. DIET: HERBIVORE	
SPECIES: T-REX MID HEIGHT: 4100 LBS. DIET: CARNIVORE	
SPECIES: TROODON HEIGHT: 200 LBS. DIET: CARNIVORE	



ВРАГИ • ВРАГИ • ВРАГИ • ВРАГИ • ВРАГИ • ВРАГИ • ВРАГИ

Тродоны — быстрые и довольно сильные. От атак увернуться сложно, но они не очень сильно бронированы, а посему вымирают быстро. Водятся только на открытой местности.

Дилофозавры — довольно мощно и метко плюются, прыткие, но совсем уж дохлые. Вездесущи.

Рапторы — подвижные и очень сильные в ближнем бою. Бежать от них практически бесполезно, гасить в открытом бою опасно. Живучи, но смертны, так что удачи. Живут только в пещерах.

Стегозавры — встречаются один раз за игру. Жутко мощные, но медленные и неповоротливые. Убивать их по сюжету вам не придется, так что бояться особо нечего.

Трицератопсы — самые опасные враги. При мощи, не уступающей стегозаврам, обладают скоростью, не меньше рапторовской. Единственный очевидный недостаток — жуткая неповоротливость, на это и делайте ставку. В пещерах не присутствуют.

Тираннозавры — не так страшны, как можно было бы предположить. Хорошо бронированы, в остальном очень похожи на рапторов. Живут на поверхности.

Охотники — одичавшие наши братья. Используют любое ваше оружие (и воруют прямо из-под носа его пополнители), могут и броню нацепить, а иногда и в машину залезть. Обитают на всем поднебесном и подземном пространстве.

спецзначок, за сбор которых в количестве шести штук вам сбросят на парашюте ящик с жизнью, броней и каким-нибудь оружием. Враги довольно живучи, так что советую держаться на почтительном расстоянии и отстреливать их издалека.

Постепенно переходим к игре. Для начала изучим меню, вызываемое нажатием старта. Review message — задание миссии. Рекомендую хорошенько прочитать. Далее идет area scanner — незаменимая вещь! При нахождении на уровне карты здесь можно увидеть всю местность, а при желании — расположение противников и ключевых объектов на ней. Dinosaur facts очень сильно напомнили мне дино-папки из Dino Crisis — то же самое. Mission status — абсолютно ненужный пункт: в нем всегда написано, что миссия еще не выполнена, а когда это произойдет, думаю, вы об этом сами догадаетесь. И, наконец, Air support — в очень сложной ситуации можно методом воздушной доставки получить аптечку и немного оружия.

Итак, политподготовку прошли, узнали из заставки, что летим кого-то спасать, поехали!

Mobile lab. Требуется отыскать передвижную лабораторию и ждать дальнейших указаний. Пройдя наверх от места старта, наткнетесь на карту. Не брезгуйте, зимой пригодится. В левом верхнем углу джип, рекомендую взять. Наша цель — в правом нижнем углу, не будем заставлять хороших людей себя ждать. Никаких трудностей. Код AMI4FTIA.

Попаем на первую поляну. Генератор, контролирующей электрическую стенку, выводится из строя гранатой (если нету, возьмите слева). Куда идти дальше — ва-

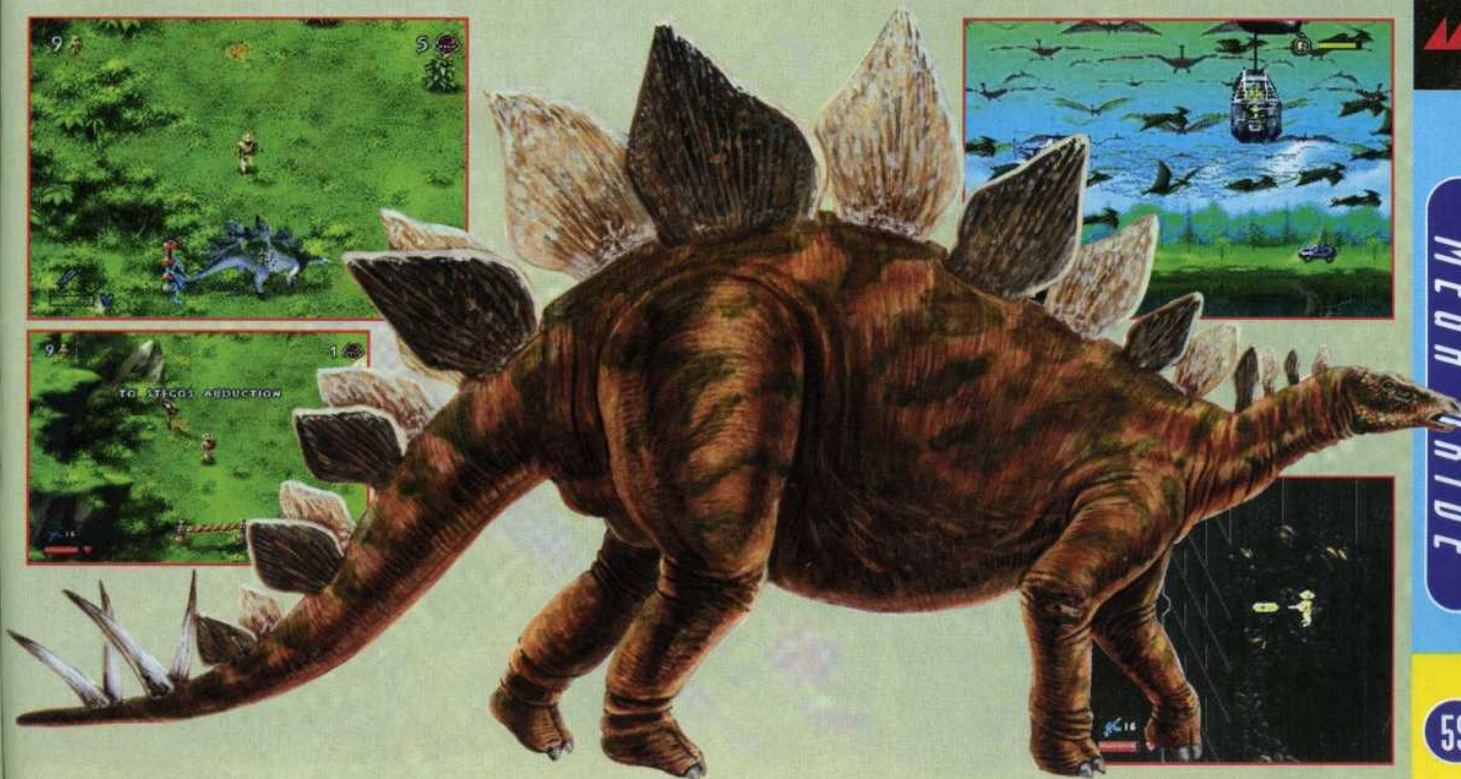
ше личное дело, проходить все равно придется все три. Коды, приведенные ниже, работают при моей схеме прохождения.

Cave rescue. Здесь нужно найти и вывести наружу потрепанного охотника. Некоторые камни можно взорвать гранатами (они выделены цветом и имеют энергию), за ними, как правило, скрываются тайники. Найдя чувака, сходите вниз, дабы вырубить генераторы. Охотник пойдет за вами, но волноваться за его здоровье не стоит — парень крепкий, все выдержит. Выход найдете легко, развилка там нет, но если что, посмотрите по карте. QK2U4FJA.

Activate sensors. Найти и активировать девять сенсоров. Очень большой участок для обследования, так что карту надо найти обязательно. Ни в коем случае не подходите к зарослям ядовитых кустиков! Пересекать эти участки можно только в машине, найти которую пока довольно просто. Вражеские дзоты и укрепления поддаются только гранатам (ракет пока у вас нет). Гонками на джипе сильно не увлекайтесь — из него очень неудобно стрелять. А в общем — все легко. ACQ4JJA1

Stegos abduction. Первая миссия с необычным заданием. Нужно загнать в клетки трех мирно пасущихся стегозавров. Мирные они — пока вас не видят, так что как только привлечете их внимание (метким выстрелом под хвост), сразу же делайте ноги в направлении клетки и на своем примере покажите животному, что в нее надо войти.

Карта очень маленькая, основные враги кучкуются, но, кроме самих стегозавров, вам здесь мало что угрожает. A8EPGFMS.



Поторопимся, нас ждет первая из четырех (ну так и хочется сказать «трехмерных», но это не совсем правда) рулезных миссий.

Bike race. Погоня за динозавром на байке по пересеченной местности с целью его убийства. Легчайший уровень. Единственную опасность представляют деревья, в которые очень трудно врезаться (как ни странно). Линейка жизни чуть ли не бесконечная, другие мотоциклисты стреляют исключительно по динозавру (а мы можем и по ним пальнуть), так что успех неизбежен. 5QCRAN4.

Вторая полянка. Наобум выбираем миссию.

Defend transport. Сопровождение грузовика, ползущего по джунглям. Дорога идет на восток (ее протяженность указана сверху), вверх и вниз не уйти. Занимайтесь самым простым и веселым занятием — отстрелом врагов. Вовремя убирайте с пути мины (гранатами). Чинилки, не лежащие на пути машины, сами толкайте к ней. 3KIESBMA.

Trike rescue. Спасение трицератопсов методом усыпления. Два индивида. Занятие довольно мрачное, так как зверюги не осознают своего счастья и всячески сопротивляются (два удара — жизнь долой). Искать их лучше с картой. Ядовитые заросли вначале обходите понизу. Засыпают триксы не сразу, и, пока на экране тикают часики, его и вас атакуют стаи голодных тродонов — не жалейте автомата и гранат. 5MQ5BS98.

Nest hunt. Охота на гнезда рапторов в темных подземельях. Требуется найти и разбомбить десять кладок хищников. Каким-то образом попали машина и катер, но на воде теперь можно наткнуться на мины — осторожнее. Полная свобода действий в прохождении, потому вооружитесь картой и — вперед! NKIIЕСВА.

Второй раз меняем обстановку.

T-rex escape. Теперь уже мы на джипе удираем от этой твари по дорожке вдоль электрического забора парка. Враг имеет две линейки энергии — одну полную и одну пустую. При попадании в голову (и только туда) жизнь у него не отнимается, но немного заполняется вторая линейка. После пяти подряд попаданий (если не подряд, то Т-Рекс

УПРАВЛЕНИЕ

- A** — смена оружия, прыжок в некоторых «четверках».
- B** — стрельба.
- C** — кнопка действия, стрельба в «четверках».
- Стрелки** — управление передвижением объекта.

контратакует и все труды пропадут даром) его начинает коматозить. В этот момент жмем B и, когда машина отъедет назад, впрессовываем его башку в электрозабор (просто зажав →). Шести контактов с электричеством вполне достаточно для победы. 40U8J9M6.

Едем дальше. На третий полянке в первый и последний раз сталкиваемся с ситуацией, когда выбор следующей миссии от нас не зависит.

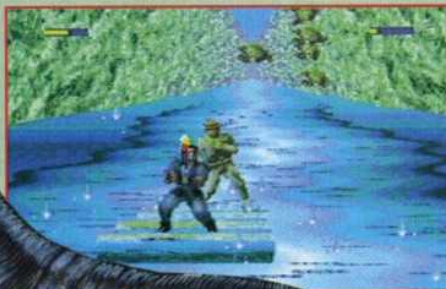
Cave maze. Миссия на этот раз незатейлива — найти выход из пещер. Как факт отсутствует карта, поэтому постараюсь на пальцах объяснить, чего делать. Начинается и заканчивается путь в середине территории (выход за стенкой от входа), но идти придется долго. Сначала направо до упора, затем по периметру в направлении часовой стрелки. Во всякие ответвления лучше не соваться, а то будете нарезать круги, как спортсмен. Поглядывайте на сканер — открытая вами местность там отображается. 8GM5EE5E.

Защищенное конституцией право выбора к вам вернулось, продолжим.

Camp sabotage. Найти и уничтожить четыре спутниковые тарелки в соответствующем количестве охотничьих лагерей. Лазерные загородки при физическом контакте поднимают шумер, но ничего особенного при этом не происходит (хотя я ожидал чего-то вроде, как в «Коммандосах»). Никаких особых проблем возникнуть не должно. 08E8VTMM.

T-rex chase. Надеюсь, управлять машиной вы научились хорошо, так как весь этап придется провести на колесах. Как и в миссии с сопровождением грузовика, вверх или вниз уйти не получится. Динозавр бежит небыстро, но бочки и мины развить большую скорость не позволят и вам. Чинилок довольно много, берите сколько хотите, но движение из-за них не прекращайте — проехали, так проехали. А вообще-то один из самых легких и точно самый быстрый этап. SSQ50505.

River raft. Мой любимый из «четвертых» этапов. Очень красивый. На маленьком плотике по бурной горной реке вниз по течению сплавляются два персонажа — собственно доктор и некий красавец (на Рики Мартина смахивает, полагаю, что это спасенный ранее охотник) в очках и с автоматом. Вы управляете одновремен-



ОРУЖИЕ • ОРУЖИЕ • ОРУЖИЕ • ОРУЖИЕ • ОРУЖИЕ • ОРУЖИЕ

Усыпляющее:

Шприцы — очень слабые, средний радиус действия, бесконечные.

Шокиер — средней мощности, но мизерный радиус действия. Хоть и бесконечный, но широкое применение получит вряд ли.

Газовые гранаты — самое сильное из усыпляющих. Немного неудобные, но очень мощные. Могут тушить огонь. Запас ограничен.

Убивающее:

Дробовик — основное орудие труда. Средний по мощности и дальности, но бесконечный.

Автомат — однозначно лучший предмет из всего арсенала, но всегда ощутима нехватка боезапасов.

Гранаты — очень мощные, но трудно целиться и, как и все хорошее в жизни, быстро заканчиваются.

Мины — нужны для засад или бросания под ноги преследователям, пополнителей больше, чем это реально нужно.

Ракеты — летят прямо и делают больно. Никогда не бывает много. Самонаводящиеся ракеты — ничем не лучше обычных, а встречаются еще реже.

Еще можно найти бронежилет — очень полезная вещь: в два раза увеличивает линейку жизни и менее болезненно реагирует на повреждения.

но обоими, то бишь плотом и стрельбой. Плот умеет прыгать (!), используйте это при атаках пираний. В крокодилов (или кто они там) просто обильно стреляйте, желательно из угла. Когда время истечет (линейка в правом верхнем углу), кончатся и ваши муки. V2KL1NMS.

Последняя полянка.

Egg hunt. Цель — собрать четыре яйца тираннозавра, разбросанные по маленьким близлежащим островкам. Охраняется потомством родителями и трицератопсами (друзья семьи). Впрочем, начало этапа наталкивает на мысль, что друзьями они являются вряд ли: на ваших глазах произойдет ожесточенная схватка между указанными выше товарищами. Выжившего в схватке убейте, а то он сразу же переключится на вас. Остальных охранников постарайтесь убивать быстро — ракетами (теперь они у вас появились). H8EUAS9M.

Amber mine. Поиски янтаря в заброшенных янтарных шахтах. Двадцать экземпляров. Карта сразу же справа. Газовые выхлопы из стен сменились на огненные, так что аккуратнее. Мин на воде тоже прибавилось. Кстати, здесь, в отличие от остальных пещер, по-другому сделано освещение — смотрится непривычно, но очень красиво. JQS9N874.

Rough road. Доставить грузовик с хавчиком на базу. Голодные мужики стали очень злыми, повсюду ползают тираннозавры. Карты нет, но она и не нужна — просто ежайте по дороге, а она сама куда надо приведет. Грузовичок берегите, а то «моментально в море». DCQI12BI.

На уровне Pteranodons «четверки» заканчиваются. На этот раз мы летим на вертолете с подвешенной клеткой (что в клетке — не знаю), а вокруг летают тысячи птеранодонов. С берега, воздуха и моря атакуют охотники, засевшие во все встречавшиеся ранее виды техники. В них надо просто стрелять. А вот с птичками не так все просто.

Атакуют они веревку, соединяющую вертолет и клетку. Поначалу маршрут ухода от их атак будет показывать квадратик, но потом он исчезнет и рассчитывать, как всегда, придется только на себя. Как и в случае с плотом, нужно продержаться определенное время, по истечении которого миссия будет выполнена. Кода не дадут.

Jungle firestorm. Громадный лесной пожар сметает все на своем пути, поэтому главное — смыться по-быстрому. Карту можно взять (благо она валяется под ногами), и сразу станет ясно, что путей отступления два: поверху и понизу. Нижний вариант попроще, советую его. На врагов не отвлекайтесь вообще. Если сильно приставучие — кидайте им под ноги мины. Главное успеть, пока огонь не перережет путь. Не надейтесь увидеть в конце код.

Final countdown. Финальный заезд на выживание. Опять же плюньте на обреченных врагов, рвите вперед. Карта за разбиваемой каменной преградой, она единственная, так что догадаетесь. У первых электрических ворот тачку придется бросить и до катера добираться пешком. На воде ОЧЕНЬ много мин, но на осторожность нет времени. Обязательно подбирайте все встречаемые часики (когда будете плыть, сворачивайте за ними на пляжи). Все!!! ПРОШЛИ!

С заставочкой будет облом, но это как-то уже и не важно.

Подведем итог. Одна из многих игр на Сеге, которую целиком проходят один раз, но потом об этом долго вспоминают. Единственный увиденный мною недостаток — музыка, она жутко однообразна и вполне подошла бы к тетрису, но не к боевику, а в основном продукт высшего качества. Рекомендовано к прохождению долгими зимними вечерами.

Последний момент. После некоторых уровней игра выдает три секретных кода: CIVILWAR, REDHUNTER, MAGICBOX. Последний дает выход на все уровни игры, первые два не сработали и что дают, не знаю. Все, адью.

Molotov



Главные действующие лица:

Дик — старый моряк;
Джон — в давние годы его можно было бы назвать пиратом, но сейчас он в мире с законом и работает корабельным охранником.

1718 год. Вечер, порт (стоянка старых кораблей). Джон, покуривая сигару, уже целых два часа сидит в сторожевой будке, изнывая от скуки. Вдруг дверь открывается, и в помещение, покачиваясь, заходит Дик.

Дик: Что, скучаешь?

Джон: Делать нечего, приходится.

Дик: А я тут из бара. Услышал одну интересную историю и еще получил 10% скидку стоимости рома как постоянный клиент, ни разу не заснувший за стойкой...

Джон: Скажи, что за история, о которой ты говоришь?

Дик: Чтобы ее рассказать, я сюда и приковылял... Помнишь, тридцать лет назад прошел шумок о сокровище, спрятанном каким-то кровожадным пиратом?

Джон: Еще бы мне это забыть! Все посетители нашего бара только и судачили об этой куче золота!

Дик: Так вот. Среди множества изыскателей особенно преуспели двое, которым все-таки удалось добраться до "Острова голововоорезов"...

Итак, тогда был 1688 год, время самого разгула пиратства. Слух об этом кладе взбудоражил многих. Среди пиратов выделялись двое, так сказать, крутых: Уильям Шоу и Морган Адамс, решивших отправиться на охоту за сокровищами. Но не только они. Пират — злодей, известный своей жестокостью Дуг Браун тоже не остался без дела. Кстати, Морган и Шоу в этот момент сидели под замком в темнице злобного губернатора Ямайки. Но это им особо не мешало. Подумаешь! Пират не был бы самим собой, если бы не смог выбраться из какой-то там клетки!

Джон: Ты прав. Когда я сидел на Ямайке, мне удалось перегрызть замок моей камеры за десять минут. Между прочим, намного быстрее, чем бедолага из соседней клетки. А ведь бежать мы не собирались, просто поспорили от скуки!

Дик: Представляю! Если бы перед тобой маячило золото, ты замок просто бы съел! Но продолжу.

Все бы хорошо, но нет карты — перехватила конкурирующая фирма. Придется искать.

Выбравшись, они стали потихоньку уносить ноги. Впрочем, совсем тихо не удалось. Пришлось "договариваться" с помощью шпак с гвардейцами. К счастью, возражали они совсем недолго. Но когда Морган и Шоу подошли к выходной "калитке", увидели нечто — охранник после непродолжительных лозунгов в честь своей родины начал отстреливаться из... топора! Кстати, хорошая вещь-ца. Ждешь, что тебя начнут рубить, а откуда ни возьмись вылетает пуля и оказывается прямо у тебя во лбу.

Джон: Типун тебе на язык! Ты про себя лучше говори!

Дик: Да ладно, ладно... После убийства охранника на наших героев нашел приступ мародерства. И ничего не оставив в карманах у трупа, они оседлали новое чудо техники того давнего времени — самопередвига-



ОСТРОВ ГОЛОВОРЕЗОВ



ющуюся телегу. Судя по впечатлениям травмированных прохожих, скорость ее очень велика.

Тем временем чудо-тележка прибыла на шестой путь пятой платформы (в смысле в город Спитталфилд). А там не очень-то жалуют сбежавших из тюрьмы пиратов. И народ здесь поинтересней. Говорят, что навстречу им выпустили весьма необычных толстячков, которые при виде противника или бьют его по дыне, или всячески стараются пообниматься. Представь, что будет, если попасть к такому гиганту в объятия — все внутренности перемнет. Поблуждав часика полтора, Шоу и Морган наконец-то понимают, что на улице им никого не найти, кто бы подсказал, где карта, и приступили к изучению близлежащих домов и переулков. В одном из них им удалось отыскать небольшой сундучок и несколько видов оружия. Но самое интересное было впереди. В занюханной забегаловке их поджидала тройка нехороших людей с явно недружелюбными намерениями. Во главе стоял сам Дуг, но из-за своей трусости в бой он послал двух подручных. И тут наши разбушевались, а бывшие подручные отошли в мир иной, оставив в подарок кошелек с последним пиастром и картой. Эта, в общем-то заурядная потасовка наделала столь много шума, что весь королевский флот прибыл в гавань

Рассуждения на тему "Серии ударов"

Серии ударов придумывать очень легко и интересно. Однако хочу предложить два моих варианта:

1. Схватить противника + 2 раза В, затем ↓ одновременно с кнопкой С. Результат: захваченный враг два раза коленом получает по животу и с силой откидывается на землю (49%).

2. А, А, С, С, ↘ + С. Результат: бедный противник получает два удара рукой, вдобавок два удара холодным оружием и затем сбивается с ног (85%).

В OPTIONS предлагаю выбрать два стиля драки, но никогда не выбирайте второй. Кроме вреда, ничего не принесет. А еще в Options лучше вообще не заходить.





СОВЕТЫ

Несмотря на довольно простой сюжет, игра очень сложная и мне хочется дать несколько советов новичкам:

Этап "Тележка". Проехать очень легко, имея немного терпения, ручку и бумагу. Ну а для ленивых предлагаю порядок поворотов перед препятствиями: верх, вниз, вниз, вверх, вниз, вверх, вниз, вверх, вниз, вверх, вверх, резко вниз.

Этап "Пещера". Чтобы его пройти, нужно действительно потрудиться. Схемы рисовать сложно. Единственное, что можно подсказать, так это то, что первый вход в пещере находится в левом нижнем углу экрана (там, где приходится прыгать по небольшим выступам скалы). Чтобы летучая мышь, пролетая, вас не задела, нужно присесть.

Этап "Карета". Легко преодолеть этот уровень, если в самом начале присесть (↓+С) и, находясь в таком положении, сталкивать врагов (кнопка В).

Этап "Джунгли". Зайдите в первую пещеру, затем перепрыгните две ямы с песком и снова зайдите в пещеру, снова пробегайте две ямы; после зайдите в темную пещеру, и этап завершится.

Continue в игре есть и дается по принципу "30 тыс. — 1 continue", (т.е. 30 т — 1; 60 — 2; 90 — 3 и т.д., но вряд ли...)



ем. Войдя в него, они увидели сундук, наполненный золотом, вокруг черепа и... тишина...
Джон: Брехня!
Дик: Ну-ну... Вдруг земля затряслась. Друзья подумали, что это обвал, и решив, что жизнь дороже всякого золота, дружно смылись. Но как только все утихло, в пещеру ворвался помощник Брауна и с успехом прибрал к своим гадким рукам все найденное. Увидев это, обделенные пираты пустились в погоню. Путь шел снова через горный спуск. О нем я рассказывать не буду. Ведь для них он был не сложнее первого.

Спитталфилда и по улицам стали шастать толпы солдат. Наши же герои прыгнули прямо на крышу проезжающей мимо кареты и направились к пристани, с которой должен был отплыть корабль напрямую на остров Головорезов. Естественно, что в гавани их уже ждала засада. И угадай, кто там их встретил?

Джон: Санта Клаус с целым мешком подарков!
Дик: Мимо! Их встретил еще один бугай с топором-ружьём. Но простоял он даже меньше того времени, которое ты тратил на отгрызание замка в своей камере. Шоу и Морган же как раз успели к отплытию. Все бы хорошо, но взбунтовался один из матросов и устроил на корабле мятеж. Вот и пришлось им приватизировать этот кораблик, на всякий случай освободив его и ото всех пассажиров. Многих из них явно мучила морская болезнь, и они пытались испачкать одежду своими... э-э... своим внутренним содержанием. Но всегда было известно: плохо себя чувствуешь — освежись... (за бортом корабля, например).



...Следующее утро наши герои встретили на незнакомом пустынном берегу. Сзади море, в котором плавают обломки корабля, впереди джунгли с зыбучими песками, хищными животными. Путешествие по джунглям сильно измотало друзей, но вскоре одна из многочисленных пещер привела их...

Джон: К лавке с бесплатной раздачей рома!
Дик: Не перебивай! Не то остаток ночи проведешь в одиночестве. Так вот. Привела к высоченной скале. Ну и пришлось им спускаться, ноги ломать... А гвардейцы все-таки очень упорный народ. И здесь не подкачали. Покоя от них никакого. Аборигены рассказывали, что в помощь они пригласили каких-то мужиков с очень-очень тяжелыми и длинными саблями. Но, извините, какие силы могут остановить взбешенных пиратов?! Аккуратно спустившись на землю, они оказались в указанной на карте подземной пещере. Здесь Шоу и Морган блуждали очень долго. Страшно, но красиво: на стенах развешены черепа, скелеты. Без пиратов здесь тоже не обошлось, но наверняка при виде наших у них появлялось предчувствие, что они полетят куда-то вниз... Местность — натуральный лабиринт. Выходы найти было очень сложно, но наконец, после долгих поисков, на месте, где ранее обвалилась земля, показался светлый про-

После мягкого приземления открылся прекрасный вид: красивый берег, море, два пиратских корабля на рейде...

Джон: Вдруг подходит девушка и, оттолкнув Моргана, спрашивает у Шоу, как пройти в библиотеку.
Дик: Нет же! Подходит гвардеец с ручным леопардом и приглашает пройти в "отделение"! Наши не соглашаются, и начинается очередная разборка. Враг хоть и пытался взлететь как вертолет, но слег гораздо раньше своего леопарда, с которым пришлось повозиться. Уже вечерело, Шоу и Морган оттирали свое холодное оружие от ранее горячей, а ныне засохшей крови. Но тут их внимание привлекли два корабля, с которых доносились громкие возгласы и тосты "За смерть всех наших врагов". Разумеется, нашу парочку не могла не взбесить такая самоуверенность, и, собрав последние силы, отправились они на один из этих кораблей. А там! Там собралась вся элита пиратства во главе с Д.Брауном, закрывшимся в своей каюте. Подавив все элитное сопротивление, друзья врываются в каюту главаря. Взбешенный входом без стука, он пытается защитить свое право на жилище, но золотая лихорадка сделала свое дело... Уже через час команда была этапирована за борт, а Шоу и Морган отправились... А кто их знает, куда. Об этом никто не слышал. Остались лишь разные слухи. Некоторые говорят, что они живут припеваючи и не растратили даже половины добытого. Другие утверждают, что им так и не удалось доплыть до суши, корабль дал течь и затонул вместе с золотом... Ну ладно, мне пока идти, развлеку официанта в баре — может и расщедрится на порцию спиртного.
Джон: Странно, но мне кажется, что подобная история не принесет тебе даже жаренного червя, Дик!

Евгений Севостьянов, г.Красноярск
 Перерезал тысячи голов ради этого описания.



УПРАВЛЕНИЕ

Кувырок-удар: (с боссом) ↓+С; (в игре) ↓+С, затем повторить нажатие "С".
 Удар рукой (использование бомб, камней, факелов, ножей и др.): А.
 Подсечка: ↘ + В.
 Схватить: подойти вплотную и нажать → до захвата.





Вечерело, солнце опускалось, глава пиратской студии "Лево руля!" Куой сидел в своем кресле и слушал сводку последних новостей, надеясь хотя бы отсюда почерпнуть немного информации для вдохновения.

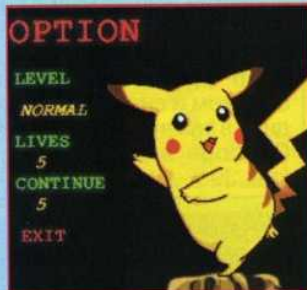
— Внимание! Новости! Экстренное сообщение! Пикачу особо редкого (но не занесенного пока еще в Красную Книгу) съедобного вида получил травму серьезного характера! Выживет ли он — это вопрос времени! Многие ветеринары, собравшиеся в этот прекрасный выходной на пикник, думают, что самым выгодным было бы отправить его на шашлык. Отдыхающие рядом мясники считают то же самое. Самые голодн... ой, простите... самые опытные мясники и доктора толкают друг др... ну, в смысле, обсуждают вопрос дальнейшего лечения... Кто же кого отпина... ой, снова простите... убедит... Ждите продолжения событий!.. Клик!

"Пикачу — это интересно!" — подумал Куой.

— Так... В связи с уходом на заслуженную пенсию главного идейного вдохновителя пиратских "подвигов", а, по совместительству, еще и режиссера, программиста, художника, студии требуется новый... этот... вдохновитель, а, заодно, хотя бы, еще и программист! Нам нужно срочно выпустить очередную игру, дабы подправить свое финансовое положение! Может быть, на это время поймаем на просторах рисовых полей вольно странствующих одиноких программеров?

— Сэр! Таких самородков уже давно перекупили игровые монстры. Остался всего лишь один — великий Хо Сунг Пак. Но он сейчас явиться не может, так как катается на белых медведях в России, отдыхая после взлома компьютерной сети "Майкрософт". Билл Гейтс ему, в качестве благодарности, разрешил отхакать немного денег со счета компании, ведь теперь у них все работает!

— А-а-а-а-э-э-э-э-э-э-е-е-е-е-е... (Куой лупится головой о стол). Ну что же, Шао-Саб-Лю-Цзунг, придется тебе одному поработать... Если завтра у меня не будет своей игры про покемонов, я тебе самолично хакари сделаю!



ма приятный. С другой же, можно было и получше соорудить. Я очень долго ждал и надеялся, когда же на заднем плане будет хоть что-то двигаться. Ан нет — фотографии есть фотографии, не видать нам таких эффектов, как, например, в Сонике, когда с движением экрана разные "куски" заднего плана перемещаются по-разному. Некоторые покемоны, на поверку, никакими покемонами не являются. Например, часть врагов (обезьяны и крабы) прямо взята из игрушки "Wonderboy 3". Также науке неизвестно, откуда у Пикачу зубы, как у кролика, но ведь пираты — они люди такие творческие, поэтому,

простим им огрехи, я видел игры, где графика раз в пятьсот хуже...

Да, кстати, о Пикачу. Это — главный герой игры. Для тех, кто не в курсе, спешу доложить, что это — такая желтая и наглая мышь. Для тех, кто в курсе, но не совсем, сообщаю, что даже в глазах тех, кому нравится именно мультфильм о покемонах, а не игра, Пикачу не так чтобы является кем-то "суперным" (а, грубо говоря, мало в мире любителей этого желтого грызуна, ой мало)... Честное слово, именно то, что в Нинтендо его выбрали как "верховного покемона", надолго отпугнуло многих "потенциальных потребителей"... Пираты же, не мудрствуя лукаво, решили пойти по стопам авторов "Игрового Кубика".

Сюжета нет. Вернее, можно догадаться, что завод загрязняет лес, а Пикачу вроде как с этим не согласен. Потому как приключение самозабвенно заканчивается именно на заводе, после того как электромыша отпинает не в меру разросшегося покемона Визинга. Оба покемона (в игре и мультфильме) не самые лучшие. Так что, можно сказать,





разборки тут весьма местного масштаба. Визинг, будучи ядовитым покемоном, живет на заводе (небось, химическом), явно ему такая среда благоприятна. Приходит Пикачу и наводит экологический порядок. Чего же тут непонятного? Гринпис, в натуре.

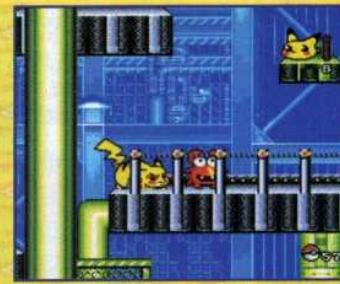
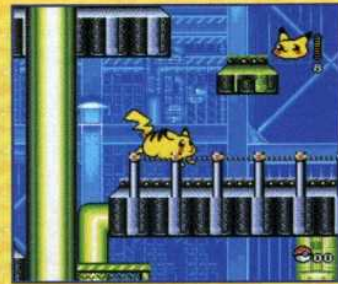
Музыка. Могу сказать то, что мелодий мало и они повторяются. Но, правда, это — не самые плохие мелодии, что мне доводилось слышать, так что может и понравятся кому. Звук стандартен Писк во время прыжков и взятия бонусов стал уже таким штампом, что и подумать страшно. В общем, ничего непривычного. Надо отметить, что Пикачу умеет довольно внятно выговаривать свое имя. Правда, почему-то ударение ставит не совсем там. Или же так и надо на самом деле, а сказочники из Нинтендо все наврали? Игровой процесс... Хм... Не знаю даже, что и сказать. Уровней не так уж и много. Те, что есть, достаточно сложные. Одно, значит, другим компенсируется. Пика, кроме как скалить зубы, умеет еще и уничтожать врагов природы. Делает он это путем наскока на голову, либо же путем метания покебола (сфера такая, где в оригинальной, геймбоевской, игре и в мультике хранят неизвестно как помещающихся туда монстриков). Покебол метается крайне неохотно. Пока там еще мышь наша размахнется... Однако сей шарик управляется чудесным способом. Он летит только в ту сторону, куда персонаж смотрит. То есть, если Пикачу выбросит его во врага, наступающего его справа, а сам будет улепетывать налево, то... его метательное оружие развернется в воздухе (!) и будет лететь за хозяином! Наверное, все-таки, пикачувская зубастая челюсть — вставная и железная, а покебол намагничен. Иначе и не объяснишь никак. После столкновения все покеболы теряются. Потому, если рассудить и собирать их стимула-то нет. Хотя, впрочем, особенно на втором этапе, они могут помочь в уничтожении "летунов". При "напрыгивании" на супостатов Пика имеет шанс оттолкнуться от них и подлететь еще выше. Но для этого нужно вовремя нажать кнопку прыжка. Интересно, не правда ли?



А теперь — о самом грустном. Лично я пробовал проходить эту игру на трех эмуляторах, но у меня все сурово вешалось на уровне "Завод". В одном случае — "просто так, по ходу жизни" (на стареньком, но очень даже популярном в России, благодаря небольшим системным требованиям, эмуле Genecyst), в двух других — при столкновении с некоторыми врагами (на ста-а-арой, но верной своему хозяину, версии эмулятора Gens и такой же по свежести версии Dgen; кстати, Gens — почти что единственно правильный выбор, благодаря широкому списку работающих на нем игр и сглаживанию пикселей). Сначала спрайты персонажей "отделялись" от земли-матушки и "летали" по экрану, как им захочется, а потом игра висла... (С картриджем, что был в редакции, картина та же). Так что столкновение на "заводском" этапе может означать полный и бесповоротный гамOVER! Хотя, учитывая небольшое число этих самых этапов, лично мне, как выдавшему виды игроку, это даже добавило адреналина... Так что сами думайте — покупать или не покупать. Но, дабы не создавать об игре плохое мнение, скажу, что столкновений на последнем этапе можно избежать, тем более, не при каждом "налетании" на монстра бывает глюк. А еще я расскажу вам прикол. Дело в том, что враги имеют странную особенность — меняют собственную окраску! Иногда бывает весело видеть, что привычный враг полинял и стал уже как-то менее привычным. В других играх такого вот эффекта я отродясь не видел! Что же можно сказать об игре в целом? Да то и можно — игра пиратская. Пиратиус гамиус вульгариус, как бы, наверное, промолвили на латыни латиноамериканцы (или кто там по латыни-то шпрехает?). Ну а для тех, кто "с Сегой по жизни", это, конечно, не так плохо, ведь не все же время в Аладдина, Червяка Джима да в их сохварившей типа Бугермена гамать любителю аркад? Ну вот и я тоже так думаю.

А пока вы решаете, брать или не брать эту игру, Пикачу идет гулять по просторам Покемонии... Приключение начинается в лесу. Вернее, в, так сказать, горном лесу. Эх, романтика! Жалко, что бумага не передает всех эмоций, а то я бы тут вам поведал... Холодно-зеленая флора, где-то вдали мечтательно расположились горные сосны. Еще, видно, немного прохладно...





Бр-р-р-рь... Крабб (поки в виде крабов), Чармилионы (такие красные ящерки), Weedle'ы (как, вы не знаете, что это за гусеницы?... да вам повезло!) и мартышки (почетные гости из Wonderboy 3), мило бегающие по горизонтали — это, конечно же, очень мило (также еще порадовал Оддиш, красиво "ботаника" нарисовали). Потому как до слез просто. И поэтому, весьма мило. "Эх, и где сейчас это время, когда погружение в игру было чем-то вроде шаманского ритуала, а в случае чего, ругали не программистов, а не умеющих приспособиваться к жестким условиям геймеров?" — подумали мы с Пикачу, глядя вдаль... И тут же получили на орехи от летающих ястребков Пиджеев... А тут еще есть бабочки. Но тоже злые. Вот. Придется ползать по верхотуре, что не совсем уж и здорово, ибо, свалившись, рискуете попасть на начало этапа. Впрочем, по окончании этапа никаких эмоций, брызг "Спрайта" не ждите. Да что там лимонада, там и подсолнечного масла не будет... Привыкайте, пираты — люди не резиновые (тем более, что Хо Сунг Пака, как я повторяюсь, не было и на создание получасовых красочных междууровневых заставок их никто не вдохновил).

Следующий этап я считаю самым сложным в игре (последний не в счет — там сложно не потому как сложно, а потому как глючно, а это — разные вещи). Вот так вот — еще второй, а уже самый сложный. Зато потом вы сможете после него расслабиться. Лес, конечно же, лес, что закономерно — много зелени, деревья на заднем плане... и легионы врагов на переднем. Так и хочется убежать туда, полежать в травке, вместо того чтобы переться куда-то... Эх, лень-матушка. Вообще, тут натурально (на фоне натуральной природы) разворачивается, как говорится, натуральный такой, природный, естественный, можно даже сказать, отбор. Но я вам помогу так немного, сообщив, что на нижнем уровне этапа можно найти две секретки с пирогом (ой, а я вам сказал, что пирог восстанавливает всю энергию?). Найти их не составит труда (так что даже не ясно, чем именно я помог). Что тут можно сказать? Тренировка, тренировка и еще раз тренировка. Пользуйтесь почаще возможностью отталкиваться от макушек врагов — это пригодится. И тренируйтесь бросать покеболы, хоть, конечно, оружие это весьма хреноватое, но от летающих над землей вражин уберечь, с горем пополам, может...

После сей зубодробительной пробежки напряжение, как я и обещал, спадет. Мирная такая, вполне тихая ночь... Куча покеболов и не так много (как в прошлый раз) врагов. Релаксация! Правда, китайцы хотели придумать что-то типа "трудной головоломки", но вышло у них... в об-

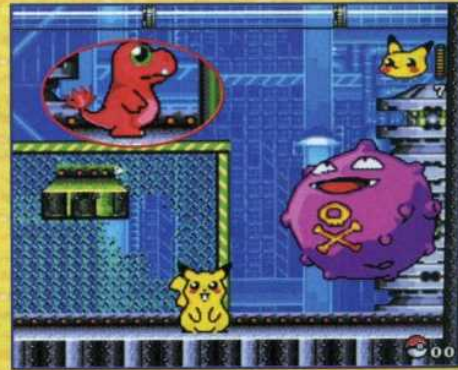
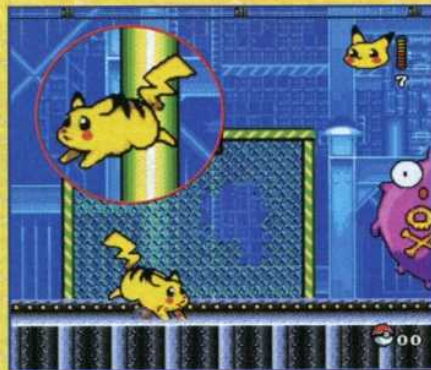
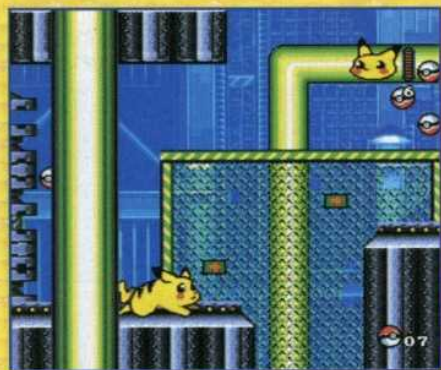
щем, хреново вышло. Головоломка оказалась вовсе не трудная, а так... так. В общем, выход не откроется, пока Пикачу не нажмет на кнопку. Кнопку найти — пара пустяков, так что вдохните воздуха и вступайте на территорию завода...

Как я и говорил — тут надо быть предельно осторожным. Прыгайте вперед, долбая уже поднадоевших врагов, да не заглядывайтесь на вполне интересный (но выполненный, всего лишь, в одном цвете) бэкграунд... Эх, вот, действительно, цивилизация схватила, так схватила! Что же

я могу посоветовать тут? Да, пожалуй, ничего не могу! Осторожнее со столкновениями, а не то все может здорово и навечно повиснуть. Прыгать придется много. Будьте готовы к этому. Иногда даже придется воспользоваться отталкиванием от врагов, иначе — никак. Ну и, конечно, пираты, как всегда, без глюков не могут! На платформы, палящие в воздухе, лучше прыгать вертикально сверху, а не то есть риск, что, словно привидение, платформа проскочит сквозь вашего героя... Мда, ну и фокусы у пиратов... Не будем себе нервы портить, лучше я расскажу о... единственном и финальном боссе! Да, уже. Предупреждал ведь насчет продолжительности. Как и обещал — ядовитый монстр. Если посудить, гигантский воздушный шарик. Катается он по полу и прыгает. Перескочить через такую махину чрезвычайно вредно для здоровья. Поэтому, вот что я вам советую сделать. Прыгайте на одну из платформ и, прыгая почаще и лавируя в воздухе, пытайтесь наскочить на босса. Очень помогает уже, небось, вами хорошо усвоенный "прыжок с толчком". Иногда, правда, платформы любят исчезать. То ли глюк, то ли Хо Сунг Пак в последние дни работы все-таки подключился и просчитал относительно победную тактику. Если одна из платформ исчезнет, тут же добирайтесь до второй. Помните, что стоять на земле — "самоубивисно". Когда все будет окончено, покажут картинку с очень довольным Пикачу... И это что, типа, вся концовка, что ли!? В общем, вот такие вот торты.

...Куй, главный пират-игродел, снова изучал новости... — Экстренное сообщение! Драка между мясниками и ветеринарами! Пикачу, которого в выходной день многие пророчили на шашлык, встал и ускакал домой, травмы его оказались несерьезны. Однако, последовала разборка, потому что все подумали, что кто-то тихо умыкнул тушку! Обошлось без жертв. Вовремя подоспела бригада покемонов, присматривающих за порядком, и окатила их всех из шланга... Клик!

Александр Сергеевич aka Alex MAN



VIOLENCE HOCKEY



Ну и дела. Ведь никогда не увлекался спортивными играми, кроме гонок в стиле Road Rash. А тут — на тебе — хоккей, да еще на восьмимбитке. Все конечно так, но ведь хоккей не обычный, а боевой, и делала его фирма Тесмо, выпустившая до этого на Денди знаменитый мультяшный футбол Goal 3, а ближе к концу 90-х годов на приставке Sony серию Kageko Deserption, а также драки Dead or Alive (третья часть этих драк вышла на Xbox и демонстрирует мощь и возможности детища Билла Гейтса). В хоккее много юмора и есть настоящие анимешные веселые заставки. Поэтому постоянно рекомендую игру всем владельцам восьмимбиток типа Денди — удовольствие получите большое.

Управление. В — удар по шайбе, при зажатии с шайбой на время около трех секунд — суперудар. Зажатая А — передача друг другу. Если нажать и отпустить сразу кнопку — вбрасывание шайбы. Одновременно В плюс А — подскок в воздух персонажа. В прыжке нажать какую-либо кнопку — атака противника ногами, кулаком, головой или клюшкой.

Без шайбы нажатие кнопок позволяет также атаковать противника, что приводит к потере вражеской энергии, показанной внизу экрана в виде желтой полоски. С пустой шкалой энергии враг не сможет делать суперудар.

Не передерживайте кнопку суперудара, так как персонаж выдохнется и при этом, не сделав супер, еще и потеряет энергию. Также подмечено, что персонаж, получив несколько раз клюшкой по разным местам тела, злится весьма потешно и совсем не потешно начинает лупить ваших игроков, пока его рефери не запишет на скамейку штрафников коробку или сам не успокоится. Ваши персонажи тоже могут разозлиться. Матчи идут три тайма по три минуты. Здоровье персонажей во время перерывов восстанавливается. При прохождении игры идут веселые заставки (правда, на японском языке) и в углу сверху-справа дается пароль.

Сюжет рассказывается, увы, на японском языке. Судя по картинкам, один из учеников школы увлекался хоккеем, а его одноклассники захотели попробовать себя в этом виде спорта. **Первый матч прошел с местными ребятами.** Все было просто, противник даже не мог сделать правильно суперудар по шайбе. Но после матча происходит ссора между лидером класса и юным хоккеистом, так как последний считал, что на большее класс не способен. Надев отданную проигравшей командой хоккейную форму, класс бросает вызов школе, занимающейся кен-до (бои на бамбуковых мечах). Эти ребята уже посерьезней, они могут в прыжке пускать соник-волну. Победив их, получаем форму кен-до и возможность, нажав в прыжке кнопку В, теперь и самим доставать противника издалека. Первый пароль — 6088.

Следующий вызов — команде бейсболистов, которые любят в прыжке врезать битой по шайбе, а их вратарь способен таким обра-

зом запустить обратно супершайбу. Нормально делают суперудар, но шайба летит после супера медленно и ваш вратарем может легко ее поймать. Пароль 4994.

Девочки в восторге от вашей победы, но после этого матча одна девочка, все время с интересом подслушивавшая споры капитана команды с юным хоккеистом, делает неожиданный вывод. В итоге решено вместе с другими девочками из класса **собрать женскую команду и бросить вам вызов.** Лупить хоккеисток как-то неловко, но что делать... Супершайба превращается в медвежонка и, расшвыривая по дороге всех без разбору, не спеша чешет в ворота. Получаем пароль 6342 и красные юбки с маской медвежонка.

Игроки следующего соперника — команды Hapazono обожают перебрасывать ваших хоккеистов через себя, а тут еще борта хоккейной площадки пружинят и отбрасывают ваших ребят, лишая их энергии. Каков выход? Я поступал так: когда у моих персонажей не оставалось энергошкалы, я аккуратно запускал шайбу с низа площадки около ворот врага, с надписи на льду. И забивал! Пароль 7153.

Команда байкеров Tanibana Killers задает вам перцу: лед в разных местах площадки взрывается, надолго вырубая находящихся рядом, вражеские хоккеисты при суперударе вертятся, далеко доставая вокруг себя гнутыми водопроводными трубами, заменяющими им клюшки. Приходится в ответ бить в прыжке — защита от ударов у «Убийц» слабая. Пароль 8368.

После победы над байкерами я одел их форму, дающую возможность при суперах лучше перемещаться по льду. **Противники на сей раз — обычные хоккеисты,** как ни странно. И сражение с ними идет в настоящем спортивном комплексе. Резвые ребята, заезжаться не дадут. И тем не менее — пароль 6562 (кстати, он последний).

Ну держитесь. Это настоящая борьба за выживание. **Надо будет выиграть у трех команд подряд.** Капитан, лидер класса, толкает бравадную речь, вокруг все воодушевленно поднимают руки. Первый бой — не самый страшный, правда вратарь у вражин сидит в глубине своих ворот и хитрый прием с броском снизу с надписи не проходит.

После матча капитан, весь залепленный пластырем в местах ссадин, опять произносит речь, поднимая перебинтованный народ на бой. Следующая вражья команда имеет в арсенале замечательный прием: пока один делает суперудар, остальные клюшками глушат вашего вратаря, чтобы не мог перехватить супершайбу. И вновь забинтованный и заглосованный капитан команды пытается речью поднять свой народ, вокруг лежит костыли, аптечки и школьная команда.

Вот он, последний и решительный бой. Делайте супер капитаном, держась снизу темной линии, неподалеку у вражеских ворот. У одного из ваших персонажей при супере шайба сначала взлетает над воротами. Пока не приземлилась, не стесняйтесь глушите клюшкой вражьего вратаря. Супер — настоящий тайфун, засасывающий всех без разбору. Но я верю в вас, а главное, та самая одноклассница тоже в вас верит и, если проиграв, вы откажете ей в просьбе переиграть матч, получите от нее... мощный апперкот в челюсть! Не оскрамите доверия и получите отличную заставку с радостными школьниками, завоевавшими большой хоккейный кубок.



Firefox

570 БАЙКЕРОВ
TANIBANA KILLERS
HAPAZONO
DEAD OR ALIVE

VIOLENCE HOCKEY

Sbit

ВОСЬМИБИТНИ

Категорически не согласен с теми, кто утверждает, что восьмибитки уже мертвы. Каждая приставка, и эти не исключение, обладает определенным набором игр, в которые можно играть чуть ли не вечно. Из-за них даже можно купить себе или своему ребенку устарелую, казалось бы, приставку. Ну неужели на тех, кто сейчас зажигает на PS2 или Dreamcast, перед сном или где-нибудь в дороге не нападает ностальгия по таким вещам, как Blaster Master, Battletoads & Double Dragon или Turtles 3 и Punisher, например? Со мною такие вещи бывают (мне, правда, легче, у меня это все на эмуляторах). И диск с FIFA 2002 и Commandos 2 на время приходится уступить место Bionis'у и прилагающимся к нему артефактам.

Просмотрев недавно нон-стопы 21-го, 37-го и 54-го номеров, сильно удивился, не найдя в них информации о присутствии в каком-либо из выпусков журнала описания Power Blade 2. Эта игра, по моему субъективному мнению, достойна занять место среди перечисленных выше. И дело тут не в графике и не в сюжете — по этим критериям игры оценивают сейчас. ОНА ЗАХВАТЫВАЮЩАЯ! Настоящий боевик, каких больше, увы, не делают. Когда-то, еще на настоящей Dendy, я играл в нее с упоением, проходя уровень за уровнем, вырабатывая тактику против боссов, запоминая ловушки и трудные места этапов. Ощущения, конечно, непередаваемые.

И не подумайте ничего плохого. Я не старый хрыч и не отрицаю прогресс, просто для кого-то, особенно помладше, такие игры могут стать открытием, а для кого-то — альтернативой штампованным 3D-боевикам.

На этом философское вступление считаю нужным закончить и перейти к самой игре.

Как уже многие догадались (а многие просто знали) речь идет о классическом двумерном боевике начала девяностых. Хотя, как я уже обмолвился, графика не самое главное, но именно она дает первое впечатление. Хотя стоп, тормозим. Первое впечатление создает, конечно же, заставка. На ней, а также на экране старта, мы знакомимся с главным героем. А это всеми нами любимый Arnold Schwarzenegger собственной персоной! Да, уже неплохо.

Из заставки же мы узнаем и сюжет, нехитрый, но интересный. А именно (трояк по английскому, так что если что — звяньте): корпорация Delta Foundation изобрела в своих недрах боевого киборга нового поколения и предложила свои услуги по их производству министерству обороны США. Там поначалу вроде как даже обрадовались, но потом чего-то испугались и поручили как раз таки Шварцу уничтожить новые разработки, а заодно и корпорацию. Просто и со вкусом.

Теперь можно и о графике. Не плюйте в меня фанаты ниндзя-чебурашек и Контры, я считаю, что в этой игре она лучшая



на Денди. Очень качественная и детализованная. Красивые бэкграунды. Музыка, по традиции, не комментирую, дело это сугубо личное, а особенно учитывая формат. Управление идеальное.

Все ближе и ближе к прохождению. Осталось разобраться только с обозначениями на экране и системой этапов. Пройдемся по порядку. Плашечка внизу экрана: часики — время на этап; player — жизнь; energy — энергия костюма (об это чуть позже); ST — номер здания (уровень); area x/y — часть этапа/всего этапов; левая пиктограмма — запас гамбургеров; средняя — запас энергии; голова Шварца — жизни.

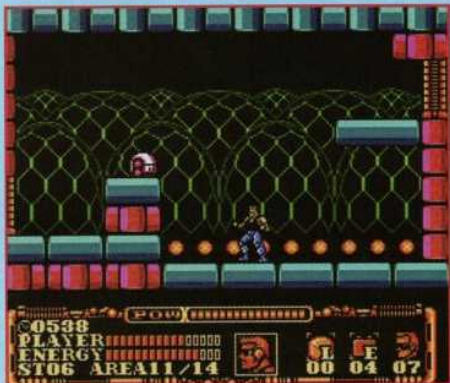
Этапы — это дома, которые надо взорвать (для этого нужно просто уровень пройти). Домов пять, в первые четыре можно зайти в произвольной очередности (хотя лучше по порядку), в последний после этих четырех, а после пятого еще подземелье. Состоят уровни из комнат, огороженных дверями.

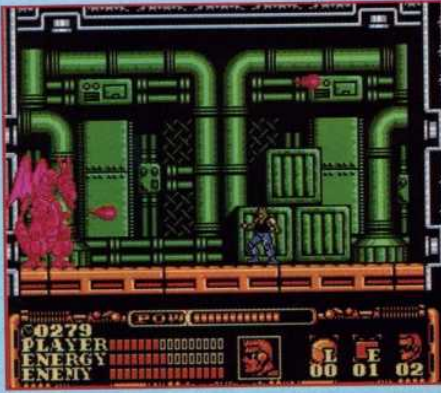
И последний момент — костюмы. На каждом из четырех первых уровней в середине этапа есть дверь, за которой живет железный дракон. За победу над ним их и дают. Прикол в том, что, надев их (на паузе ↑ или ↓), Арнольд приобретает разные возможности: ползает по стенам и потолку, плавать, летать, блокировать выстрелы врага. В некоторых местах без них просто не обойтись, именно поэтому дома лучше взрывать по порядку. Но следите за энергией, она тратится быстро.

Дракон же сложным противником не является, меняется лишь его цвет, порядок атак и ландшафт (последнее доставляет некоторые неудобства), а после его забивания еще и всю жизнь восполняют.

Целиком уровни описывать не буду, в основном они легкие, обозначу лишь трудные моменты и боссов.

Первый дом, семь комнат. В третьей под шипами прокатывайтесь (↓ + В). Дракон живет в пятой комнате, «ползающий» костюм. В шестой сначала стойте на середине площадки, чтобы заранее видеть





электричество, потом в глухих потолках ищите кирпичи, они разбиваются бумерангами. В седьмой лучше проползти по потолку. Босс — зеленый черт с вертушками, блокирующими выстрелы. Может показаться сложным, но если сразу же повиснуть посередине на потолке, то можно победить даже не поранившись.

Второй дом, восемь комнат. В первой и второй комнатах остерегайтесь потолка. Не спрыгивайте вниз, пока не появится пол. Под водой действия героя замедляются, учитывайте это во время прыжков. Дракон также живет под водой, идеально убивается с потолка. Костюм водолаза. Когда будете ехать на платформе, почаще пригибайтесь и высаживайтесь на площадках. В последней восьмой комнате идите по потолку. Босс — летающий киборг, стреляет самонаводящимися ракетами. По полу плавают рыбки. До неприличия беззащитен при атаке с потолка.

Третий дом, семь комнат. Дракон в третьей комнате. На этот раз он очень высоко прыгает, просто прокатывайтесь под ним и расстреливайте бумерангами. Летательный костюм. В следующей комнате обязательно испытайте обновку, облетая систему вентиляторов. В пятой комнате лучше идти по потолку. Босс — злая прыткая человекообразная тварь. Самый жесткий босс в игре. Ползает по стенам и потолку, стреляет тройными звездочками, совершенно непредсказуемо прыгает, да еще по периметру комнаты бегают электрические разряды. К сожалению, о тактике здесь вопрос не стоит, попытайтесь, как я, наудачу бить его бумерангами и вовремя прыгать.

Четвертый дом, семь комнат. Здесь под водой проходите только водолазом. Не пропустите дракона в четвертой комнате. Костюм с блокирующими вертушками (как у первого босса). В шестой комнате предпочтительнее передвигаться верхом. В седьмой проскальзывайте в проходы, когда пол опускается, иначе придавит. Босс — отдых души и тела. Два мужика — акробата, ничем не стреляют, довольно предсказуемо прыгают и иногда делают подкаты через весь экран, но их очень легко перепрыгнуть.



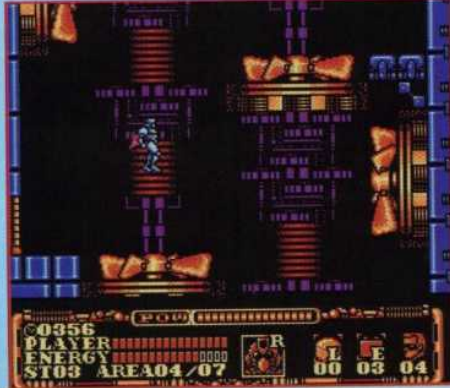
Пятый дом, десять комнат. Интересным будет подъем по ползающим площадкам. В пятой комнате нас ждет интереснейшая встреча с симпатичной цээршницей Жаклин, которая пролетит свет на все происходящее. Оказывается, всей Delta Foundation управляет инопланетная сволочь, а якобы изобретенные там киборги это его слуги. Не подвело чутье оборонщиков. Дальше, кроме дорожек из ползающих над пропастью змеек, ничего особенного не будет. Босс — зеленый летающий демон, летающий бомбы. Очень живучий, но в блокирующем костюме не очень опасен, хотя когда начинает бегать понизу спастись от него просто негде (кроме потолка, если вы его очистили от слизняков). Маст дай.

Попрдержите эмоции, игра еще не пройдена. **Подземелья, четырнадцать комнат.** Красный пол опасен пассивно — он засасывает. Над ним лучше ползать по потолку, потому что в некоторых местах обитают большие сжимающиеся клешни. Уровень на самом деле не длинный, потому что с шестой по двенадцатую комнаты очень маленькие (вход и выход на одном экране). Там много интересных мелочей, которые лучше увидеть самим. В тринадцатой воспользуйтесь летательным костюмом. В последней передвигайтесь по потолку. Наивно полагать, что главный вылезет сразу — сначала придется забить всех гадов с предыдущих уровней. После каждого восполняют жизнь и энергию, босса третьего этапа гасите в блокирующем костюме.

А вот и явление Христа народу. Как и ожидалось, последним оплотом зла является мутирующий на глазах главарь корпорации. Ящерообразный монстр появляется в разных частях экрана, дает залп и снова исчезает. Пол засасывающий. Но босс слаб. Блокирующий костюм делает его просто беззащитным и хэппи-энд также неотвратим, как весенний западный ветер. Вот теперь все.

Molotov

Вместо постскриптума. Классика не стареет. И тем более не умирает. Пока мы этого хотим.



ШКОЛА ЖИЗНИ УКРОТИТЕЛЕЙ МОНСТРОВ, УРОК... СЛЕДУЮЩИЙ!

Здравствуйте, люди! Вас приветствует "Школа жизни укротителей монстров"! Встали, подравнялись... начинаем урок! Итак, получив некоторую долю удовольствия от покемонов в 55-м номере (э-э-э... нет?... ну, будем считать, что вы получили... договорились?... а то так у меня в сценарии написано...), вы наверняка спросите, мол, а есть ли еще такие вот масштабные в плане выбора тактики гэмезы? А я вам отвечу, что есть... есть даже с участием покемонов! Но мы о них сейчас говорить не будем! Почему? Дык потому, как есть такая великая, не побоюсь этого слова, игра — Dragon Warrior Monsters! И вот ведь какая штука получается — не выскажешься о данном шедевре, так никто и знать не

будет. А выказаться очень надо, практически даже необходимо, ибо это один из таких редких случаев, когда подражание превосходит оригинал. Ну, по мнению многих людей, превосходит! И тут все так же, да гораздо более продвинуто. Монстры, их хитрые и не очень приемы... ну тоже такой вот "альтернативный мир", в конце-то концов! И атмосфера "волшебной сказки" витает над нашими головами! Красиво!? Ха, а то как же! Ведь игры — это искусство, главное — почувствовать!

Итак, прежде чем перейти к игре, я считаю, неплохо бы будет похвалить того человека, который мне бескорыстно помог с некоторой информацией, да и, вообще... Зовут его MJOLNIR Vlad, похлопаем-похлопаем... Ладно. Похлопали и успокоились. Теперь смотрим на игру и говорим, что видим! Э-э-э... кто же пойдет отвечать!? Дайте-ка я гляну в журнал... Покезавра нет... Дважды_Череп прогуливает... Тележивот поехал крейзой, когда решил заняться телепатией... Саб-Зиро 423-й вчера сломал ногу, когда дрался с Саб-Зиро 345-м... ну и ники же у вас, господа хорошие! Э-э-э... Метилоранж! Быстро к доске! Отвечать сейчас будешь! Ну-ка, расскажи о графике? Ох... ты прав, только не надо так громко... Да, конечно же, это — Old School (то есть, "Старая школа")... А вы что хотели от старичка-Геймбоя?



	DanceVeg
	☞family Facer
	EvilSeed
	☞family DarkEye
	FaceTree
	☞family NiteWhip
	FireHeed
	☞family ☞family Gulppie
	HerbMan
	☞family FunkyBird
	MadPlant
	☞family ☞family FloraMan
	☞family ☞family ManEater
	EvilSeed
	EvilSeed
	Oniono
	☞family Sophecada
	Rosevine
	☞family ☞family Snapper
	ManEater
	ManEater
	AmberWeed
	☞family ☞family



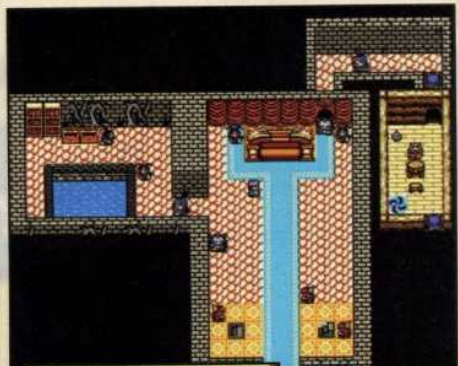
DRAGON QUEST MONSTERS



Воксельный движок, что ли? Так... Но за что ты, Метилоранж, эту игру так поносишь? Графика плохая — так уже и все, конец ежику!? Садись, Метилоранж, родителей в школу! И... и будешь у меня после уроков дежурить. Итак, продолжаем! Открывайте конспекты, записывайте! Графика в этой игре, относясь к "Старой школе", конечно же, отличается некоторым примитивизмом исполнения, с одной стороны, и функциональностью и в чем-то симпатичностью, с другой. Да-да-да, все смотрится очень мило, но это уже заслуга художников — сделать буквально на ровном месте довольно приятную для глаз картинку. Впрочем, в Elix с древних времен работали прекрасные художники, можно даже сказать классики мастерства! Хотелось бы заметить, что те, кого покемоны отпугнули своей репутацией "игры чуть ли не для младенцев", могут играть в эту игру безо всяких опасений. Все нарисовано очень со вкусом. Есть, конечно, монстры и "шуточной" направленности, но такие не присутствуют даже в "Финальной Фантазии"! А так — все более-менее "по-взрослому" будет... рыцари серьезные, драконы внушительные. Любо-дорого посмотреть! Поскольку графическая часть на этом заканчивается, мы переходим к следующему пункту учебной программы — к звуковому сопровождению... Метилоранж! Вставай, двойку исправлять надо! Итак, что ты слышишь? Ты почему молчишь? Что у тебя там под партой? Новый номер "Великого Дракона"? Хм... Ну... на занятиях именно в "Школе жизни укротителей" это прощается. А-а-а-а, может, ты не слышал вопроса? Что же, в любом случае, пятерка тебе, Метилоранж, за молчание. Ответ правильный — мы и не должны там ничего такого особенного слышать! Все-таки, Геймбой, что вы хотели?

	Blizzardy
	☞family IceMan
	DuckKite
	☞family ☞family Florajay
	☞family ☞family MadGoose
	☞family Droll
	LandOwl
	????? ????? MadCondor
	☞family ColiBird
	MadPecker
	☞family Phoenix
	☞family Gismo
	Picky
	☞family ☞family RainHawk
	Blizzardy
	☞family Phoenix
	MadRaven
	☞family ☞family StubBird
	☞family RockSlime
	WhipBird
	☞family Rayburn
	☞family ☞family Wyvern
	☞family ☞family ZapBird
	????? ?????

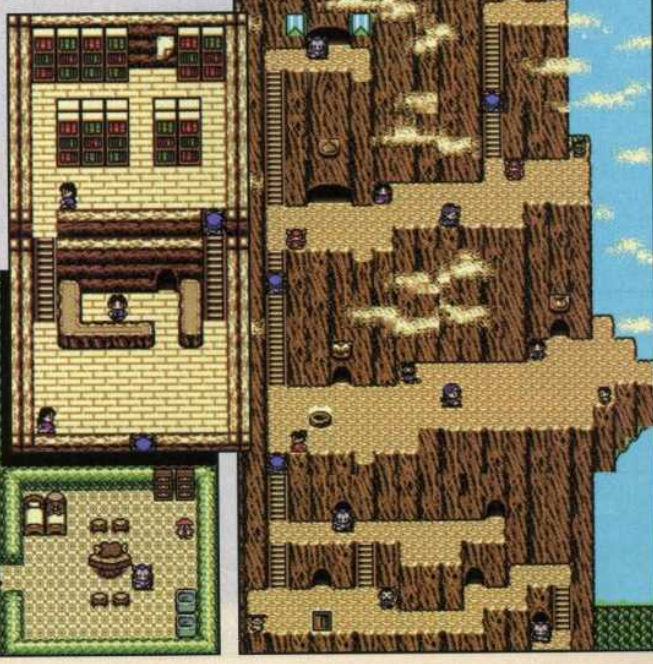




-  AgDevil
[? ? ? ? ?
? ? ? ? ?
-  Akubar
-  Grenadal
-  EvilArmor
-  ArmorPede
-  EvilBeast
-  Centasaur
-  ChopClown
-  EyeClown
-  ArcDemon
-  Durrant
-  CentasaurGoldGolem
-  Gigantes
-  BigEye
-  GoatHorn
-  DarkHorn
-  Grendal
-  MadDragon
-  GateGuard
-  Demonite
- Jamirus
- AkubarRainHawk
- Lionex
- LizardMan
- MadKnight
- RogueNite
- Ogre
- HammerMan
- Orc
- BeanMan
- SkullRider

Ладно, хватит болтать! ТИШИНА В КЛАССЕ БУДЕТ ИЛИ НЕТ!? Хм... вот так-то лучше! Открываем конспекты, пишем... Dragon Warrior Monsters (сокращенно ДВМ) — это ролевая игра (Role Playing Game), сильно отличающаяся от остальных игр серии Dragon Quest. А самым главным отличием является то, что теперь ваша партия состоит из монстров, в изобилии населявших предыдущие игры серии. Главный же герой принимает участие в сражениях, только отдавая приказания своим подопечным. А подопечных этих — огромное количество, причем, все они весьма разнятся друг от друга (это приносит в игру стратегический и логический элементы — немало мозгов придется поломать создавая себе партию супермонстров). Сюжет ДВМ не отличается большой сложностью. Паренек по имени Терри волею судеб оказывается в параллельном мире (а если точнее, то в королевстве Great Tree), населенном монстрами, магами, королями и героями (причем, герои здесь сражаются не при помощи оружия, а все теми же монстрами), где ему предстоит выиграть Starry Night Tournament, крупномасштабный турнир по боям на чудовищах, дабы спасти свою сестренку. Все вокруг почему-то возлагают на Терри большие надежды, считая, что он единственный, кто способен одержать победу в этом чемпионате. Для достижения заветной цели Терри придется пройти множество испытаний, отлавливая, выращивая и воспитывая своих монстров — ведь до того, как принять участие в чемпионате, предстоит одержать немало побед на арене. Как и любой другой укротитель (monster tamer), вы можете командовать партией из трех монстров (всего в игре 215 разновидностей). Однако, сражаясь на арене, вы

не сможете отдавать им непосредственных приказов — потому ваши монстры должны быть достаточно опытными бойцами и сами принимать решения. В игре есть три источника получения новых монстров — отлов (вам предстоит прочесать весьма внушительных объемов территории в поисках новых монстров), скрещивание (это наиболее интересное и важное занятие — многих монстров можно получить только этим способом) и, наконец, некоторых редких монстров вам просто дают NPC (Non Player Character)! Самое главное, это всегда иметь при себе некоторое количество мяса! Мясо — приманка для монстров, применяется в бою на противнике, только вот BADMEAT не приманивает, а отпугивает чудиков, иногда отравляя одного или двух. BEEFJERKY — самая слабая приманка, обычно не хватает даже на слабачков, PORKCHOP — немногим лучше предыдущей, RIB — туда-сюда, на слабачков обычно хватает и одной штуки, SIRLOIN — супер, позволяет даже тырить монстров у проезжих тренеров, главное количество. Приобрести мясо можно на рынке, причем, ближе к концу игры, там появится и SIRLOIN. Монстры, являющиеся боссами уровней, на приманку не ловятся, так что не расходуйте зря мясо... Понял меня, Метилоранж? Хватит тебе с соседом трепаться, а то живо за дверь пойдешь... Хм... Не обращай внимания, продолжаем... Каждый монстр уникален, одинаковых чудовищ не бывает даже среди представителей одного и того же вида! Каждый чудик имеет шесть стандартных параметров (HP, MP, Attack, Defense, Agility и Intellect) и два крайне необычных — Wildness и Morale, вот о них то и пойдет речь... Итак, Wildness (дикость) — эта штука характеризует степень послушания вашего монстра и меняется от 0 до 255 (0 — монстр слушается идеально, 255 — не слушается вообще). Этот параметр зависит от вашего обращения с монстром (чем больше времени он проводит в партии, тем меньше у него дикость, еще помогает мясо).



HOTBLOOD (Хорошо, Хорошо, Хорошо)
DARING (Хорошо, Хорошо, Норма)
DAREDEVIL (Хорошо, Хорошо, Слабо)
LONE WOLF (Хорошо, Норма, Хорошо)
VAIN (Хорошо, Норма, Норма)
EZ GOING (Хорошо, Норма, Слабо)
SMUG (Хорошо, Слабо, Хорошо)
SNOBBY (Хорошо, Слабо, Норма)
RECKLESS (Хорошо, Слабо, Слабо)
COOL/CALM (Норма, Хорошо, Хорошо)
WHIMSY (Норма, Хорошо, Норма)
NOSY (Норма, Хорошо, Слабо)
WHIZ KID (Норма, Норма, Хорошо)
ORDINARY (Норма, Норма, Норма)
HASTY (Норма, Норма, Слабо)
STUBBORN (Норма, Слабо, Хорошо)
REBEL (Норма, Слабо, Норма)
SPOILED (Норма, Слабо, Слабо)
HUMANE (Слабо, Хорошо, Хорошо)
UNCERTAIN (Слабо, Хорошо, Норма)
CARELESS (Слабо, Хорошо, Слабо)
SHREWED (Слабо, Норма, Хорошо)
CAREFREE (Слабо, Норма, Слабо)
GULLIBLE (Слабо, Норма, Слабо)
SLY (Слабо, Слабо, Хорошо)
COWARD (Слабо, Слабо, Норма)
LAZY (Слабо, Слабо, Слабо)

	Baramos
	Hargon
	Orochi
	Darkdrilum
	DeathMore
	Watabou
	DeathMore
	Zoma
	Mirudraas
	DeathMore
	DeathMore
	Armorpion
	DeathMore
	Mudou
	DracoLord
	Servant
	GreatDrak
	DracoLord
	DracoLord
	Divinegon
	Esterk
	Pizzaro
	KingLeo
	Hargon
	Whiteking
	MetalKing
	Mirudraas
	Esterk
	GoldSlime
	Mirudraas
	Mirudraas
	Spikerous
	Mudou
	Baramos
	DarkHorn
	Pizzaro
	Durrant
	Divinegon
	Sidoh
	Jamirus
	Rosevine
	Zoma
	DracoLord
	Sidoh

Существенно сложнее с Morale — этот параметр выражен определенным словом, которое характеризует способности монстра в трех сферах — боевые навыки (и боевая магия), магические заклинания, влияющие на статус, защита и целительство. Способности бывают высокие, нормальные и низкие — получаем 27 комбинаций (слов) — вот они, на доске написаны!

Развитие монстров довольно строго ограничено — HP, MP, атака и защита могут прогрессировать до 999 очков, скорость — до 511, а интеллект — до 255. Для прохождения игры этого вполне достаточно. Но вот если вы попадаете в разряд мастеров, упорно добивающихся максимально высоких результатов, то здесь вы будете неприятно удивлены тем фактом, что ваш монстр наберет максимумы по всем статьям уже уровню к 30 — 40 и прирост параметров с каждым новым уровнем будет нулевым. А ведь дабы скопить опыта, скажем, на уровень 80 (я имею в виду — с 79 на 80) надо очень основательно потрудиться. Вот такие огурцы... Огурцы!!! НУ-КА ПРЕКРАТИТЕ ТУТ ЖРАТЬ У МЕНЯ НА УРОКЕ! ЖИВО ЗА ДВЕРЬ! ЖИВО! Я не посмотрю, что ты — рыцарь Вокинълиш, все, пишу на тебя докладную директору... Все 215 монстров разделены на 10 семейств: Slime, Dragon, Beast, Bird, Plant, Bug, Devil, Zombie, Mineral и "секретная" группа. Везде есть свои сильные и слабые представители. Впрочем, как и в любом коллективе... Романикус Покемонч! Если ты считаешь, что ты находишься среди первых, то ты **ЗДОРОВО ОШИБАЕШЬСЯ**... Все... Я так не могу... Я хочу воды... Ладно, обойдусь! А то, когда я в прошлый раз так же кричал и у меня случился обморок, вы, пока я на полу валялся, всю доску исписали, мол "Лю Канг — чемпион!". Знали ведь, что я за Куан Чи болею... Ладно, обойдусь без воды. Вот случится у меня Gameover раньше времени, вы будете виноваты. Эх, нервы-нервы, кто же вас выдумал... Пишите дальше, фиг с вами!

Slime (то бишь, слизняки) — довольно быстрые и имеют по-

вышенное противостояние к изменяющим статус техникам. Кроме того, в составе семейства имеются стальные слаймы — эти монстры обладают полным иммунитетом к вражеской магии и breath-атакам, то есть, к ненормативному дыханию товарищей по монстрострачеству. Dragon — одно из сильнейших семейств, большинство представителей которого обладает в той или иной степени иммунитетом к огненным атакам и магии.

Beast ("Господа, вы — звери!") (с) — среднее по всем параметрам семейство, чьи члены обделены магическими навыками, но зато сильны в атаке. Bird (сидит птах на белых горах, ждет, когда мертвые воскреснут... знаете, что это такое?... курица на яйцах!) — представители этого семейства имеют лишь одно преимущество — скорость (как Agility, так и скорость роста уровней).

Plant (лютики-цветочки) — тоже среднее семейство, лишь немногие его представители имеют какие-либо бонусы.

Bug (нет, не те баги, что в Винозах... а обычные банальные жучки-червячки) — мои любимцы, правда никаких дополнительных особенностей.

Devil — частичная защита от магии и несколько оч-ч-чень занятных монстров.

Zombie (спектр нечисти, начиная от полуразложившихся живых мертвецов и кончая призраками) — обычно мало HP и нет защиты от магии, но много техник со сменной статусом.

Mineral (в детстве минеральную воду, видать, пили) — крепкие (по определению) ребята, весьма хорошее семейство.

А вот в "секретной" группе вы найдете самых сильных монстров, но на их получение и прокачку уйдет уйма времени.

Теперь коротко о стальных слаймах — их всего трое (Metal, Metabbe и MetalKing), но они очень необычны — повреждения получают только от простых атак, а всю боевую магию попросту игнорируют. При этом основными параметрами у этой троицы являются защита и скорость, главные же их недостатки — это удивительно малое количество HP (правда, это легко компенсировать умелым скрещиванием, о нем — чуть ниже) и очень медленная скорость развития (т.е. они очень медленно получают новые уровни). Встреча с таким противником сулит вам большие проблемы, если ваша партия настроена только на магические атаки, или большую кучу халвнойой экспы, если в партии есть быстрые и сильные монстры.

Теперь же про скрещивание. Как только вы получите доступ в специальное для скрещивания место, это заведение станет для вас самым посещаемым! Это потому, что скрещивание является самым главным

	Andrea!
	family
	Guipple
	Chameleon
	family
	Voodoll
	Coatl
	WingSnake
	WingSnake
	Crestpent
	family
	BigRoost
	Divinegon
	SkyDragon
	Orochi
	DragonKid
	family
	family
	Dragon
	DragonKid
	DragonKid
	GreatDrak
	family
	family
	FairDrak
	family
	family
	Gasgon
	family
	family
	KingCobra
	family
	Babble
	Pteranod
	family
	family
	LizardFly
	family
	GoHopper
	LizardMan
	family
	family
	MadDragon
	family
	family
	MiniDrak
	family
	Picky
	Orochi
	Andrea!
	MedusaEye
	Poisonong
	family
	family
	Rayburn
	family
	MadCondor
	BattleRex
	family
	Lionex
	SkyDragon
	family
	Phoenix
	Spikerous
	family
	family
	ArmyCrab
	Swordgon
	family
	family
	Tortragon
	family
	family
	WingSnake
	Crestpent
	Crestpent



	Balzak
	Family
	CoilBird
	Family
	Family
	BombCrab
	SpikyBoy
	SpikyBoy
	MudDoll
	Goopi
	Goopi
	MetalDrak
	Family
	Andreal
	GoldGolem
	IceMan
	LavaMan
	Golem
	MudDoll
	MudDoll
	IceMan
	Roboster
	KingLeo
	LavaMan
	MetalDrak
	ArcDemon
	Mimic
	Family
	BoxSlime
	MadMirror
	Family
	Family
	Roboster
	Family
	SkuIRider
	RogueNite
	Family
	Family
	StoneMan
	Golem
	Golem
	VoodooII
	Family
	Lipsy

	SlimeBorg
	Family
	Roboster
	BoxSlime
	Family
	Family
	DrakSlime
	Family
	Family
	GoldSlime
	MetalKing
	MetalKing
	Healer
	Family
	MadPlant
	WingSlime
	Family
	Family
	SlimeNite
	Family
	Family
	KingSlime
	Family
	Family
	MetalKing
	Metabble
	Metabble



станком для создания супернавороченных монстров. Как отличить такого монстра? По количеству "плюсов" и стартовым параметрам... Объясню — при скрещивании появляется новый монстр, стартовые параметры (HP, MP, Attack, Defense, Agility, Intellect) которого равны сумме соответствующих параметров родителей, поделенной на четыре. Например: скрестив двух монстров, атака которых равна 300 и 200 соответственно, вы получите монстра, у которого с первым уровнем будет уже 125 атаки. Так, теперь о плюсах... количество плюсов символизирует бонус к приросту параметров (правда, не всех, а только HP и атаки) при получении монстром нового уровня. Выглядит это так: плюс 1-5 — 1 пункт, 11-20 — 2 пункта, 21-40 — 3 пункта и т.д. Как получить плюсы? Количество плюсов рассчитывается примерно так: количество плюсов одного из родителей (того, у которого больше) + 1 за скрещивание + число, зависящее от суммарного уровня родителей (20-39 — 0, 40-59 — 1, 60-75 — 2, 76-99 — 3, 100+ — 4).

Вот основные принципы скрещивания монстров:
— при скрещивании монстров из одного семейства получается (в большинстве случаев) монстр, взятый за основу, но с большим числом плюсов;
— скрещивать можно монстров с уровнем 10 и больше — так не надо торопиться, лучше прокопайте их посильнее;
— чтобы не возникало проблем с нехваткой монстров того или иного пола — не торопитесь, не давайте яйцам вылупляться, а сходите к мужичку, который определяет пол будущего монстра (мужичок может также и поменять его);
— старайтесь получить монстра не только с высокими параметрами, но и с хорошими техниками. Примером в данном случае может служить мой MetalKing +50 с техникой Guardian (монстр, применивший эту технику, принимает на себя все атаки в течение одного раунда, ясен помидор) — противник просто ничего не мог мне сделать...

Ну, оставим же эту долголанию для урока математики (которую, правда, тоже мало кто учит), а сами разберемся с более актуальным для нас вопросом. Техники... иначе способы для набивания вражинам лицевой части. Каждый монстр изначально обладает способностью ос-

воить три различных умения. Но если монстр получен скрещиванием, то он еще осваивает все базовые умения своих родителей, а также все прочие навыки, которыми они обладали на момент скрещивания. Есть и еще один способ обретения новых техник: если монстр обладает навыком в нескольких (определенных) техниках, то может (по достижению определенного уровня и параметров) выучить новую технику, основанную на их комбинации. Сами по себе техники тоже во многом различны: они отличаются элементом (огонь, лед, ветер, молния) и происхождением — магия, дыхание (breath), танец или физическая атака. Помимо этого, ряд техник прогрессирует в более мощные при росте уровня (и параметров) монстра. Что, вопрос задать? А... можно! Спрашиваете, когда же я вам прохождение диктовать буду? Хм... понимаете, тут, конечно, дело такое... Именно для этого и созданы Врата Путешествий — таинственные порталы, переносящие вас из мирного городка в леса (поля, горы и т.д.), населенные тысячами монстров, в постоянном сражении с которыми и пройдет почти вся игра. Только вот могу посочувствовать или же порадоваться за вас. Случайный генератор уровней есть случайный генератор уровней, понимаете? Поэтому, конкретно, конечно же, ничего сказать не могу. Ну а тем, кто почувствует в себе силы для чемпионата, буквально подмигивает Арена — именно здесь все и случится! На протяжении игры вам потребуется одержать ряд побед на состязаниях, проходящих на Арене. Битвы здесь ведутся несколько сложнее, чем обычно — вы не сможете отдавать точных указаний своим монстрам или использовать предметы. Кроме того, в течение одного этапа состязаний необходимо одержать три победы одним заходом (хит-пойнты или мана ваших монстров при этом не заполняется). Ну а напоследок-то что? Э-э-э... Да заучите вот, хотя бы, мои советы:

- стальные слаймы, как я уже рассказывал, довольно-таки интересные ребята... При умелой подготовке могут быть хорошим оружием. А при неумелой (то есть, при малом содержании плюсов)... не будем о грустном;
- во время игры обязательно накачайте Лионекса, Стоунмена или Хилера для получения магии HealUsAll, название говорит само за себя...
- не особенно гонитесь за крутыми монстрами, лучше копите, кого попроще (но с хорошим природным параметром). Банальный пример — зверушка Дивинегон — его можно получить почти в самом начале игры, но вот копится он очень медленно и с малым количеством плюсов быстро перестает быть супер;
- при битвах с боссами очень не помешают умения TatsuCall, BiAttack, Upper, Sap и их улучшенные версии. Ладно. Звонок. Идите на перемену! Только осторожнее, не свалите бюст профессора Мьолнира Влада, который как я уже говорил в начале, помог мне с дидактическими материалами... Ох, ушли наконец-то! Ну не класс — звери просто... настоящие тренеры и укротители монстров!

Урок вел **Александр Сергеевич, заслуженный укротитель чудовищ вся монстробесия!**
P.S. А вас, Метилоранж, я попрошу остаться... хе-хе-хе...



GAME BOY ADVANCE ВДЫХАЕТ

НОВУЮ ЖИЗНЬ В «СТАРЫЕ» ЖАНРЫ

Наверное, многим из вас хочется узнать, что же стоит ждать от новой портативной системы. Конечно же, она не заменит PlayStation, а уж о соперничестве с приставками нового поколения и речь не идет. Но интересно то, что, кроме портативности, у GBA есть одно неоспоримое преимущество — там будут развиваться жанры, которые на «больших» системах чахнут, гибнут или мутируют. Трехмерная революция его затрагивает лишь постольку поскольку, а вот красивые двумерные игры с богатой палитрой, большими спрайтами и отсутствием кривых полигональных моделей как раз и станут основой библиотеки GBA. Но это — теория, а что мы видим на практике? К сожалению, пока разработчики не торопятся заваливать геймеров хитами, отделяясь римейками и малобюджетными проектами, но если отбросить мусор, то мы увидим, что почти для каждого уже сейчас найдется нечто, на что стоит потратить деньги. Чтобы окончательно вас в этом убедить, я составил небольшую подборку игр, которые есть или появятся в ближайшем будущем. Ее можно счесть несколько странной, но, по моему мнению, она весьма показательна.

Advance Wars

Скажите, хотели бы вы сыграть в TRPG без сюжета? Попробуйте представить себе Final Fantasy Tactics или лучше Tactics Ogre, где были бы оставлены только бои. Не очень, да? Но вот если сделать полноценную стратегию с механикой а-ля TRPG, то получается весьма сильная вещь. Все равно хочется получить сильный сюжет? Решение давно уже изобретено разработчиками для PC — нужно лишь ориентировать игру на мультиплеер. Сбалансированность, з а т я г и в а ю щ и й геймплей, а в идеале — еще и хорошая игровая атмосфера — вот и все, что нужно для успеха. На GBA продуктом такой идеологии стала



стратегия Advance Wars. Здесь нет фэнтезийных элементов, а количество видов военной техники столь велико, что баланс должен был бы трещать по швам, но вот чудо — удалось сделать так, чтобы каждый солдат, каждый вертолет был реально необходим — пусть даже как пушечное мясо. Пехота, танки, артиллерия, бомбардировщики, зенитные установки, системы залпового огня — все это нужно грамотно передвигать по одному (!) игровому экрану, разделенному на клетки, каждой из которых приписаны определенные свойства. К примеру, в горах пехоте проще обороняться, а танк туда вообще не сможет попасть. Основным плюсом (или минусом) игры является, что она, прежде всего, рассчитана на противостояние с живым противником, так что придется вам заводить друга с GBA.

Love Hina Advance

Популярное аниме идеально подошло для создания серии игр жанра Love/Dating Simulation. Несмотря на все опасения, версия игры для GBA не страдает от ограничений картриджа и выглядит вполне солидно даже по сравнению с Love Hina 2: Smile Again (Dreamcast). LHA идеально подходит для знатоков мира Love Hina, а также тех, кто изучает японский язык (если очень хочется заполучить перевод, то можно



нечто вроде интерактивного аниме, а на это стоит как минимум посмотреть. Удар Нарусегавы с разворота — это вам не детские шалости в духе Mortal Kombat.

Tekken Advance

Данный проект станет первой двумерной игрой серии Tekken. Однако хоть GBA и не имеет 3D-процессора,



все же программным путем можно создавать псевдотрехмерные объекты, к которым в TA будет относиться арена. Девять героев: Jin Kazama, Paul Phoenix, Forest Law, Hwoarang, Gun Jack, King, Ling Xiaoyu, Nina Williams и Yoshimitsu



выглядят так же, как и в оригинале, а их спрайтовость принципиального значения не имеет — все равно бой и раньше шел на невидимой линии. Зато четырехкнопочная схема управления

Creatures

Игры серии Creatures изначально появились на PC и продемонстрировали альтернативный подход к симуляторам домашних животных. Если японцы (от тамагочи до Покемона) шли от простоты и зрелищности,



применяя лишь то, что необходимо для реализации интересного игрового процесса, то в Creatures использовались серьезные технологии искусственного интеллекта, что в данном конкретном случае (большей частью за счет отличного ди-

зайна) внезапно оказалось успешным. Позже уже японцами и на приставках (Seaman на Dreamcast) эти идеи были развиты на новом техническом уровне, и оригинальные Creatures в 2000 году вдруг решили портировать на GameBoy Advance.



Суть игры заключается в выращивании зверьков путем развития их интеллекта, то есть их обучения. Для начала придется научить их говорить, затем в игровой форме нужно внедрять им те или иные понятия примерно так же, как в реаль-

распечатать любительский solution). Суть игрового процесса заключается в том, что следует выбирать нужную реплику, от правильности чего зависит продвижение по сюжету. В результате получается





ной жизни дрессируют собак. Кроме того, вам дают возможность экспериментировать с нормами на генетическом уровне, закрепляя нужные качества в новом поколении (ведь все существа в Creatures смертны и умеют размножаться). Одно из достоинств игры — возможность пере-

давать друг другу интересных особей, вероятно, именно поэтому в качестве платформеры был выбран GBA.

Street Fighter Alpha 3

Сарсом не собирается ограничиваться релизом Super Street Fighter 2 и самым требовательным геймерам предлагает версию Street Fighter Alpha 3. GBA и не потянет графику уровня Dreamcast



или аркады, однако максимально приблизиться к ней можно, тем более что даже на GBC удалось перенести «первую альфу». Сарсом обещает нам 34-х старых и 3-х новых бойцов, а объем картриджа GBA вполне позво-

лит это сделать без особых купюр. Все оригинальные режимы сохранятся, а вдвоем играть можно через link-кабель. Из вариантов одиночной игры наиболее интересен World Tour, где к классиче-



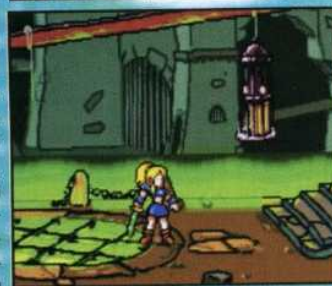
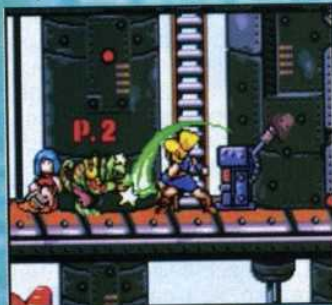
скому прохождению файтинга добавляют даже некоторые черты RPG, а именно — опыт и получение дополнительных возможностей. А профессионалам он даст возможность сразиться сразу с двумя бойцами. Скучать не придется.

Lady Sia

В последнее время чуть ли не половину 16-битных игр при описании их потомков записали в платформеры, хотя это и не вполне соответствует действительности. А с приходом GBA как



раз вернулись подлинные платформенные боевики (к которым Sonic и Mario явно не относятся), то есть игры, где надо умело прыгать, но и активно махать мечом приходится не менее часто. Сюжетно Lady Sia даже смахивает на Action/RPG: силы



Зла угрожают цивилизованному миру, а молодая принцесса взялась за создание объединенной армии сил Света. Немного жаль, что эти ожидания не оправдались, но и в таком виде игра просто замечательна. Героиня умеет прыгать, ползать по канатам и лестницам, а также решать простенькие логические загадки путем нажатия на кнопки. Одновременно у нее на вооружении имеется солидный меч, не получив удара которым

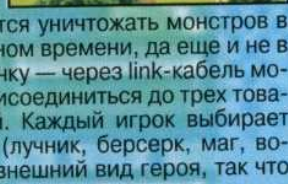
противники вряд ли отстанут от такой симпатичной девушки. Как видите, по концепции Lady Sia смахивает на Pirates of Dark Water (MD) и в какой-то степени — на Castlevania. Техническим исполнением вряд ли кого-то сейчас удивить, но вот за дизайн героев и уровней разработчиков стоит особо похвалить. Видно, что люди даже в эпоху 3D-моделей не разучились красиво рисовать спрайты и задние планы.

Shining Soul

Игра вопреки ожиданиям будет больше похожа не на Shining Force или Shining in the Darkness, а на сатурновскую Action/RPG Shining Wisdom. Так что, хоть скриншоты и вызывают ностальгию по баталиям SF, все же вам



придется уничтожать монстров в реальном времени, да еще и не в одиночку — через link-кабель могут присоединиться до трех товарищей. Каждый игрок выбирает класс (лучник, берсерк, маг, воин) и внешний вид героя, так что о жестком и сильном сюжете говорить не придется. Опасений добавляет и тот факт, что над игрой работают совсем другие люди и в точности воспроизвести атмосферу «западноевропейской фэнтези в японской интерпретации»



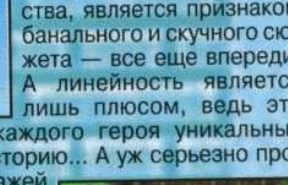
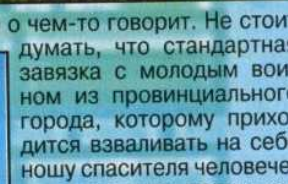
вряд ли получится. С другой стороны нам ведь нужно что-то новое, а разработчикам полезно немного потренироваться перед тем, как браться за (чем черт не шутит!) Shining Force 4 или, что вероятнее, Shining Force Online.

Golden Sun

Создатель Shining Force, команда Camelot, сейчас работает под крылом Nintendo, причем первая же ее RPG потрясла игровой мир. Многие всерьез ставят Golden Sun наравне с Final Fantasy и Phantasy Star времен 16-биток, а это уже



о чем-то говорит. Не стоит думать, что стандартная завязка с молодым воином из провинциального города, которому приходится взваливать на себя ношу спасителя человечества, является признаком банального и скучного сюжета — все еще впереди. А линейность является лишь плюсом, ведь это позволило разработать для каждого героя уникальные внешний вид, характер, предысторию... А уж серьезно проработанных неигровых персонажей здесь просто сложно сосчитать. Выделяется игра и своей графикой, ведь не жертвуя основными принципами JRPG, авторы умудрились реализовать зрелищные псевдотрехмерные бои, что на SNES было невозможно в принципе, а на PSX было вытеснено кривыми полигональными моделями. Но больше всего пострали художники, ведь 64-мегабитный картридж просто набит качественной графикой. Спрайты если и повторяются, то неназойливо, а на саму игру можно смело навешивать ярлык «новое поколение двумерных RPG в расцвете сил». И под конец скажу, что принадлежность к библиотеке GBA тоже немало повлияла на концепцию — есть возможность игры вдвоем, а также небольшой аналог выращивания Pokémon. Да, наверное, это и вправду нужно.



Wren

Guilty Gear X

Жанр: рисованный двухмерный файтинг

Разработчик: Team Neo Blood/Arc System Works

Издатель: Sammy

Количество игроков: 2
Платформы: аркадные автоматы, PC, Dreamcast, PlayStation 2, Game Boy Advance



В отличие от мириадом осыпающихся (если хорошо потрясти) на голову нам второсортных файтингов, **Guilty Gear X** может поразить не только великолеп-



ИЗ-ЗА ЧЕГО ВЕСЬ СЫР-БОР

(совет — включите либо энергичный металл, либо некий киберпанковский мотив, подойдет **Armitage III OST**): В начале двадцать первого века, в 2010 году (недолго ждать осталось) ученые находят особую форму энергии, не ограниченной ничем и чрезвычайно мощной. Высказывают предположение, что эта энергия освободилась вследствие взрыва бомб, сброшенных в 1945 году на Хиросиму и Нагасаки. ООН начинает продвигать использование этой энергии «в массы», заменяя старые элементы промышленности, вредящие окружающей среде, на новые разработки, которые вскоре быстро получили название «магических», равно как сама энергия была прозвана «магией». Открыв для себя нескончаемый ресурс, Объединенные Нации начали использовать

Колитесь, товарищи, половина из вас, не знакомых с началом эпохи рисованных файтингов, потребляет только выдержанные 3D-побоища с лимончиком на джойстике для кислинки от излишней карамельности схваток? Или все-таки остались «натуралы», чьи сердца до сих пор остаются покоренными **Street Fighter Zero, Garou Densetsu (Fatal Fury), King of «вечная память SNK» Fighters**? К счастью, смысл такой

НЕПРОСТАЯ ДРАКА



иронии в наши времена уже почти исчез: файтинги есть как хорошие в трех измерениях, так и замечательные в двух плоскостях, поровну. Звездочки жанра теперь, правда, загораться стали реже, и определились твердые позиции компаний на рынке, производящих ту или иную серию кромсания пикселей. Но тем не менее, сверхновые загораются, причем в нашем случае мы получили одно из, подчеркиваю, крайне интересных творений.



но выполненной первоначальной задачей — поставить нам добротный геймплей, но и выделяет изящный реверанс в сторону всего остального. Легко решив вопрос интересности игрового процесса в положительную сторону, GGX предлагает нам испытать безумное фанатство от хорошей графики, выдержанного стиля бэкграундов и отличной музыки (согласен, что это субъективно для каждого, но я саундтрек слушаю и в данный момент). Впрочем, это лишь часть вежливого поклона игры нам за проявленное к ней внимание. Самое интересное, и лично меня шокирующее (разумеется, в довесок ко всему остальному), открывается в тот момент, когда каждым фотоном лазера приставки осознаешь, что в игре есть сюжет. Причем не сбухтыбарактинский, типа проходил мимо стаи джеки чанов взвод брюсов ли, раскрашенный и разодетый от Пьера Кардена, и решил: «А пуркуа бы и не па?», закатывая рукава... Нет! В этот раз нам досталась воистину одна из самых ярких жемчужин ясных глубин фантазии сценаристов. Как раз тот случай, когда рекомендуется сначала впитать в себя атмосферу сюжета, а затем уже под быстрый рок выносить оппонентов (в противовес остальным дракам, где после двадцатой битвы можно за кружкой чая не жать на START, подождать красочного пролога и вовсе не сожалеть о бывшем незнании трех строчек, пафосно именуемых сюжетом).



ТРИУМФ ГОД ЗА ГОДОМ: ХРОНОЛОГИЯ GUILTY GEAR



Guilty Gear

В мае 1998 года японская компания Arc System Works выпустила на PlayStation свою дебютную игру: уникальный файтинг, созданный командой Team Neo Blood и призванный составить достойную конкуренцию творениям Capcom и SNK. GG, первая за много лет двухмерная драка, разработанная непонятно где никому не известными новичками, не только умудрилась продаться высоким тиражом (что само по себе удивительно, учитывая консерватизм поклонников вышеупомянутых фирм-гигантов), но и оставить яркий след в истории индустрии. Street Fighter и Samurai Spirits пришлось потесниться, пуская на пьедестал славы третьего, отнюдь не лишнего, конкурента. В США игру осенью того же года издала Atlus USA, а до Европы первая часть сериала добралась только зимой 2000-го, будучи выпущенной под лейблом Studio3 Corporation.



Guilty Gear X

Решив закрепить свой успех, в июле 2000 года авторы (равно, как и взявшая их под крылышко корпорация Sammy) предприняли марш-бросок на залы игровых автоматов, где впервые увидело свет продолжение удачного файтинга — теперь уже с добавленной литерой «X». Работала новая часть на системе Naomi, что позволило уже зимой 2000 года легко перевести ее на схожую по архитектуре Dreamcast, а менее чем через год, в октябре и ноябре 2001-го на рынке появились американская и японская версии игры для PlayStation 2. Японский вариант на PS2 был назван Guilty Gear X Plus из-за небольшого набора бонусов, вроде возможности выбрать двух героев, вернувшихся из GG, а также расцветку костюма бойца из расширенной палитры.



Guilty Gear X Advance Edition

Совсем недавно, в конце января 2002 года Sammy представила вариант детища для последней портативной разработки Nintendo. Мощному RISC-процессору 32-битного Game Boy Advance вполне «по зубам» оказалась графика оригинальной игры без особых упрощений, уж во всяком случае без омоложения героев до состояния младенчиков. GGX:AE получилась на редкость хорошо исполненной карманной дракой, вполне на уровне недавних Super Street Fighter 2 X: Revival и The King of Fighters EX — Neo Blood и уж точно наголову выше главного файтинг-разочарования на GBA — совершенно неиграбельной Mortal Kombat Advance.



Guilty Gear Petit 1-2

Забавное ответвление сериала включает в себя две версии GG для карманной приставки WonderSwan Color от Bandai, увидевшие свет в январе и сентябре 2001 года в Японии. На картинках должно быть хорошо заметно, насколько упростилась графика на портативной системе — чтобы игроки не сравнивали эти версии с их «старшими родственниками», Team Neo Blood предприняла чудесный ход: все персонажи здесь перерисованы в виде головастых chibi-карапузов. Что, согласитесь, не только позволяет скрыть низкую детализацию, но и придает особый юмор боям.



Guilty Gear XX

В данный момент самая свежая игра сериала, только-только поступившая в избранные японские аркадные залы для ограниченного тестирования. Мало что известно о GGXX, на официальной веб-странице сериала выложены лишь несколько скриншотов, которые мы и предоставляем вашему вниманию. Похоже, список героев пополнится минимум двумя свежими «действующими лицами»: юной блондиночкой Йою и обладателем остроконечной бородки Слэйером.



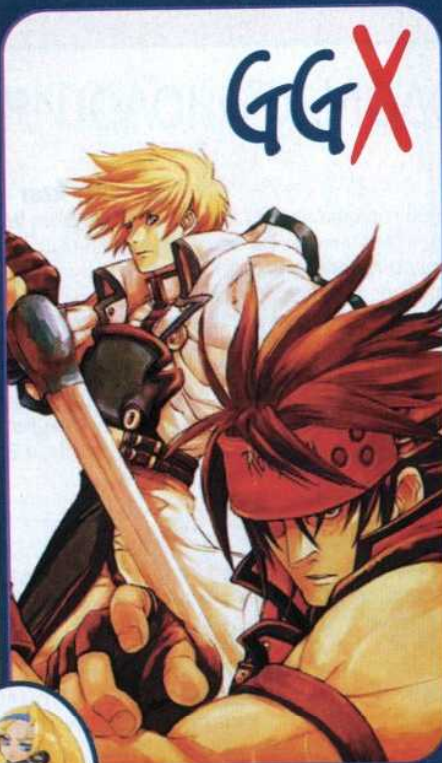


его во всем, оставив старые разработки, традиционные виды топлива, модернизируя оружие. К 2014 году открылось финансирование проекта **GEAR**: создание существ на основе магии, способных лучше переносить боевые действия и в ближайшем будущем заменить людей. В 2017 году начато массовое производство удобных, полностью контролируемых и потрясающе мощных биологических существ, в основе которых заложена «магическая» смесь ДНК человека и животного.

Неожиданно, в 2074 году, самый первый GEAR 01 внезапно обретает разум и нарекает себя именем **Джастис**. Он никому не известным образом обретает контроль над всеми GEAR'ами мира и объявляет войну человечеству. Последнее моментально начинает нести огромные потери, достойную же оборону ведет только **Сэйкисидан**, Священный Орден Паладинов. Спустя целый век войны, в 2172 году, девятнадцатилетний предводитель Сэйкисидана, **Ки Кискэ**, вооруженный фурайкэном — мечом, по силе способным совладать с GEAR — идет в битву против самого, не обремененного заботами времени Джастиса и заточает его в магическую тюрьму **Лексикон**. GEAR'ы возвращаются к подконтрольному состоянию, а Сэйкисидан распускается. Через пять лет после окончания войны, однако, выясняется, что существует угроза разрушения Лексикона и ООН принимает решение возродить Орден, для чего устраивает турнир. Выигравший в нем, автоматически зачисляется в Сэйкисидан и получает право исполнения одного желания. Жестокость турнира и факт участия самых разных слоев населения (от воздушных пиратов, чьи корабли, кстати, летают на магии, до криминальных авторитетов) всеми приняты как должное.

ОПЯТЬ ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО ОДИН...

Кстати, столь тщательный подход к сюжету и взятие в качестве основы нашего земного шарика напомнил сериал **Front Mission**, по сути дела тоже являющийся солидной фантастической книжкой, чьи события происходят в ближайшем от нас времени... да и являются, собственно, не такими уж фантастическими. Только вот FM3 — тактика, а GGX —



файтинг. Guilty Gear без буквы «X» первоначально прогремел на первой PlayStation (и в 43 номере «Великого Дракона»), а события его развивались еще до заточения Джастиса в Лексикон. С того времени игра похорошела в графическом плане, да и музыка куда ладней слушается, подыгрывая щелканью кнопок джойстика и хрусту ДНК во время битвы в GGX. Саундтрек сохранил в себе и часть композиций из GG (к примеру, темы Сола и Ки). Впрочем, коренных отличий немного. В ходе развития сюжета от GG к GGX добавились боец с веерами **Андзи-Мито**, будущая гениальная шеф-повар с убийственным ударом левой ногой **Джем Курадобери**, ковбой в черном — **Джонни**, и еще один представитель гильдии убийц, бильярдист GGX-ового масштаба **Веном**. Остались: **Сол Бэдгай**, уверенный в себе и не признающий ничьих авторитетов «одиноким волк», вооруженный огненным мечом — фуэнкэном; самоотверженный рыцарь **Ки Кискэ**, стремящийся восстановить справедливость во всем мире; **Миллия Рэйдж**, неприступная русская красавица, в прошлом тоже связанная с гильдией убийц; **Зато-1**, бывший криминальный авторитет, марионетка в руках тех, кто наделил его силой; **Потёмкин**, массивный молчаливый солдат; **Аксель-Лоу**, путешественник во времени, чей запас жизнелюбия не иссяк со времен GG; **Чипп Зануфф**, перевоспитавшийся наркодилер; юная и дерзкая пиратка **Мэй**; а также **Фауст** (натянувший пакет на голову доктор **Болдхед** из первой части). Однорукая женщина-самурай **Байкэн** и **Тестамент**, женоподобный GEAR с косой, стали рядовыми персонажами. Разойтись в своем стремлении заполучить золотую рыбку им помогает



достаточно хорошо продуманный геймплей, который по глубине проработки можно соотнести со, скажем, постановкой боя в **Virtua Fighter 3**. Помимо нескольких уровней защиты (прямо под линейкой с энергией персонажа висит полоска **Guard Gauge**, характеризующая степень тяжести наносимых повреждений), учитывается также и состояние здоровья бойца, и так называемая «гравитация» (чем больше ударов нанесено противнику на земле, тем на меньшую высоту он подлетит в воздух при соответствующем ударе, и наоборот). Ставшая каноном двухмерных файтингов «линия суперударов» внизу экрана в нашем случае называется **Tension Meter**, она органично влетает в поединок не только атакующие приемы, но и защитные. Еще одной оригинальной задумкой, живо, но искусственно привносящей разнообразие в процесс игры, является **Negative Penalty**. Суть сего явления элементарна, как схемы сборки фурайкэна. Если кто-то из игроков слишком долго «сидит» в защите, то его интерес к победе подогревают угрозами потери **Tension Meter**. Если он не переключается в наступление, то вся накопленная линейка теряется. Пучины виртуозной фантазии разработчиков, впрочем, сложно охватываются до самого дна и поэтому понять, что же еще там секретного и вкусного они нам приготовили, не представляется возможным, да и слухи о нерезиновости журнала ходят, кхм, давно.



КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Всего основных спецприемов пять:

Overdrive Attack. Это главный прием, использующий Tension Meter, он имеет аналоги в других файтингах.

Иными словами, это Супер, разный для каждого персонажа. Обычно бывает две его разновидности.

Dead Angle Attack. Также различный для героев, используется, в основном, для контрнаступления. Заключается в следующем: при особо жарком наступлении противника достаточно заблокировать один удар, находясь на земле, затем нажать вперед и любые две кнопки удара (P+K, к примеру), и ваш боец окажется за спиной у противника.

Faultless Defense. Весьма богатое тактическое применение обеспечено тем, у кого безграничная фантазия. При зажатии обычного блока (стрелка джойстика назад) и кнопок ударов P+K, ваш персонаж становится в Faultless Defense, что дословно переводится как «безупречная защита». В этом состоянии будет, безусловно, тратиться Tension Meter, но при любом нанесенном оппонентом ударе, во-первых, никакого вреда причинено не будет, а во-вторых, противника откинёт на некоторое расстояние. Тактика бывает удобной в тех случаях, когда вас беспробудно зажимают в углу. Тот, кто использует FD, впрочем, тоже немного отскакивает от противника.

Instant Kill. Согласно названию, позволяет убить противника одним ударом за раунд. Если удар будет заблокирован, то Tension Meter потеряется полностью. Вход в этот режим осуществляется нажатием всех четырех кнопок одновременно, а ТМ с этого момента начнет убывать. В случае если и она закончится, то начнет падать линейка жизни. Возврат в обычный режим происходит по нажатию тех же четырех кнопок.

Roman Cancel. Интересный прием для изучения, еще одна «глубинная» бомба геймплея. Нажав любые три кнопки, можно прервать выполнение своего длинного Супера, «разменивая» его на короткую атаку. Стоит половины Tension-линейки. Выполняется любым персонажем, кроме Диззи. **Уровней заполнения Tension Meter** — три.

Синий — до половины линейки. Можно выполнять лишь Faultless Defense.

Красный — от половины и до заполнения. Можно использовать по одному приему Overdrive Attack, Dead Angle Attack, Roman Cancel или продолжать использовать Faultless Defense.

Желтый — линейка полностью заполнена и становятся доступны по два Overdrive Attack, Dead Angle Attack, Roman Cancel и все та же Faultless Defense.

2D-ФАЙТИНГИ ЖИВЫ!

Вместо этого, давайте попробуем окинуть нашим истинно объективным взором забытые под завязку слоты с файтингами на игровом рынке. Есть ли конкуренция или хоть что-то обстоятельное, способное разнести в пух и прах мои отдельные строчки восхваления GGX на страницах журнала? Вот, скажите, что вы часто цените больше всего в драках (виртуальных)? Разнообразие персонажей? Ха! Кого мы только не успели повидать на нашем веку, начиная от реалистичных моделей человека до различного зверья в натуральной рост (**Primal Rage, Bloody Roar**). Или, может, дивный сюжет вас больше пленяет? Тогда ни за что не поверю, что мой рассказ о малой толике (са-а-амой малой) сюжета недостаточен для того, чтобы впечатлиться сценарием. Что же еще может нас порадовать в файтингах? Интуитивно рефлексам пальцев и глаз определяются всего два элемента: красивая графика со спецэффектами и скорость поединков. Первое, как вы



уже успели понять, представлено оно очень достойным уровнем, благо что почва двухмерных файтингов напрочь всеми уже исследована в отношении визуального качества. А вот второе для меня часто является одним из главных критериев, на которые обращается внимание. Вас никогда не восхищало, как, повинувшись быстрой последовательности нажатий кнопок, персонаж вытворяет нечто невообразимое, красивое, быстрое, разное соперника? Впервые с таким столкнуться можно было, пожалуй, в **Mortal Kombat 3 (UMK)** при должных навыках. С тех пор на моей памяти файтингов с действительно динамично протекающими схватками вышло три: **Virtua Fighter 2** (но уж при очень определенном уровне мастерства), **Rival Schools 1 и 2** и **Bloody Roar**. Сомневаюсь, что найдутся люди, кому это не понравится. Разумеется, нужно делать различия между 2D- и 3D-играми, но GGX ни в чем не уступает трехмерным собратьям не только по скорости, но и остальным параметрам. Слава Богу, в наше временное трехмерное время разработчики проникаются тем, что в мире все еще по-настоящему ценятся рисованные два измерения, и, благодаря этому пониманию, 2D-файтинги свои позиции не сдали, а наоборот — тверже обосновались на мировом рынке.

OMEGA GEAR

Иллюстрация: Отто Рейнгаль (LAMP)



MORTAL KOMBAT 5.

«Вас ждет нечто совершенно другое»

Вместо эпиграфа

«Трудно оспорить, что в последние несколько лет на фронте МК произошли изменения, причем не в лучшую сторону. Но как истинный фэн я этого не замечаю. Я все еще восхищаюсь, играя в МК1, пересматриваю фильмы (DVD — это вам не плюшки пылесосом трескать), читаю книги в оригинале. Постоянно стараюсь находить новые интересные вещи, точки в истории, перечитывая архивы новостей (кто-нибудь знает, кто такой The Limit? или Oliver Adams? А когда был записан культовый Techno Syndrome?) В этом и есть суть. Досконально изучить все — это не цель, а стиль жизни.»

dmkf, Ст.Петербург

Добрый день, утро или вечер, уважаемые жители страны под названием Комбатия! Сколько же воды утекло с тех пор, как эта рубрика в последний раз появилась на страницах нашего журнала, сколько всего интересного произошло... Отгремел на телевизионных экранах всего мира сериал «Mortal Kombat Conquest», увидели свет игры «Mortal Kombat Gold» и «Mortal Kombat: Special Forces», вышел римейк старого доброго UMK3 под названием «Mortal Kombat Advanced» для новой нинтендовской «ручной» приставки Game Boy Advance, земля полнится слухами о съемках второго эшелона МК и уже совсем не за горами пятый «Мортал

Комбат». Так хочется рассказать сразу все обо всем! Но журнальное место ограничено, поэтому тема сегодняшней нашей беседы... правильно, Mortal Kombat 5.

До объявленной даты выхода МК5 в свет осталось всего несколько месяцев, и чем ближе этот знаковый для любого геймера день, тем больше новостей и слухов просачивается в СМИ. Новости об игре уже появились в солидных западных журналах, таких как, например, Gamepro, EGM и Game Informer. И хотя ничего эксклюзивного эти издания нам не поведали, сам факт, что медведи западной журналистики заворачивались в своих берлогах, является показателем близящейся весны.

Выпуск игры под рабочим названием (почему «рабочим» — читайте ниже) «Mortal Kombat 5» запланирован на текущий год. Вождеденная новинка должна появиться сразу на всех платформах нового поколения (PlayStation 2,



MK concept art

Kombat Kintinued

It's been a long time since the word "Fatality" was uttered in a fighting game. Midway aims to correct that in 2002 with a new installment of its popular mid-'90s fighter, Mortal Kombat. Ed Boon, co-creator of the series, and his team are hard at work on the fifth installment, but whatever you do—don't call it MK5. The title is simply (drum roll please) Mortal Kombat. Fans won't find any Friendships or Babalities here. It's being pitched as a complete reworking of the game, bringing it back to its more violent roots. New characters will join familiar faces like Scorpion, Liu Kang and Kano. And yes, there will be lots of blood. At a recent Midway event, we saw a short (but promising) clip of Scorpion doin' some warm-up moves within a real-time 3D environment. Since Midway has exited the arcade business, the new MK will debut on console (specific platforms are to be determined). Also on the slate: a Game Boy Advance MK. Prepare yourself!



MK5.ORG
THE VOICE OF MORTAL KOMBAT 5

HEAD 2 HEAD

Mortal Mumbblings

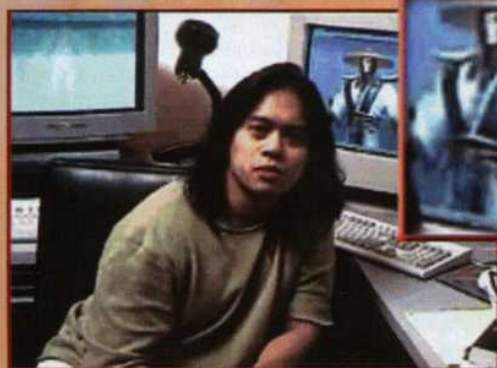
I've been reading rumors about the upcoming Mortal Kombat 5. Supposedly, it is going to hit all three next-gen systems. I read that Midway confirmed the game for 2002, and I was wondering if you folks at GamePro knew anything about this. Also, MK5 was supposed to be playable at E3... was it?

► Smash Adams 007—Via Internet

Well, it would seem that Midway will not be calling the game Mortal Kombat "5," for one. The E3 press release merely states that it's a new Mortal Kombat game, and the company plans to lose the number so as to start semi-fresh. Unfortunately, that press release was the only thing Midway released at E3—no playable, no game footage, just a little video teaser that didn't even show gameplay. And all three systems haven't been confirmed—so far, it's Xbox and GameCube, leaving the PlayStation 2 a mystery as of yet. Moreover, because Midway canned its arcade division, there won't be a coin-op version at all. It's worth noting that Ed Boon likes to post the occasional MK tease on his personal Web site, www.noob.com.

GameCube и Xbox). Более того, объявлено, что игра разрабатывается чуть ли не персонально для каждой из этих приставок, так что на любой из них она должна будет показать себя на все сто. Ничего конкретного про PC-вариант, кроме того, что он точно будет, пока не известно. Окончательное название очередной МК-игры до сих пор не утверждено: кто-то полагает, что цифра «5» займет свое законное место после родной аббревиатуры МК, иные уверены в том, что цифра будет не арабской, а римской (как в МКII) — «V». В то же время, информация последних дней заставляет думать, что, скорее всего, в утверждение заявленной концепции возвращения серии к истокам, игра будет названа по старинке: MORTAL KOMBAT. Правда, Эд Бун в одном из своих интервью обмолвился, что вообще не уверен в том, что это будет именно пятая часть и, как следствие, название может стать совершенно другим. Что ж, поживем — увидим.

Анимацией персонажей занимается John Vogel. Когда его спросили, почему Джакс на



картинке выглядит совсем «по-старому», в то время как внешний вид Скорпиона и Куан Чи существенно изменился, Джон ответил, что с тех пор, когда иллюстрация появилась в Сети, Джакс подвергся серьезной доработке и обрел другой имидж. Так что берегите вырезку из журнала — после выхода новинки можно будет сравнить. В том же интервью Джон высказался относительно количества героев в новой игре: по его словам, их будет около пятнадцати. Забавно, что на протяжении долгих месяцев ожидания журналисты и фанаты не раз составляли списки бойцов, «которые точно будут в МК5». В результате суммарное количество персонажей порой переваливало за три десятка!

Ниже вы прочтаете кое о ком из этих списков. Но помните, самими разработчиками прямо подтверждено непременное участие только двух бойцов: Джакса и Скорпиона. Тот же Бун косвенно упомянул о возможном участии в новой Смертельной схватке еще нескольких героев; откуда взялись другие персонажи — неясно, но нельзя исключать и того, что такого рода слухи были запущены самими разработчиками, дабы подогреть интерес аудитории к игре. Итак, кого же, предположительно, мы увидим на виртуальных аренах МК в ближайшем будущем?

Quan Chi: Раз уж с нами поделились целыми двумя картинками с изображением лысого волшебника — стоит ожидать его и в игре. Хотя официальных подтверждений на этот счет не поступало.

Sub-Zero: Его присутствие вполне вероятно, так как, по словам Эда Буна, интрига со Скорпионом еще себя не исчерпала.

Liu Kang: Все мы настолько привыкли к этому сладкоголосому китайцу, что уже и не мыслим МК без него.

Raiden: Трехмерную компьютерную модель бога грома можно было увидеть на мониторе ведущего программиста Льюиса Мангубета во время одного из интервью, однако велик риск того, что Рэйден будет кем-то вроде NPC или секретного героя.

Kitana: На прямой вопрос о том, порадует ли нас своим появлением в игре эденийская принцесса, Эд Бун неопределенно ответил: «Вполне возможно».

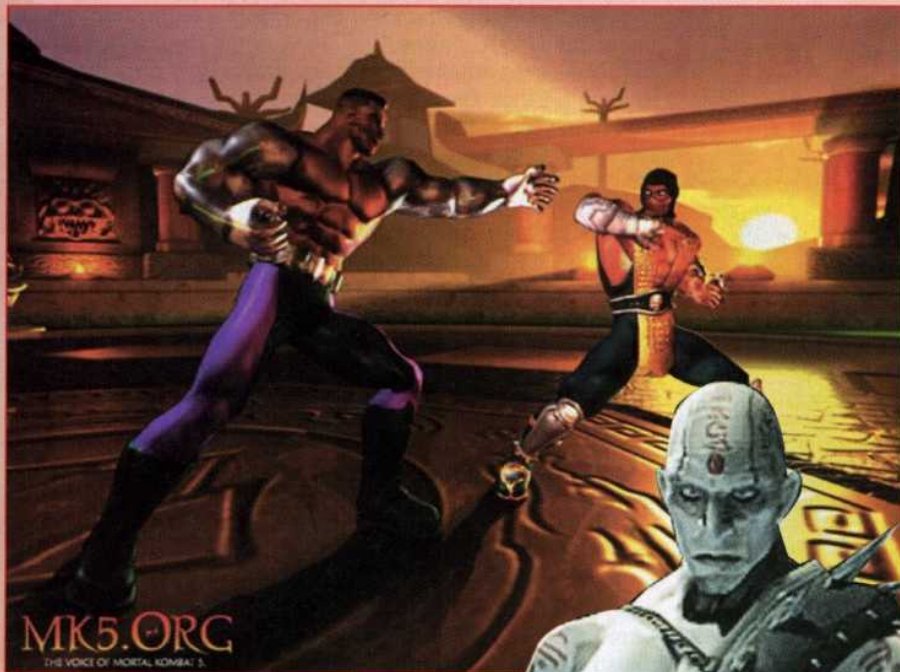
Sonya: Если ее не сбросил со скалы Джарек, она обязательно ввяжется в потасовку вместе с Джаксом.

Shang Tsung: Буну очень нравится идея возродить колдуна-морфиста, но это будет возможно лишь после того, как разрешатся все вопросы, связанные с тем, справится ли с этой задачей память приставок и аркадных автоматов; быть может, старичок станет одним из секретных бойцов?

Сестра Саб-Зиро: Да-да! Не забывайте — у четвертого Саб-Зиро было двое сыновей и одна, считавшаяся без вести пропавшей, дочь. На прямой вопрос относительно этой участницы турнира Джон Вогель ответил буквально следующее: «Я думаю, что у нас получится неплохая смесь старых и новых персонажей. Действительно, мы подумывали о скорпионоподобной девушке-бойце».

Кроме того, в разное время появлялась неподтвержденная информация о возможности присутствия некоторых загадочных фигур, как то Тремор из МК:SF, учитель Лю Канга, брат Лю Канга — Чоу Канг, а также настоящий Кунг Лао. Кто будет боссом МК5, остается пока одной из самых больших загадок игры, впрочем, как всегда.

Для достижения максимальной реалистичности происходящих битв, в МК5 используется Motion Capture, технология «захвата движения», которые будут сняты



с профессиональных актеров, настоящих мастеров боевых искусств. Интересно, что в целях создания особенной зрелищности некто Нигель Кейси прямо-таки объездил весь мир, изучая различные стили боевых искусств. Кроме того, в работе над движениями персонажей принял участие небезызвестный Карлос Песина (aka Raiden). По обещаниям разработчиков, количество полигонов, использованных для каждой отдельной модели, превышает шесть тысяч штук. При поддержке мощного движка это позволит динамично прорисовывать не только складки одежды и движение волос, но даже бисеринки пота на трехмерных телах персонажей. Более того, по уверениям Эда Буна, в МК5 будет задействована новая (для 3D-файтингов) фишка под названием «Динамичная анимация при ударах» (дали тебе в нос — нос погнулся, сломали руку — кидай сюрикены ногой), которая должна здорово оживить процесс убийства противника. Выглядеть это должно так: часть тела бойца, пропустившего удар, деформируется, а сам персонаж — корчится в муках, соответствующе тому, насколько болезненно повреждение. Кроме того, игроков порадуют мультибросковые комбо и переломы, плюс к этому, возможно, появятся, так называемые, «прерыватели» (наверное, это следует понимать как аналог Combo-breaker'a из Killer Instinct или Chicken'a из Tekken 3). Можно ожидать и наличие множества полезных предметов, разбросанных по аренам. Обещают быть искривленные поверхности, наклонные спуски и лестницы, как в Virtua Fighter 3, плюс «многоуровневость» арен, как в Dead or Alive 2 или Bushido Blade. Предполагается, что все это значительно разнообразит игровой процесс (бежишь, например, за вражиной с ку-

валдой и техникой пьяного бокса, а он от тебя по лесенке успешно удирает: кувалда-то тяжелая, наверх не затащить). А памятуя о том, что при всей измененности системы боя, МК5 останется все же игрой, в которой прыжки жизненно необходимы, скорее всего, так оно и будет. Создатели МК5 утверждают, что ее геймплей станет «самым проработанным за всю историю серии Mortal Kombat». Помимо этого весьма амбициозного заявления, разработчики обещают, что МК5 будет одновременно тяготеть к серьезности и мрачности первой части, и в то же время, станет принципиально новым явлением в отношении как движка, так и системы боя. Эд Бун как-то изрек по этому поводу следующее: «Вы можете просто собрать все, что вы знаете об МК и выбросить в форточку, потому что вас ждет нечто совершенно другое».

МК5, несомненно, будет обладать кучей новых характеристик, да и многие старые получат второе рождение. Одну из них мы не встречали с тех пор, как играли в первый МК. Поясню: «Test Your Might» возвращается! Вместе с другими штуками, такими, как, например, «Test Your Sight» («Проверьте ваше зрение»). Вот уж не знаю, на что это будет похоже... Тот же Эд Бун обмолвился о чем-то, что можно принять за намек на некоторую (это все пока еще только вилами на воде писано...) интерактивность сюжета. Возможно, он имел в виду вариативные «концовки» (то есть финальные видеоролики), зависящие от того, с кем вы бьетесь и кому делаете Fatality. Это, несомненно, поднимет replayability (то есть, захочется проходить story mode снова и снова) на еще более достойный (и без того, кстати, высокий) уровень. Кроме того, серию должны сопровождать многочисленные мелкие секреты, вроде скрытых персонажей и тому подобного. В конце концов, что такое МК без секретов? Фатальники, конечно же, есть, но кто знает какие еще смертельные приемы нас ожидают? Ведь на сегодняшний день серия МК отделилась от всех добиваний (всякие там френдшипы или младенчества), кроме Fatality. Авторам придется решать, вернуть ли что-нибудь назад или поискать какие-нибудь новые «-alities»?

Стоит ожидать Kombat-коды и разнообразные секретные настройки, в том числе, похоже, даже настройки са-



жденный состав участников очередной «Смертельной битвы». Объективности ради отметим, что многим подобные заявления категорически не понравились, но они, похоже, проливают свет на корни конфликта между двумя «папами» МК. А ведь о возможности подобного исхода Агент Купер загодя предупреждал мировую общественность в лице читателей «Великого Дракона». Но, так или иначе, история уже должна быть готова: не зря же на поясе колдуна Куан Чи безмятежно болтается некогда созданный Шинноком амулет. Именно благодаря этому мистическому предмету, мы можем попытаться хотя бы приблизительно выяснить, в каком временном периоде будет проходить новая Смертельная Битва. Но, прежде всего, вспомним легенду.

Когда Земля была еще молодой планетой, один из Старших богов по имени Шиннок создал всемогущий амулет, позволяющий ему проходить сквозь защитное поле Земного царства без опасности быть обнаруженным другими богами. Проникнув на Землю, Шиннок встретил яростное сопротивление со стороны защитника планеты — молодого бога грома по имени Рэйдена. Столетия длилась их битва, пока Рэйдена не одолел Шиннок. После этого Падший бог был заключен в мертвый мир, называемый Внереальность (Netherrealm). Амулет, который невозможно уничтожить, был тщательно спря-

тан в Гималайских горах под охраной четырех младших богов. Странствующий колдун Куан Чи, заключивший сделку с Шинноком, при помощи наемника из китайского клана «Лин Куэй» — Саб-Зиро (старшего) и ниндзя из японского клана «Сирий-Рю» — Ханзо Хазаси, похищает амулет и пытается вызволить Шиннока из заточения... Проведя серию опасных сражений, Саб-Зиро возвращает амулет в руки Рэйдена, предотвратив тем самым второе пришествие Шиннока на Землю.

Однако после утопической попытки земных воинов истребить Шао Кана на его же территории, когда миньоны Внешнего Мира едва не поработили Земное царство, Шиннок, вновь обретший амулет, захватывает Эдению и развязывает новую Смертельную схватку... Кто одержал победу в этом Турнире, мы узнаем только с выходом МК5.

Таким образом, для того чтобы определить, в какой момент истории происходит действие новой игры из серии MORTAL KOMBAT, мы должны выяснить, КОГДА именно амулет мог оказаться в руках Куан Чи. Первый раз это стало возможным во время действия игры Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, еще до десятого Турнира (первая игра серии). Второй раз — вероятно, в промежутке между действием игр МК3 и МК4 (МК Gold), ведь мы до сих пор не знаем, каким образом амулет вновь оказался у Шиннока. Третий раз — после второго нашествия Шиннока (МК4 / МК Gold) в вариантах «концовок» для Бараки или Куан Чи. Кроме того, амулет мог попасть в руки Куан Чи в случае победы в Турнире практически любого другого отрицательного персонажа. Но это будет означать, что силы Земли и Эдению потерпели поражение... Признаться, мне самому очень интересно, каким образом сценаристы выкрутятся из сложившейся ситуации, но если эта затея им удастся, нас ожидает очень мощный сюжет! На сегодня, я думаю, информации для размышления достаточно, а в следующем выпуске «Страны Комбатии» мы поговорим с вами о... третьем фильме!

Всегда ваш, Артем ШОРОХОВ aka Crazy GOD
 PS. Сегодня трудно удивить кого-то походом в интернет, поэтому для самых отчаянных поклонников МК я даю адрес страницы, где всегда можно найти самые свежие новости из вселенной МК: <http://fatality.dotnet.lv> или <http://fatality.pristavki.com>

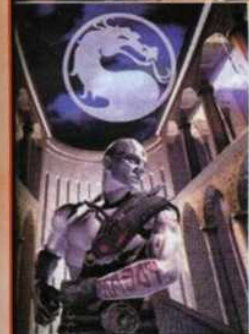


мого игрока. К слову, на вопрос, почему бы не сделать режим «Конструктора персонажей», Эд Бун ответил, что подобное новшество чревато внесением в игру дисбаланса суперударов, но, тем не менее, полностью от этой идеи разработчики не отказываются. Они вообще ни от чего не отказываются. Вспомните хотя бы о старой фанатской мечте — возможности, будучи побежденным в бою, покончить с собой самостоятельно прежде, чем противник успеет сделать Fatality; даже название этой штуке придумали — «Suicidality». Так вот, по словам Буна, даже эта идея обсуждалась в процессе работы над МК5.

Теперь пришло время поговорить о сюжете нового МК. Необходимо отметить один занятный факт: со времени ухода Джона Тобиаса (правильнее все же было бы произносить «Тобайес», с ударением на второй слог), Эд Бун начал уверять журналистов в том, что сторилайн в играх такого рода — далеко не главное и пишется обычно на финальном этапе разработки, практически подгоняясь под утвер-



GI NEWS
MORTAL KOMBAT 5 SMACKDOWN!



GI NEWS

MORTAL KOMBAT 5 SMACKDOWN!

At a **Midway** gamers' event where upcoming company plans were revealed, GI was treated to a quick look at **Mortal Kombat 5**. No details have been released yet, but we do know that **MK5** will hit multiple next-gen consoles, with **PlayStation 2** rumored to be the first to get the game. Video footage revealed Scorpion and Jax standing among some extremely impressive arenas. Lighting and shadow effects played off of the environments' cobblestones quite nicely — not unlike PS2's **Tekken Tag Tournament**. A full roster hasn't been set yet, but nothing would cap off our excitement like access to all of **MK's** fighters, each with their own unique move sets. Time will tell, and we'll make sure to tell you as soon as we know more.



КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОПИИ ЖУРНАЛА

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН™

На фирменном CD

На фирменном CD

ВНИМАНИЕ!

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

Для просмотра электронной копии журнала «Великий Дракон» 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.

Имеются в продаже электронные копии номеров 25, 26, 30-41, 44, 45 и 46.

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

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

2. Прислать заказ по почте (лучше на открытке) по адресу: 117454 Москва а/я 21, ООО КАМОТО.
3. Позвонить по телефону (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00.
4. Заказать по e-mail w-p@yandex.ru.
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.

Фанатам манги, аниме и любых видеоигр
Изготовление плакатов и календарей с Вашей фотографией и (или) героев Вашей любимой манги (видеоигры), фотомонтаж любой сложности, любые форматы. И помните — это не принтерная распечатка, это ФОТО качества KODAK.
Москва, ул. Мясницкая, д. 24, стр. 2. Тел. 928-5122.

Хочу познакомиться с любителями PlayStation и Final Fantasy 7-9, Twisted Metal 1-4, WF Smackdown 1-2. Пишите по адресу: 127562 Москва, ул. Каргопольская, д. 11, к. 1, кв. 11. Max Pro.

Отaku! Любители японской анимации! Пресс-центр аниме «ТРЕКЕТ» объявляет набор. Неожиданные сюрпризы, друзья по всему миру, общение через Интернет, обмен информацией и многое другое ждет Вас. Пишите по адресу: 454021 г. Челябинск, Комсомольский пр-т, д. 71а, кв. 79. Ответим всем без исключения, но если вы вложите конверт с маркой, сделаем это намного быстрее. Lina, Miaka, Hsagi.

Продаю за 700 руб. приставку Mega Drive II (с гарантией) со всеми проводами + документация + 2 джойстика + 2 адаптера + картриджи. Или меняю ее на Game Boy Color с одним картриджем. Тел. (095) 349-02-84. Звонить с 12 до 22. Денис.

Меня зовут Маша, второе имя — Рэй Хино. Мне 14 лет. Я люблю японское аниме и, особенно, мультки Сэйлор Мун. Кто разделяет мои интересы, пишите по адресу: 129336 Москва, ул. Стартовая, д. 31, кв. 37.

Привет всем, кто неравнодушен к великой команде Sailor Moon! Вот вы-то как раз мне и нужны! Давайте переписываться. Мне 16 лет. 628617 г. Нижневартовск, ул. Чалаева, д. 53, кв. 94. Tахedomask. Привет Усаги Цукино из Ростова.

Куплю игру Parasite Eve (на английском). Продаю картриджи для Сеги по 50 руб. (095) 471-13-79. Макс.

Здорово, геймеры! Я хотел бы купить номера «Дракона» с 1 по 20 и 22, 25, 30, 44. Кто готов продать, напишите мне. Заранее спасибо. 682080 Хабаровский край, п. Чегдомын, ул. Софийская, д. 5, кв. 34. Григоренко Сергей.

Konnichi wa, все otaku аниме и манги. Если вам действительно нравится смотреть, слушать, рисовать и говорить на тему аниме, пишите мне и у нас всегда найдется тема для разговора. 634062 г. Томск, Иркутский тракт, д. 128а, кв. 77. Kiryuu Touga.

Я бы хотел переписываться по интернету с другими фанатами Mortal Kombat и Dragonball Z. Мой e-mail: vbratslavsky@hotmail.com

Я живу в США, в городе Кливленде уже третий год. Мне 14 с половиной лет. Привет всей редакции моего любимого журнала. С уважением, Steve Polubnev.

Продаю диски для PSX по цене 40-50 руб. за диск. Все диски в хорошем состоянии. Тел. (095) 182-42-02. Звонить с 17 до 18. Валера.

Продаю диски для PSX (21 штука, практически новые) по цене 100-120 руб. за диск. Также продам PlayStation с картой памяти на 30 блоков и двумя джойстиками (обычный и Dual Shock). Все в отличном состоянии. 682030 Хабаровский край, п. Чегдомын, ул. Парковая, д. 15, кв. 95. Тел. (местный) 5-19-70. Саня.

Клуб «Кому за...» объявляет об открытии сезона культурных вечеров. Темы разговоров и бесед: искусство японской анимации, методы лечения безнадежно больных отaku, японская нация и многое другое. Общение происходит посредством бумаги, ручки и почты. Желающие и заинтересовавшиеся могут обратиться по следующему адресу для связи: 141371 Московская обл., г. Хотьково-1, ул. Лихачева, д. 2, кв. 106. Для Пчелы.

Гарри Мэйсон (Silent Hill) пришел на прием к врачу. Тот и говорит:
— Не будете пить — продлите себе жизнь.
— Сушая правда, доктор! Всего неделю не пил, так она мне годом показалась!
Прислал Skull, г. Красноярск

Привет, сенсеи и сезде! Вы любите демонов, аниме, мангу и т.д.? Да? Тогда пишите мне, прикольному Плутончику! 121467 Москва ул. Молодогвардейская, д. 6, кв. 83. Буду ждать!

Продаю Sega Mega Drive 2 99 года выпуска со встроенным Mega Key, одним джойстиком, со всеми шнурами и запчастями и 10-ю картриджами. Все за 1000 руб. Или поменяю на Sony PlayStation в любой комплектации (возможна доплата). Тел. (095) 530-89-11. Кирилл.

кто достиг глубоких знаний в английском языке и уже способен переводить диалоги в любых играх, пишите мне. Я очень уважаю русский язык, ведь без него — никуда. Кроме того, я еще чуть-чуть балуюсь японским. А еще я увлекаюсь германской группой «Hallowe'en». Мой адрес: 117449 Москва ул. Большая Черемушкинская, д. 2, к. 1, кв. 82. Удалов Игорь (18 лет).

Куплю журналы BD №№19, 20, 22, 25 в хорошем состоянии и Sailormoon для PSX (дорого).

Хотел бы переписываться с файтерами, разведчиками, асами и стратегами с платформы PSX, а также поклонниками(цами) славного жанра аниме. Мне 21 год. Адрес: 663750 Красноярский край, Абанский р-н, с. Долгий Мост. Николай (в письме можно писать — Морскому Змею).

Морской Змей из села Долгий Мост, что в Красноярском крае, прислал ЗАРИСОВКИ из своей игровой жизни. Где же быть зарисовкам, как не на заборе?
1) Я столько проигрывал даже слабым боссам, что в конце концов им это надоело.
2) Эта игра замечательна тем, что наиболее часто в ней используется кнопка RESET.
3) Эту игру нельзя пройти честно. Нечестно, впрочем, тоже нельзя.
4) Не делай в игре пауз, не поставив игру на паузу.

Все, кто слушает рэп, в частности группу Cypress Hill, играет на PlayStation и читает Толкина, напишите мне. 690035 г. Владивосток, ул. Окотоява, д. 8, кв. 36. Сидоров Артем.

Привет всем! Мое досье: имя — Милinda Отaku, возраст — 15 лет, специализация — манга, аниме, хентай, увлечения — компьютерные игры, рисование и писание писем (а особенно, их получение). Кто напишет мне и пришлет свои рисунки, отвечу без вопросов. Независимо от возраста! Адрес: 196247 Санкт-Петербург, ул. Краснопутиловская, д. 79, кв. 39.

Куплю журналы BD NN 37 и 39, целые, можно в средне-плохом состоянии за 50-70 руб. Ищу игры Evil Zone и Tekken 2 (английские версии, полные, не в сборниках). Тел. (095) 251-12-40. Дима. Звонить вечером.

Люди, помогите мне пройти Metal Gear на 8-битке! Пришлите описание, кто прошел. Я в долгу не останусь — помогу советами, секретами.

Куплю «Великий Дракон» N 46, может у кого лишней есть. Наложным платежом за 35 руб. Мой адрес: 674650 Читинская обл., пгт Забайкальск, ул. Красноармейская д. 28, кв. 10. Копытов Юрий.

Продается приставка Super Nintendo со всеми проводами и джойстиком, также к ней прилагается Super Key и 13 картриджей, в том числе. Jurassic Park Part 2, Donkey Kong Country, Judge Dredd. Тел. (095) 484-78-81. Спросить Валеру. О цене договоримся, приму все условия.

Обращаюсь к любому, кто не равнодушен к хорошей музыке (ко всем стилям, больше к року (Queen, Deep Purple и Pink Floyd — любимые группы, а также The Beatles, Twisted Sister и др.). Если ты еще никому не писал(а) — попробуй написать мне! Если ты уже писал(а) кому-либо — то тебе и пробовать не надо — просто пиши. Мне 16 лет. 127521 Москва, до востребования, Беспалько Алексею Александровичу.

Меняю приставку Dendy с 7-ю картриджами на Megs Drive. 680042 г. Хабаровск, ул. Октябрьская, д. 36. Грошев Антон.

Продаю Dendy Junior с 10-ю картриджами + SNES с двумя картриджами или меняю на Game Boy Color. Возможна доплата. 140007 Московская обл., г. Люберцы, ул. 8-го Марта, д. 57, кв. 83. Тел. (974-36-10) 302-34-60. Илья.

Я бы хотел переписываться с другими геймерами. Куплю Dreamcast за 3700 руб. (без поломки, с дисками). Мой адрес: 652840 Кемеровская обл., г. Мыски, ул. Безымянная, д. 39. Рылов Стас.

Привет всем поклонникам «Дракона», геймерам и геймершам! Меня зовут Jim (15 лет). Пишите мне по адресу: 678535 Якутия, Эвено-Бытантайский р-н, п. Джаргалах. Мухаметшин Ренат.

Hi, чуваки, играющие в Resident Evil, Counter Strike и во что-нибудь типа этого на PSX, DC, PC. Если хотите вступить в наш клуб поклонников стрельялок от первого лица и, вообще, игр, пишите нам. Наш адрес: 214036 г. Смоленск, ул. Рылеевская, д. 74, кв. 46. Дима (Noob-Saiobot) и Костя (Jax).

Продаю руль с педалями для PSX по цене \$35. Тел. (095) 241-54-38. Звонить с 19 до 21 час. Василий.

Привет всем, меня зовут Мамору, а в обычной жизни я — Артем. Большой любитель аниме и манги, в особенности Sailor Moon. Если и Вам это нравится и если по ночам Вы любите стрелять на звезды, то пишите мне. Отвечу точно. Адрес: 162604 г. Череповец, ул. Пионерская, д. 9а, кв. 101. Передаю привет Riocko, Банни, Харуке, Luna Kou и Минако.

Вы фанатеете от аниме? Рисуете в стиле манга? Тогда напишите двум веселым, весьма милым существам. Ответ гарантирован. 184670 Мурманская обл., г. Гаджиево, ул. Советская, д. 71, кв. 41. Kenshin'у 184670 Мурманская обл., г. Гаджиево, ул. Мира, д. 82, кв. 33. Omi. Писать отдельно.

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.





8 бит



Mortal Kombat 2

Я прочитал статью в 23 номере и решил дополнить ее.

1) Шанг Цунг имеет еще два коронных (супер) удара, кроме указанных в статье:

→, →, А — двойной файербол;
→, →, →, А — тройной файербол.

2) Если вы хотите пройти игру очень быстро, то вот вам способ: выберите Шао Кана и нажмите ↑, →, Turbo A. Shaoh Kahn будет не переставая использовать удар плечом. Способ, конечно, нечестный, но эффективный.

3) Хотите, чтобы Sub-Zero замораживал не на 5 секунд, а на весь бой? Легко! Во время боя постарайтесь заморозить врага в тот момент, когда он пускает файербол. Его уже ничто не разморозит до конца драки.

Steve Polubnev, г.Кливленд, США

Fester's Quest

Чтобы отключить фоновую музыку, поставьте игру на паузу и нажмите SELECT+B. Повторный ввод кода восстанавливает музыкальное сопровождение.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Final Mission

Уточняю секрет Никиты Маслакова (см. №46). Во-первых, вовсе необязательно доходить до конца уровня со всеми тремя жизнями. У первого игрока может быть бомба, у второго — буква «W». Во-вторых, после победы над боссом жизни дадут только первому игроку. Но и это не все. Максимум жизней не 99, а... 86!

Dr. Алексей Steel Малышев, г.Кимры, Тверская обл.

Golgo 13

Пароли: 1. 00; 2. 08; 3. 0A; 4. 012; 5. 1E; 6. 32; 7. 32; 8. 38; 9. 3B; 10. 40; 11. 49.

Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Batman Returns

После титров, когда настоящий пингвин (птица) закончит говорить, кнопкой А можно открывать ему клюв, а кнопкой В — моргать глазом.

G.S.M., п.Чегдомын, Хабаровский край

Best of the Best

Небольшое добавление к «отключению таймера», которое представил Sub-Zero в №54. В такой позиции можно находиться не более двух минут, потом матч автоматически завершается.

Igor Udalov, г.Москва

Mighty Final Fight

Начните игру Майком Хаггаром, а затем нарочно дайте ему умереть. Возьмите continue и выберите своим героем Коди или Гая, а потом вновь начните игру. Благодаря этой незамысловатой процедуре вы повысите уровень героя на целых два пункта.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Battletoads Double Dragon

У трюка, дающего невесомость (нажать на середину крестика и прыжок, затем при падении — Turbo-B), который привел Сергей Клужев в 25 номере, есть побочный эффект. В этом состоянии невозможно драться, и к тому же невесомость нельзя отключить.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Gradign (Gradius)

Чтобы продолжить игру с того уровня, на котором вы погибли, на экране Game Over нажмите ↑, ↓, А, В, А, В, А и START.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Ikari Warriors 2

Пароль на полное вооружение с начала игры: PJTRGHTGLNM.

Лин Лайн, г.Великие Луки, Псковская обл.

Legacy of the Wizard

Пароль на последний уровень: C4TB RSSH R6XC 1TJH CUTK 3NFT YWMO WJWV.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Milo's Secret Castle

Для продолжения игры после гибели героя зажмите ← и нажмите START.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Shadow of the Ninja

Начните игру вдвоем, затем дайте одному игроку погибнуть. Когда у играющего останется последняя жизнь, нажмите A+B на джойстике погибшего, и он вновь вступит в игру с 9 жизнями.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Aladdin

В уровне, где вы плывете на бревне, вместо того чтобы стоять на нем, повисните на его краю сзади. Плывите до конца уровня, не спрыгивая с бревна. Вы проплывете через стену в секретный конец уровня.

Steve Polubnev, г.Кливленд, США



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

Mega Man 3

Заморозка врагов. На заставке на втором джойстике зажмите ↑ и А, а затем нажмите START.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Panic Restaurant

Многократно нажимая RESET, можно переходить с уровня на уровень. Трюк проверен на одноигровке.

Igor Udalov, г.Москва

Mighty Morphin Power Rangers 3

На третьей декорации (босса дракона) вы услышите известную мелодию, содранную пиратами из первого «Мортала»!

Igor Udalov, г.Москва

Karate Kid

С вторым каратистом (тем, что захватил заложника) можно и не биться. Пока он будет выходить на поединок, заберитесь на дерево — и вам засчитают прохождение этапа.

Igor Udalov, г.Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

57 ДРАКОН

8 бит

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

Rambo 2

Чтобы записать пароль, а заодно и посмотреть свой статус, необходимо разыскать любого человека и познакомиться с ним. И только после этого нажать START.

Udalov Igor, г. Москва



Layla

Пароли.

2. 0CY09C08TUTE1TFA66
3. WG7JC0L5S2SUF3E6C
4. AL3OPL141KPVTOYZC7
5. HO8HVLDBQTZZF3MD6M
6. KMWTQ9PWGSTWLQT45M

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Kickle Cubicle

Пароли:

10. ITXG ЪLCE; 15. LGDa DBBQ;
20. NIEh VLBK; 25. RXSh KKCB;
30. TJBV EGSe.

Владимир «Excellent» Лебедев, г. Кимры, Тверская обл.

Mighty Final Fight

В 55-м номере BD Fire Fox описывал мною очень любимую игру на 8-битке — «Mighty Final Fight» от CAPCOM. Я бы хотел немного дополнить список суперприемов.

Не знаю, есть ли у Haggar-а какие-нибудь особые движения, но Cody и Guy умеют еще и вот что.

Cody (только после появления 4-го уровня развития):

сделайте пуск «плазменного шара из руки», для чего нажмите удар и сразу →. А здесь фишка в том, чтобы, не отпуская кнопки удара, нажать → и сразу же ↑. Cody сделает апперкот, которым он заканчивает свое combo, сразу.

Guy (с начала игры): необходимо отпрыгнуть назад от противника лицом к нему и во время прыжка, зажав ↑, беспощадно долбить по кнопке удара (или зажать Turbo-A) вплоть до момента приземления. С turbo-джойстиком прием получается практически всегда. Guy подпрыгнет вверх и резким, но не очень длинным рывком вперед снесет всех, кто стоит на пути (абсолютно серьезно, включая Боссов), кроме «грузчиков» (которые ставят блок, если успевают).

Макс, г. Москва



Mortal Kombat

Если вы хотите продолжить бой после окончания отведенного времени, заставьте вашего героя непрерывно прыгать — пока он не встанет на землю, бой не кончится.

Steve Polubnev, г. Кливленд, США

Hydride

Пароль, дающий 90% жизненной энергии, 100% мощи, 90% магии и прямой доступ в тронный зал Валариса: XBVM XMPN WQMN QNB7.

Лин Лайн, г. Великие Луки, Псковская обл.

Metal Gear

Все оружие, полный боезапас и все предметы, кроме вредного жука:

- SZZZJ WZZZG
U000U UYRXZ
NXNZV.

Antiscream, пгт Забайкальск, Читинская обл.

GAME BOY

Toy Story

Выбор уровня. Сначала отключите STORY в меню Options. Затем подберите 9 шляп и нажимайте START для выбора уровня.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

V-Rally

Пароли. FAST — средняя сложность; FOOD — самый тяжелый уровень сложности.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

Felix the Cat

Прием, приведенный в номере 54 для восьмибиток, работает и на Game Boy.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

Toy Story 2

- Пароли. 2. PBPP; 3. BJWJ; 4. RJBW; 5. WBPP; 6. JBPJ; 7. JJWW; 8. PBWJ; 9. BPWW.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

Turok:

Battle of the Bionosaurs

- Пароли. 2. GRZNNPCRDB; 3. DVZNDPCRNБ; 4. GVZNDPBTNG; 5. PCVYGRBTDK; 6. RCVYGRSTDR; 7. VCVYTRSQDG.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

Н Е Т П Р О Б Л Е М

MEGA DRIVE



MegaDrive

Aero the Acro-Bat 2

На уровне Performers Dungeon есть еще один вид тайников, кроме тех, что описал Eler Cant в 45 номере. Для того чтобы попасть в такой тайник, ищите трещины в полу. Ударив (В, С) в такое место, вы провалитесь в яму под полом, где обычно находится пушка, переносщая вас в комнатку с кучей призов.

Vital, г. Железногорск, Красноярский край

Bonanza Bros.

На 7-м уровне (лаборатория), если подойти к фиолетовому роботу и нажать В, то «брат» снимет голову и наденет ее на свою.

G.S.M., п. Чегдомын, Хабаровский край

Ballz. The Battle of the Balls

Можно получить любой пояс, зная лишь код на красный. Введите его на заставке игры (А, ↓, ↓, В, В, В, С, ←, →), затем нажмите RESET и вновь наберите его. Вы приобретете следующий (зеленый) пояс и так далее.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Spiderman

Быстрый выход на первого босса. В опциях установите сложность Nightmare. Начните игру и войдите в первый склад. Продолжайте идти вправо мимо первого бандита и, далее, немецкого пастора Шеферда. Затем прыгните на первый ящик и поползите вправо. Вы проползете сквозь ящик, и справа окажется босс.

Лена Тимофеева, г. Москва

Genghis Khan 2 Clan of the Gray Wolf

Увеличение народонаселения. Если численность работоспособного населения у вас стала недопустимо мала, то примените следующий трюк. На все имеющиеся деньги купите у торговцев наемников (самых дешевых) и сразу распустите их. Численность населения возрастет, а денег у вас не убудет. Повторяйте прием, пока население не достигнет 9999.

Alex, г. Кострома, Московская обл.

El Viento

Выбор уровня: в игре нажмите ↑, ↑, →, ↓, В.

Лина Инверс, ред.

Cheese Cat' Astrophe. St. Speedy Gonzales

1. Спасение. Если в трудную минуту, когда вы падаете в пропасть или лаву, нажмите ↑ + А — вы подпрыгните, оттолкнувшись от воздуха.
2. Бесконечные шляпы. На паузе нажмите ↓, А, В.
3. Бесконечные жизни. На паузе нажмите В, А, В, ↑.
4. Бесконечная энергия. На паузе нажмите В, ↑, В, В, А.
5. Переключение уровней, просмотр титров. На паузе нажмите А, С, →, А, В.
6. Все секреты сразу. На паузе нажмите →, ↑, В, А, ↓, ↑, В, ↓, ↑, В.

Дмитрий Маркин, г. Пушкино, Московская обл.

Robocop vs Terminator

Новые герои и новый экран Game Over.

Начните игру и сразу поставьте ее на паузу. Теперь наберите: С, В, А, В, В, А, В, В, С, В, В, С, В, В, С, В, С, А, С, С, А, А, В, В, В, А, С, А. Когда снимите игру с паузы вы увидите, что к героям мужского пола присоединились женщины-убийцы и скелеты. Кроме того, изменится экран «Game Over».

Висеть в воздухе.

Подпрыгнув или падая, прямо в воздухе нажмите А, В, →. Вы будете стоять в воздухе без опоры.

Голубев А.О., г. Самара



Power Rangers. The Movie

1. Секретное меню хитростей. Включите игру «The Jungle Book» и доберитесь до 4-го уровня (The River). Теперь выньте картридж с этой игрой из приставки, но осторожно, так, чтобы картинка на экране сохранилась. Теперь вставьте картридж с игрой «Power Rangers. The Movie» и нажмите RESET (можно дважды). Начните игру, и появится меню, в котором можно будет выбрать уровень (Round No) и установить неуязвимость (Damage On).
2. Меню спрайтов. Прделайте ту же процедуру, что описана выше, только не стартуйте «Power Rangers. The Movie», а войдите в Options, установите Exit и нажмите START. Теперь в меню: Type — выбор персонажа (кнопка А); Move — посмотреть выбранное движение; Step — посмотреть движение по кадрам; ANM-NO — выбор кадра (джойстик ← / →); PAT-TIMER — время движения; SIZE — размеры. Кнопкой С ставится/убирается рамка, определяющая размеры персонажа.

Lin Layne, г. Великие Луки, Псковская обл.



НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



MegaDrive

Mega-Lo-Mania

Пароли за Scarlet
 2-я эпоха NZUCWTIAENV (148 чел.)
 3-я эпоха ARTCKXKNMND (184 чел.)
 4-я эпоха YLGBUMQZKNL (176 чел.)
 5-я эпоха IHUBUGQULTV (172 чел.)
 6-я эпоха COCAKLDWEBX (160 чел.)
 7-я эпоха EBWROLJUNNJ (159 чел.)
 8-я эпоха QPIAXODAHNM (163 чел.)
 9-я эпоха ZBLDRNIHGTU (143 чел.)
 Финальная битва CPFVDMRBYST.
Вадим Крылов, г. Волгоград

Double Dragon 3

Прыжки по буквам. На финальном уровне вы встретите комнату, пол которой составлен из плиток с изображением букв. Чтобы успешно миновать это место, проделайте следующую цепочку прыжков: R, O, S, E, T, A. Учтите, если не рассчитаете прыжок — жизнь долой.
Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Lethal Enforces 2. Gun Fighters

В этой игре имеются звуковые приколы. В третьем уровне есть пианино, стреляя в которое можно получить нотные звуки; в четвертом уровне в одном из вагонов едут коровы, над которыми можно поиздеваться (в ответ они будут мычать).
Alex Pentogame, г. Ставрополь

World of Illusion

В дополнение к секрету из №47: в космический бонус можно попасть, только играя за Микки.
Сергей Грустнев, г. Назарово

James Pond 2

Секретное меню. На титульном экране зажмите $\blacktriangle + A + C$, затем START. Отпустив кнопки, вы увидите новое меню, где можно выбрать уровень, тест звука и др.
Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Shadow Blasters

Как победить Асуру (Ashura). Добравшись до финального босса, не стремитесь убежать от него. Так вы в него будете попадать крайне редко. А если вы станете держаться на большом от него расстоянии, то вообще никогда не победите. Воспользуйтесь следующей тактикой. Начинайте двигаться по кругу и обстреливать его по мере возможности. Вы тоже будете получать какие-то удары, не паникуйте, а зафиксируйте уровень, на котором летят выстрелы Асуры. Займите место выше этих снарядов, и Асура некуда будет деваться.
Shadow Knight, г. Киров

Sonic 3

99 жизней.
 Чтобы их получить, войдите на уровень Launch Base Zone (это, между прочим, Космодром, последняя зона игры). Выключите первый будильник, остановите Соника прямо на нем и примените атаку Spin-Dash (удар во вращении). Отбиваясь от летательных аппаратов, собирайте 10 тысяч очков. Каждые пять самолетов будут давать вам по жизни. Так вы можете накопить 99 жизней. Случайный выбор уровня.
 Введите код выбора уровня и выберите уровень. Поставьте игру на паузу и нажмите A. Вы вернетесь в меню уровней. Выберите другой уровень и вы стартуете с уровня, который выберет за вас компьютер. Супер-Тейлс.
 Выберите уровень и нажмите \downarrow , чтобы выполнить sound test. Начните игру в режиме для одного игрока и выберите Тейлса. Когда на экране появится таймер, нажмите Reset. Вновь войдите в меню Sound Test и выберите другой уровень. Зажмите A и нажмите Start.
 Теперь вы стали Тейлсом и вы в Debug Mode. Теперь нажмите B, затем A и держите, пока не увидите ящик. Нажмите C (выбор предмета) и B (вы снова Тейлс). Теперь Тейлсом прыгните на ящик, и вы — Супер-Тейлс.
Борис «Sonic» Андреев, г. Москва



Super Monaco GP

Дисквалификация водителя. Если есть желание похулиганить — пожалуйста! Но знайте, что это не сойдет вам с рук. Если вы подбегаете к финишной черте и идете на первом, втором или третьем месте, можете ради сомнительного развлечения врезаться в судью, машущего флажком. Он взлетит в воздух! Но после этого неспортивного поступка в следующем экране с результатами гонки, вы не будете даже третьим.
 Странное окончание. Пройдите несколько кругов, пока не появится сообщение Wet Condition («мокрая трасса»). Теперь если вы придете на финиш в первой тройке и после финиша сразу зажмите A+B+C, то в качестве вознаграждения вместо кубка получите собственную голову!
 Пароль 15 гонки: OQ76 2ILM F200 0000 0010 H10F B324 5D76 CA89 EGC1 0000 0002 0000 F200 2CAC.
 Пароль последней гонки: 15G2 B3E4 DJ00 0000 000H 00J2 C4H7 658A B9DE F0H9 1000 0041 0000 0000 F200 71D7.
Шумахер-Фэн, г. Москва

Caesar's Palace

Чтобы отойти от игрового стола, нужно нажать \downarrow , START.
Ленька Полтавский, г. Одесса, Украина

Might and Magic: Gates to Another World

Новое заклинание. Примените Enchant Item, но не выбирайте значение «очаровать». Вместо этого, нажмите кнопку B, чтобы прервать действие заклинания. Теперь в списке доступных вам заклинаний появится новое — Star Burst.
Dr. Алексей Steel Малышев, г. Кимры, Тверская обл.

Outrun 2019

Выбор музыкального сопровождения. На экране выбора уровня нажмите C + Start.
Джек, г. Красноярск

Punisher

При первой схватке с Guardroid-ом в правом верхнем углу экрана стоит кровать. Подойдите к ней, разбейте на куски и получите порцию цыпленка-табака, восстанавливающего силы.
Trojan, г. Санкт-Петербург

Skitchin'

Интересный код:
 0YZ4FOSQPAYK (\$10,087, два электрошока, цепь и 100% здоровья).
Неуловимый, г. Тамбов

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



MegaDrive

Pac-Man 2: The New Adventures

Пароли. Вводятся на экране паролей.
* — символ Пэкмена.
Играть оригинальным Pac-Man — PCMN0RG.
Играть Pac-Jr. — PCJRDPW.
Тест звука — S0*NDTP.
Тест модели поля — P*TT*RN.
Время — TR**LMP.

Т.Кислярова, г.Москва

Tekken Special

Пропустить бой. В Options Mode установите количество боев (Fight) на 1, а время поединка (Round Time) на 20 сек. Начните игру в Arcade Mode. Как только начнется поединок, зажмите \leftarrow и держите до тех пор, пока не истечет время. Если за это время вы не получите повреждений, то вы выиграли! Таким способом можно пройти всю игру до Congratulations!

Lin Layne, г.Великие Луки, Псковская обл.

Pitfall

A, B, \uparrow , C, A, C, A — все оружие.
 \leftarrow , A, \downarrow , B, \rightarrow , A, B, \uparrow , \downarrow , A, B, \uparrow , C, A, C, A — экстражизнь и оружие.
B, \rightarrow , A, \downarrow , \rightarrow , \uparrow , B, \leftarrow , A, \uparrow , \rightarrow , A. Теперь, нажимая \uparrow или \downarrow , можно выбирать уровень.

Зденек, г.Краков, Польша

Power Drive

Пароли заездов:
2. DFCFZBDCVW3X2R4K;
3. 484QNGRR0LN40627;
4. X2MRW48D64V7HX93;
5. N4CNM3YXKICTB5X;
6. KICN9R9FZKJVD2CF;
7. 664DBJ70Z678BHPX;
8-1. C4CF4H09QKPLNR44;
8-2. NFWQGB5PV32D6ZH2.

Просто Витя, г.Москва

Streets of Rage 2

На титульном экране на первом контроллере нажмите \rightarrow + B, а на втором — \leftarrow + A. Затем на втором контроллере зажмите C. Теперь вы можете сразиться одинаковыми персонажами. Жаль, что они абсолютно одинаковы, даже цвет один — в поединке может возникнуть путаница.

Геймер Том, г.Нижний Новгород

Super Hang On

Экран опций. На титульном экране зажмите A + B и нажмите дважды C. На появившемся меню опций вы сможете выбрать уровень сложности, ограничение времени и язык. Также станет доступен Sound Test.

Легкие деньги. Разбейтесь во время гонки. Начните новую гонку и вас снимут с дистанции. Теперь нажмите B или C и попадете в Options, где вам выдадут 400 долларов.

Sanya, г.Красноярск

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



Donkey Kong 99 (Super)

В первой части второго уровня спрыгните в десятый люк — найдете 30 бананов и жизнь.

Сергей Грустнев, г.Назарово

Rolo to the Rescue

Дополнительные жизни. На первом уровне подойдите к человеку с ключами от клеток, прыгните ему на голову и освободите кролика. Нажмите START, переведите управление на кролика и вернитесь к началу уровня. Здесь прыгните вверх — возьмете 1Up. Нажмите START, выйдите на карту, затем вновь вернитесь на уровень. Жизнь опять будет на месте. Повторяйте процедуру, пока не укомплектуетесь.

Матвей Рыбин, г.Хабаровск

Darius 2 (Sagaia)

Нажмите 12 раз C на заставке и у вас будет суперуровень сложности.
Mr. Death и Геймер Мiха, г.Хабаровск

Smurfs

ПАРОЛИ

5 уровень — гномиха, гном с мороженым, дед;
9 уровень — гном со свечой; гном в очках; дед; гномиха.
13 уровень — гном в очках; гном со свечой; гном; гном с мороженым.

Артем Белкин, г.Санкт-Петербург

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих читателей:

Optimus Prime (г.Нижний Новгород), Фуряев Роман (г.Люберцы), Optimus Prime (г.Нижний Новгород) — 2 рис., Retix (с.Зудилово, Алтай), Иус Игорь (г.Братск), автор из г. Ликино-Дулево, Пашков Павел (г.Москва), Солдатов Александр (г.Железнодорожный), Optimus Prime (г.Нижний Новгород), неизвестный автор, Michael K. (г.Хабаровск), Гречушкин Иван (г.Чебоксары), Акира (г.Чебоксары), Емельянов Николай (г.Краснокаменск), Алексей (г.Москва).



НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

MegaDrive

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

Mortal Kombat

Не используйте таблицу «Cheat Enabled», выберите Саб-Зиро и выполните на «Finish him/her» фаталити (→, ↓, →, A). После того как экран потускнеет, Саб-Зиро, вместо того чтобы выдрать «позвоночник» у своего соперника, нанесет мощнейший апперкот, который можно сравнить только с ударом Горо. Компьютер считает вам это как фаталити.

Udalov Igor, г. Москва

The Immortal

На втором этапе можно найти меч. Чтобы завладеть им, смажьте его маслом (Oil).

Igor Udalov и Riy Gasha, г. Москва

Truxton

По ходу игры вы увидите овальный предмет с тремя кружками над ним. Если цвет этих кружков совпадает с цветом вашего оружия — стреляйте в этот предмет. Вы получите одну или две дополнительные жизни.

Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Mortal Kombat 2

Как сразиться с Jade? Вы должны драться на уровне перед вопросительным знаком и должны выиграть один раунд, пользуясь только ударом ногой вниз. Как сразиться со Smoke? Во время боя на уровне «Portal» следите за появлением в правом нижнем углу экрана человека, который после удара поет «Toasty». Когда он будет на экране, зажмите джойстик вниз и нажмите «Start». Как сразиться с Noob Saibot? Когда вы выиграете 25 матчей подряд, на экране появится послание с поздравлением, и вы перенесетесь на сражение с черным ниндзя-тенью.

Дима Копырин, с. Ус-Кюеля, респ. Саха (Якутия)



Dead or Alive 2

Обнаженная Kasumi. Установите в опции возраст, не меньший 21 года. Получите ранг в Survival или Time Attack и введите в качестве имени REALDEMO.

Ренат, п. Февральск, Амурская обл.

Shining Force

В игре есть Message Test. Чтобы в него попасть, во время реплики «Good luck» удерживайте B. Теперь вы сможете просмотреть все диалоги на экране.

Squall Leonheart, г. Москва

Woody (Ferias Frustradas do Pica-Pau)

9 кредитов. В начале игры при появлении на экране слов Chapter 1: Devil in Diros нажмите C, A, B, A, C, A, B, A. Phantom, г. Валуйки, Белгородская обл.

Power Ball

Чтобы сыграть против Японии, введите в качестве пароля PVDCR, против Канады — BFOOE, против Франции — OADBR, против Германии — CMOPE.

Leon Kennedy, г. Москва

Quack Shot

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого на паузе нажмите ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Dr. X, п. Шилово, Рязанская обл.

Revenge of Shinobi

Специальная премия. Закончите любой уровень с количеством «shurikens», равным 11-кратному количеству жизней (т.е. если вы имеете 7 жизней, то нужно набрать 77 «shurikens»), и вы получите 30000 пунктов премии.

И.В. Павлов, г. Хабаровск

True Lies

Если хотите сэкономить патроны, то на первом уровне с самого начала не стреляйте в синих охранников (просто проходите мимо), они также не будут стрелять. Но эта идиллия продлится до первого поднятия по лестнице, на втором этаже стрелять уже придется.

Alex Pentogame, г. Ставрополь



NFL Quarterback Club

Дополнительные команды: B, C, A, C, A, B, C, C, A.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

WWF Raw

Увеличение силы персонажа. На экране копирайта зажмите A + B + C + START и прокрутите джойстик по часовой стрелке. Если трюк сработал, экран покраснеет.

Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Top Gear 2

Код 6%G? 65PF #FFT G7NC дает вам возможность начать гонку на последнем уровне (America) со всеми принадлежностями, играя вдвоем на сложности Amateur.

G.S.M., п. Чегдомын, Хабаровский край

Dreamcast

Test Drive Le Mans

Доступ ко всем трассам — в чемпионате на экране набора имени введите GOOZ.

Доступ ко всем чемпионатам — в чемпионате на экране набора имени введите CARNAGE.

Доступ ко всем автомобилям — в чемпионате на экране набора имени введите MONSTA (ввод данного кода действительно откроет все автомобили, но обращает внимание на то, что TOYOTA GT-ONE '99г и две TOYOTA'ы GT-ONE '98г будут доступны только в режиме Le Mans 24 Hours).

Michael K., г. Хабаровск

Crazy Taxi 2

Expert Mode. На экране выбора персонажа нажмите START+Y+A.

На паузе.

Пропуск уровня — ↑ ↓ ← → → ←.

Максимальный боезапас — ← → → → → ←.

Восстановление здоровья — ↓ ↓ ↓ ↓ ← →.

McМонстр, г. Зеленоград, Москва

Daytona 2001

Турбо-рывок. Перед стартом доведите число оборотов двигателя до желтой зоны. Как только счетчик покажет «2», нажмите тормоз, затем в момент превращения «1» в «GO», отпустите тормоз и нажмите ускорение.

Ренат, п. Февральск, Амурская обл.

57 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

DREAMCAST

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



PlayStation



Digimon Card Battle
Совет. При наборе карт в свою колоду обращайтесь внимание прежде всего не на HP и не на ATTACK карты, а на SUPPORT EFFECT. Если правильно этим пользоваться, то можно победить любого противника. Например, карта 064 PENGUINMON обнуляет все атаки у красной карты противника, а если грамотно воспользоваться картой 167 TOYAGUMON (снижает HP до 200 у обоих игроков), то можно с одной атаки завалить самую крутейшую карту противника. Главное, атаковать первым.
Alien 3, г.Таллинн, Эстония

Digimon World
Все Digimon'ы. На экране стартового меню нажмите Δ + START + \circ + SELECT. Если код введен правильно, вы услышите: «I'm finally a Digimon master».
Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Eagle One: Harrier Attack
Выбор уровня — на паузе нажмите R1, L1, R2, L2, Start.
Непобедимость — войдите в экран опций и наберите R1, L1, R2, L2, L1.
Solid Snake (Никита), г.Южно-Сахалинск

Evil Dead: Nail to the King
Неограниченное горячее для бензопилы (chainsaw) — на главном экране нажмите $\times \times \circ \square \circ \square \Delta$.
Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

The Need for Speed 5. Porsche Challenge
Все коды вводятся в главном меню. Если код сработал, то вы услышите смех. Интерактивные трассы — $\uparrow + \square$, $\uparrow + \circ$, $\uparrow + \square$, $\uparrow + \circ$, $\uparrow + \square$, $\uparrow + \circ$, $\uparrow + \square$. Сумасшедшая гонка — \uparrow , \leftarrow , \rightarrow + SELECT.
Виталий Новичков, г.Переяславль-Залесский

Glover
На паузе нажмите R1 (5 раз), L2, R2, L2. Вы получите неограниченные жизни.
Dr.Алексей Steel Малышев, г.Кимры, Тверская обл.

Simpsons Wrestling
Призовой ринг — на главном экране Press START нажмите \circ , R2, R1, \circ , R2, R1. Если код правильно введен, услышите звуковой сигнал.
Solid Snake (Никита), г.Южно-Сахалинск

Kensei: Sacred Fist
Выделив бойца на экране выбора персонажа, нажмите \circ , \times , Δ . Теперь вы сможете выбрать любой из трех костюмов.
Dr.Алексей Steel Малышев, г.Кимры, Тверская обл.

Legend of Mana
В городе Bejeweled City войдите в комнату, где найдете алмаз. Теперь входя и выходя из этой комнаты, каждый раз будете встречать в ней босса, за «убиение» которого вам будут давать (тоже каждый раз) 900 очков опыта.
Dr.Алексей Steel Малышев, г.Кимры, Тверская обл.

LeMans 24 Hours
В качестве имени введите FIRSTON и вы всегда будете первым.
Antiscream, пгт Забайкальск, Читинская обл.

The Need for Speed 3
Этот код позволит вам переверачивать машины вверх колесами, и играть станет легче. После выбора авто зажмите SELECT+START+L1+R2 и держите до начала гонки. И когда машина соперника окажется на одной прямой с вашей, нажмите \uparrow .
Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край

Rollcage: Stage 2
Сумасшедшая скорость: пароль — LOOK.OUT.IT'S.ANDY.GREEN.
Dr.Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Tomb Raider
Прикол с трагическим концом. На уровне Midas Palace найдите обломок статуи Мидаса (руку) и залезьте на нее. Лара кончит жизнь, превратившись в кусок золота.
Fred, г.Москва

Resident Evil. Director's Cut
После распределения персонажей в стандартном режиме игры, в инвентаре зажмите START+SELECT+R1. Вас вернут на титульный экран, где вы должны будете начать игру в режиме Advanced. Теперь в вашем арсенале вместо «Беретты» окажется пистолет M92 FS, способный сносить головы зомби!
Fire Wolf, г.Москва

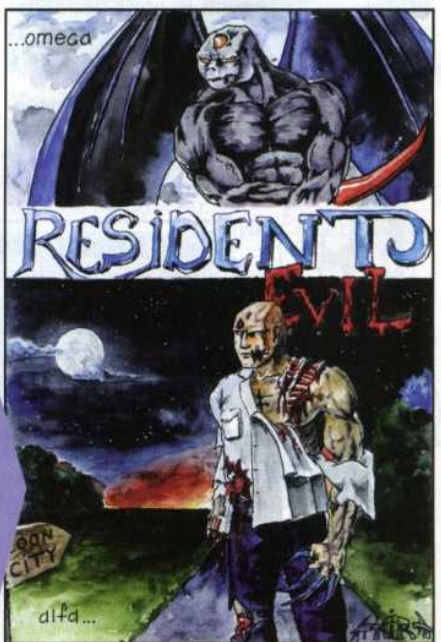
Spyro 3: Year of the Dragon
1. Чтобы попасть на секретный уровень, соберите 149 яиц 15000 драгоценных камней. Портал находится в Midnight Mountain на острове, правее Harbor Speedway.
2. Чтобы открыть 100% секретов игры, необходимо собрать все 150 яиц и 20000 драгоценных камней.
Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

Test Drive Off-Road 2
На экране выбора коробки передач зажмите SELECT и наберите R2, L2, L2, \downarrow , \downarrow , L2, L2, R1 — грузовик с мороженым.
Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Tony Hawk's Pro Skater
Blood Mode — на паузе зажмите L1 и нажмите \rightarrow , \uparrow , \square , Δ .
Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

VMX Racing
Disco Mode. Поставьте игру на паузу и нажмите \times , \circ , \square , \times , \times , Δ , Δ , \times , SELECT.
Dr.X-Ray и Dr.X, п.Шилово, Рязанская обл.

WWF Smack Down 2
Суперзащита от суператаки. Если вам противник собирается нанести суперудар, но у вашего персонажа есть на шкале шарик суперудара, нажимайте одновременно кнопку супера (L1) и кнопку блока (\square). Вражеский суперудар будет заблокирован.
Red Lion и FireFox



НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

PlayStation

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



Mortal Kombat 4

Когда до конца боя останется 1 секунда — прыгайте в сторону с ударом ногой — бой не кончится.

Steve Polubnev, г. Кливленд, США

Civilization II

Выделите Romans и наберите O, Δ, R1, R2, L1, L2, L2, L1, R1, R1, R1 — вам станут доступны все технологии.

Antiscream, пгг Забайкальск, Читинская обл.

Command & Conquer

Если вы, кроме пароля, приведенного в 54 номере, введете CINEMA (но только самым первым), после титров получите возможность просмотреть все события, которые произошли с вами ранее на протяжении всей игры.

Igor Udalov, г. Москва

Metal Gear Solid

Перекуривая, Снейк может обнаружить невидимые лучи охраны.

KiS, п. Октябрьский, Камчатская обл.

Motor Cross Championship 2001

Все одиннадцать трюков мотогонщика: Big Air — ↓; Superman — ↓+O; Can Can — →+O; Nag Nag — ←+O; Rodeo Air — R2+O+↓; Hart Attack — R2+O+←; Heel Clicker — ↑+O; Bar Hop — R2+↓; Indian Air — R2+O+→; Cordova — R2+O+↑; Pendulum — R2+↑.

Все это необходимо выполнять, когда заезжаешь на огромную гору или трамплин. Лучше продемонстрируйте эти трюки в режиме Freestyle, там у вас все получится.

Igor Udalov and Andrey Sharov, г. Москва

Final Fantasy VII

Бесконечное здоровье. Если у вас есть Regal (лекарство, повышающее здоровье), дайте его одному из персонажей, присоедините к нему всех остальных и используйте. Затем кастуйте этим персонажем другое заклинание и, в тот момент, когда он будет это делать, откройте крышку приставки. Здоровье персонажей будет по-прежнему расти. Когда оно восстановится, закройте крышку и продолжите игру.

Алексей Андохин, г. Нерюнгри, Саха (Якутия)

Fear Effect 2: Retro Helix

На каждом из трех дисков можно заглянуть в «Художественную галерею». Делается это так. На первом диске на экране главного меню нажмите ← → ↑ ↑ ↓ O. Выберите Options, потом Extra, а там Art Gallery. На втором диске нажмите ↑ ↑ R1 R1 R1 □ на экране главного меню. На третьем диске: L1 R2 L1 R2 L1 □.

Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.

Wing Commander IV

Если вы набрали код выбора уровня (см. №38), то теперь в игре, нажав L1 + L2 + □, можно уничтожить вражеский корабль с одного выстрела.

Dr.X, п. Шилово, Рязанская обл.

Vanguard Bandits

Как получить все концовки. Первый сценарий: конец будет зависеть от морального духа ваших друзей. Мораль понижается, когда персонаж терпит поражение в схватке, и повышается, когда вы говорите с ним в перерыве между миссиями. Чтобы открыть вторую сюжетную линию, нужно к концу третьей миссии развить Бастина (героя игры) до восьмого уровня и на заданный вопрос ответить: «I shall find that murderer!». Концовка будет зависеть от того, кому вы больше уделяли внимания: принцессе Садире или ее служанке Сесилии. Третий сценарий станет доступен после того, как вы пройдете первый (со счастливым концом). Доберитесь до восьмой миссии первого сценария и на вопрос Садире отвечайте: «I will conquer the Continent!».

Andy Jr., г. Москва

V-Rally 2: Championship Edition

Введите LON в качестве имени гонщика и вы сможете ускориться гораздо быстрее.

Ганев, г. Назрань

Xena: Warrior Princess

Непобедимость. В главном меню наберите ↑, ↑, ↑, O, □, ↑, →, ←.

Ганев, г. Назрань



3Xtreme

Чтобы получить доступ ко всем персонажам на экране кодов введите GRINDS.

Predator, г. Москва

Apocalypse

Все коды вводятся на паузе, при этом удерживается L1.

Выбор чекпойнта: □ O X.

Статистика: чтобы посмотреть название последнего чекпойнта, нажмите ↓ ↓ Δ. В левом нижнем углу появится изображение лука.

Полное здоровье: □ X Δ O.

Бесконечные жизни: Δ O X □.

Неуязвимость: ↓ ↑ ← ← T ↑ → ↓.

Трон, г. Баку, Азербайджан

A Bug's Life

Пропустить уровень — в главном меню в режиме пауза нажмите L1, L1, L2, L2, X, O, Δ.

Solid Snake (Никита), г. Южно-Сахалинск

Army Men: World War

На экране главного меню нажмите R1+R2, L1+L2, O, □. У вас будет все оружие.

Мг. Опух, п. Мыс Шмидта, Чукотский АО

Blood Omen. Legacy of Kain

Сердце тьмы (The Heart of Darkness) можно использовать в качестве «продолжения» игры. Оставьте хотя бы одно сердце, и когда вас уничтожат, вы не попросаетесь с игрой, а продолжите приключения с точки гибели.

Правда, энергии у вас будет маловато.

Igor Udalov, г. Москва

57 ДРАКОН

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION

Лавка Дракона

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

Дорогие читатели! Дорогие читатели! Дорогие читатели! Дорогие читатели!

У нас, как в анекдоте, две новости: одна — плохая, другая — хорошая.

По традиции начнем с плохой.

За время, прошедшее с нашей с вами предыдущей встречи, повысились:

а) налоги; б) почтовые тарифы; в) стоимость перевозки почты по железной дороге и г) совершенно заоблачными стали цены на авиаперевозки.

А в результате мы вынуждены огорчить вас повышением цен на журналы и комплекты, отправляемые по почте.



Только для тех, к кому доставка идет только авиапочтой

И что самое неприятное, мы вынуждены отменить подписку для тех наших читателей, которые живут в населенных пунктах, куда идет только авиадоставка. Теперь заказы в такие места будут приниматься только по телефону (095) 209-93-47 или по E-mail w-p@yandex.ru и editor@gdragon.ru. При приеме заказа мы будем с заказчиком индивидуально согласовывать цену журнала или комплекта.

По письмам такие заказы не принимаются.

Теперь хорошая новость.

Хотя ранее вышедшие номера журналов по-прежнему имеют тенденцию заканчиваться (см. последнюю обложку), мы не только увеличиваем выпуск **электронных копий журналов**, но теперь делаем их на фирменных компакт-дисках (CD) с эмблемой и логотипом «Великого Дракона».

Цена на электронную копию на фирменном CD любого одного номера журнала остается прежней — **90 руб.**



Специальное предложение!

Действительно только до выхода 58 номера «Великого Дракона».

Комплекты журналов «Великий Дракон» по льготным ценам

Комплект №4. PlayStation

Прохождение игры «Spyro 2: Ripto's Rage». Цена за 2 журнала (номера 47 и 48) — **65 руб.**

Комплект №6. 8 бит

Прохождение игры «James Bond Jr.». Цена за 2 журнала (номера 23 и 24) — **55 руб.**

Комплект №7. Mega Drive

Прохождение игры «Light Crusader». Цена за 2 журнала (номера 27 и 28) — **55 руб.**

Комплект №9. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» (номера 48 и 49) — **65 руб.**

Комплект №12. Комикс

Mortal Kombat (№21 — начало, №24 — окончание) — **55 руб.**

Шао 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) — **55 руб.**

Повстанцы празднуют победу, но в Галактике осталось еще Зло... Коварный план Дарта Вейдера сработал блестяще.

Комплект №19. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Jurassic Park и Jurassic Park 2 (номера 28 и 49) — **65 руб.**

Комплект №21. 8 бит

Любителям сериалов. Игры Ninja Dragon Sword и Ninja Dragon Sword 2 (номера 48 и 51) — **75 руб.**

Комплект №22. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Phantasy Star и Phantasy Star 2 (номера 47, 48, 49) — **95 руб.**

Комплект №23. Mega Drive

Любителям сериалов. Игры Shining Force и Shining Force 2 (номера 47 и 49) — **65 руб.**

Комплект №25. Super Nintendo

Два Терминатора на одной приставке. Игры The Terminator и T2 the Arcade Game (номера 42 и 43) — **55 руб.**

Комплект №26. Super Nintendo

Вертолетный Ринг. Описание игр Urban Strike и LHX Attack Chopper и их схватка на «Ринге» (номера 27 и 28) — **55 руб.**

Комплект №27. 8-битный рай. 30 игр и 190 секретов для Dendy. 5 журналов (номера 21, 23, 24, 27, 28) — **110 руб.**

Комплект №28. Mega Drive

Игра Rings of Power (№51 — прохождение, №52 — нахождение всех колец) — **75 руб.**

Комплект №30. Комикс

Сказки про Выдумляндию (№48) и Сказки про Выдумляндию 2. Про то, как гном и два эльфа фиан чинили (№50) — **75 руб.**

Комплект №31. PlayStation

Прохождение игры Final Fantasy 8 (в трех частях, номера 47, 48 и 49) — **95 руб.**

Комплект №32. PlayStation

Прохождение игры Shaolin (номера 50 и 53 (стр.89)) — **75 руб.**

Комплект №33. PlayStation

Любителям сериалов. Игры Fear Effect и Fear Effect 3 (номера 50 и 54) — **75 руб.**

Комплект №34. PlayStation

Прохождение игры «Castlevania: Symphony of the Night» с суперсекретами (номера 48, 49 и 54) — **100 руб.**

Комплект №35. Mega Drive

Приемы и тактика игры Primal Rage (номера 28 и 29) — **55 руб.**

Комплект №36. Mega Drive

Игра Shining Force 2. Прохождение и отыскание всех кусков мифрила (номера 49 и 53) — **75 руб.**

Комплект №37. PlayStation

Игра Threads of Fate. Описание (номера 50 и 51) — **75 руб.**

Комплект №38. PlayStation

Любителям сериалов. Игры Twisted Metal 3 и 4. Номера 42 и 48. Цена — **65 руб.**

Комплект №39. PlayStation

Игра Parasite Eve 2. Прохождение игры (номера 53 и 54) — **75 руб.**

Комплект №40. PlayStation

Об играх The Need for Speed 4 и 5. Номера 43 и 49. Цена — **65 руб.**

Комплект №41. PlayStation

Игра Gran Turismo 2 и ее Ринг с The Need for Speed 5: Porsche Unleashed (номера 47 и 49) — **65 руб.**

Комплект №42. PlayStation

«Чужие» на PSX. Номера 52 и 54. Цена — **75 руб.**

Комплект № 43. PlayStation

Игра Final Fantasy IX. Прохождение, уточнения и дополнения (номера 53 и 55) — **80 руб.**

Обращаем ваше внимание на то, что комплекты №№1, 2, 3, 5, 8, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 24, 29 закончились.

С содержанием имеющихся в продаже номеров «Великого Дракона» вы можете ознакомиться в №50 на стр. 92-95, а также смотрите полный Non-Stop, напечатанный в номере 54.

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу **117454 Москва, а/я 21 000 КАМОТО** или позвоните по тел. (095) 209-93-47 или (095) 911-07-00. В заказе **ОБЯЗАТЕЛЬНО** укажите **НОМЕР, НАЗВАНИЕ** и **СТОИМОСТЬ КОМПЛЕКТА** (это для контроля, чтобы не было путаницы). Не забудьте указать свой **ТОЧНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС**, свою **ФАМИЛИЮ, ИМЯ, ОТЧЕСТВО**.

Кроме того, вы можете прислать заказ по электронной почте **w-p@yandex.ru** или заполнить бланк заказа журналов на нашем сайте **gdragon.ru**.

Оплата при получении на почте.

Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще до 10% за перевод денег.

Специальное предложение по индивидуальному заказу электронных копий!

Действительно только до выхода 58 номера «Великого Дракона».

Комплекты электронных CD-копий журналов «Великий Дракон» по льготным ценам.

Мы сформируем Вам комплект из нужных лично Вам журналов на одном компакт-диске.

Из номеров: **26, 30, 31, 32, 33, 35, 37, 39, 40, 44, 45, 46**
Вы можете выбрать интересные Вам два, три, четыре или пять номеров журнала, а мы сформируем из них один компакт-диск и вышлем Вам по почте наложенным платежом.

Стоимость комплектов

Из **двух** номеров по Вашему выбору — **160 руб.**

Из **трех** номеров — **230 руб.**

Из **четырёх** номеров — **300 руб.**

Из **пяти** номеров — **370 руб.**

Каждый из журналов размещается на компакт-диске в двух экземплярах, что дает практически 100% гарантию надежности воспроизведения материалов номеров.

Комплекты изготавливаются на фирменных CD с логотипом и эмблемой «Великого Дракона».

Чтобы получить по почте нужный комплект, пришлите заказ по адресу **117454 Москва, а/я 21 000 КАМОТО** или позвоните по тел. (095) **209-93-47** или (095) **911-07-00**. В заказе **ОБЯЗАТЕЛЬНО** укажите **СКОЛЬКО ЖУРНАЛОВ** (2, 3, 4 или 5), **КАКИЕ КОНКРЕТНО НОМЕРА** и **СТОИМОСТЬ КОМПЛЕКТА** (это для контроля, чтобы не было путаницы) Вы хотите, чтобы для Вас изготовили на одном фирменном CD. Не забудьте указать свой **ТОЧНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС**, свою **ФАМИЛИЮ, ИМЯ, ОТЧЕСТВО**.

Кроме того, вы можете прислать заказ по электронной почте **w-p@yandex.ru** или заполнить бланк заказа журналов на нашем сайте **gdragon.ru**.

Оплата при получении на почте.

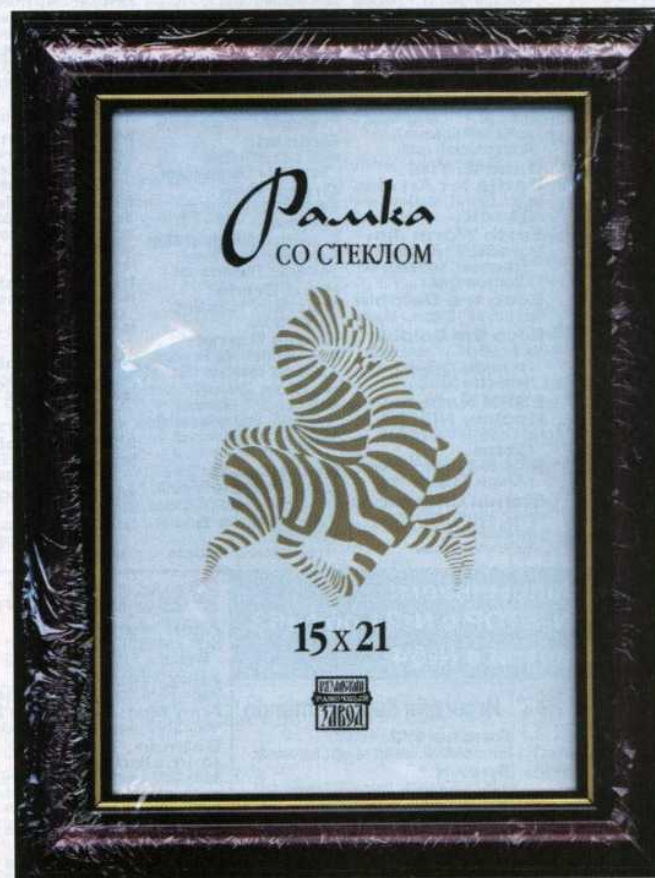
Цена уже включает в себя стоимость пересылки, но на почте могут с Вас взять еще до 10% за перевод денег.

ВНИМАНИЕ! При заказе комплектов на CD обязательно указывайте, что Вы заказываете именно электронные копии журналов.

Вниманию участников конкурса!

Мы рады сообщить вам, что стал известен один из призов. Это комплект, состоящий высококачественного фотоаппарата SAMSUNG, прекрасного альбома для фотографий и замечательной рамки, в которую Вы можете поместить свой портрет или, если Вам надоело собой любоваться, — портрет любимого героя игр.

Приз предоставлен фирмой **РЕДАС** (смотри стр. 9).



NON STOP! Играем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 54-56

(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

8 Eyes
№56 с.86 (НП) Лин Лайн,
г. Великие Луки, Псковская обл.

Abadox
№54 с.94 (НП) Skull, г. Красноярск
№55 с.86 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

The Addams Family
№56 с.86 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

The Adventures of Lolo 3
№56 с.87 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

Arthur Robin
№55 с.86 (НП) Влад Старухин, г. Москва
№55 с.86 (НП) Udalov Igor, г. Москва
№56 с.86 (НП) Dr. X, п.Шилово,
Рязанская обл.

Bases Loaded
№54 с.94 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

Batman Returns
№55 с.86 (НП) Алексей Николаев,
г. Москва

Battletoads Double Dragon
№55 с.86 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.
№55 с.86 (НП) Archangel, г. Москва

Best of the Best
№54 с.94 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск
№56 с.86 (НП) Master Corrector, г. Москва

Blast Master
№54 с.94 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

The Bugs Bunny Crazy Castle
№56 с.86 (НП) Veloceraaptor, г. Анапа

Cliffhanger
№54 с.94 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Conquest of the Crystal Palace
№56 с.86 (НП) Лин Лайн,
г. Великие Луки, Псковская обл.

Darwing Duck
№55 с.86 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Dig Dug 2
№55 с.87 (НП) T-1000, г. Москва

Digger
№56 с.86 (НП) Crash, г. Новороссийск

Dodge Ball
№56 с.87 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Dragon Warrior
№55 с.80 (O) Andy Jr., ред.

Felix the Cat
№54 с.94 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.
№54 с.94 (НП) Fred, г. Москва

Ferrari
№56 с.86 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

Final Fantasy III
№56 с.82 (O) Дедушка Укен

Final Fight (Battle Road, Fighting Road)
№55 с.84 (O) FireFox, ред.

Fire'n Ice
№55 с.87 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Fist of the North Star
№54 с.86 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

Flappy
№54 с.94 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

The Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak
№54 с.94 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Flying Dragon
№56 с.86 (НП) Сергей Гальшеев,
г. Микуль, респ. Коми

Flying Man
№54 с.94 (НП) Dr. Jonson, Пермская обл.

Frankenstein
№56 с.87 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

Galaxian (Small Bee)
№54 с.94 (НП) Mr. Gremlin,
г. Ростов-на-Дону

Gargoyle's Quest 2
№55 с.86 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Getaway
№55 с.86 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

Godzilla
№55 с.86 (НП) Лин Лайн,
г. Великие Луки, Псковская обл.

Godzilla 2
№54 с.80 (O) Хадсон, г. Москва

Home Alone
№54 с.94 (НП) Udalov Igor, г. Москва

Ice Challenge (Heroes Hockey)
№56 с.86 (НП) Лин Лайн,
г. Великие Луки, Псковская обл.

Indiana Jones
№54 с.94 (НП) Cyberhawk и Chance, г. Чита
№56 с.86 (НП) Master Corrector, г. Москва

Ironsword
№55 с.87 (НП) Санек Snap,
п.Лиман, Астраханская обл.

Kage
№55 с.86 (НП) Fire Wolf, г. Москва

Kick Master
№55 с.86 (НП) Igor Udalov, г. Москва

Knight Rider
№55 с.86 (НП) T-1000, г. Москва

The Kron Conquest
№56 с.87 (НП) Crash, г. Новороссийск

Legends of the Diamonds
№55 с.86 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

Lode Runner 2
№55 с.86 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

Mechanized Attack
№55 с.87 (НП) Лин Лайн,
г. Великие Луки, Псковская обл.

Metroid
№54 с.94 (НП) Batman and Robin,
г. Набережные Челны, Татарстан

Mickey's Adventures In Numberland
№56 с.87 (НП) Igor Udalov, г. Москва

Mighty Final Fight
№55 с.84 (O) FireFox, ред.
№56 с.86 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Mike Tyson's Punch Out
№55 с.86 (НП) Dr. Steel, г. Кимры,

Mortal Kombat 6
№54 с.94 (НП) Влад Старухин, г. Москва

New Contra
№55 с.86 (НП) Лин Лайн,
г. Великие Луки, Псковская обл.

Ninja Dragon Sword 4 (Ninja Ryukenden 4)
№55 с.87 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Ninja Turtles 3
№54 с.94 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород
№56 с.86 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

North & South
№55 с.87 (НП) Dr. X, п.Шилово,
Рязанская обл.

Nyankees (Rockin' Kats)
№56 с.86 (НП) Dr. Intellekt,
г. Туймазы, Башкортостан

Othello
№55 с.87 (НП) T-1000, г. Москва

Over Horizon
№55 с.86 (НП) Alex from Gostagai

Pocahontas 2
№56 с.86 (НП) Лин Лайн,
г. Великие Луки, Псковская обл.

Rambo 2
№54 с.94 (НП) Fire Wolf, г. Москва

RBI Baseball 2
№56 с.86 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

Red for Jackel (Jackal)
№54 с.94 (НП) Хадсон, г. Москва

Robocop 2
№54 с.94 (НП) Udalov Igor, г. Москва
№56 с.87 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Shadowgate
№54 с.94 (НП) Magic Domain,
п.Шаблыкино, Орловская обл.

Star Force
№55 с.87 (НП) Dr. X, п.Шилово,
Рязанская обл.

Three Eyes Story (Three Eyes Boy)
№54 с.94 (НП) Влад Старухин, г. Москва

Tiny Toon 3
№54 с.94 (НП) Neo Pest, г. Москва

Wurm
№56 с.86 (НП) Dr. X, п.Шилово,
Рязанская обл.

Zanac
№54 с.94 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

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

The Addams Family
№54 с.96 (НП) Greiver, г. Москва
№55 с.86 (НП) Udalov Igor, г. Москва

The Adventures of Batman & Robin
№55 с.90 (НП) Сергей Федоров, г. Москва

Aero the Acro-Bat 2
№54 с.96 (НП) Тимур Родин, г. Москва

After Burner 2
№55 с.89 (НП) Bill, г. Санкт-Петербург

Air Battle (G-Log Air Battle)
№55 с.89 (НП) Phantom, г. Валушки, Белгородская обл.

Alien 3
№54 с.59 (A) Raptor, ред.
№55 с.88 (НП) Евгений Д., г. Нижний Новгород
№55 с.88 (НП) Warrior, г. Москва

Alien Storm
№55 с.88 (НП) Денис Прохоров, г. Москва

Asterix and the Power of Gods
№56 с.91 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Back to the Future 3
№56 с.73 (O) Alex Pentogame, г. Ставрополь

Bad Omen (Devilish)
№54 с.78 (O) Владимир Лебедев, г. Кимры, Тверская обл.

Barkley: Shut up and Jam!
№54 с.97 (НП) Александр Грузинцев, ст.Сяная, Читинская обл.

Batman
№55 с.88 (НП) Batboy, г. Саратов

Beavis and Butt-Head
№55 с.90 (НП) Гиви Амирашвили, г. Тбилиси, Грузия

Beyond Oasis (The Story of Thor)
№54 с.97 (НП) Mr. Death и Геймер Муха, г. Хабаровск
№55 с.70 (O) Phantom, г. Валушки, Белгородская обл.
№55 с.89 (НП) Вукоч Stephen (Stinger), г. Тверь
№56 с.91 (НП) Bulwinkle, г. Пермь

Bio Hazard Battle (Crying Bio Hazard)
№54 с.97 (НП) Hunter M., г. Москва

Boogerman. A Pick and Flick Adventure
№54 с.96 (НП) Alvin, г. Пролетарный, Кабардино-Балкарская респ.

Captain Planet and the Planetoids
№55 с.88 (НП) Егор Овсеев, г. Красноярск

Columns
№54 с.97 (НП) Дима М., г. Долгопрудный, Московская обл.

Contra Hard Corps
№54 с.96 (НП) Сентиментальный Маньяк, г. Москва
№55 с.88 (НП) Alex from Gostagai

Cosmic Carnage
№54 с.97 (НП) Егор Попов, г. Абза-2, Красноярский край

Doom Troopers
№54 с.96 (НП) White Tiger, д. Нижний Ададым, Красноярский край

Dune 2. The Battle for Arrakis
№55 с.89 (НП) Mr. Death и Геймер Муха, г. Хабаровск

Earth Worm Jim
№54 с.97 (НП) Дмитрий "Джимович" Кошелев, г. Екатеринбург

Ecco the Dolphin
№55 с.89 (НП) Владик, г. Москва

Ecco the Dolphin 2
№54 с.96 (НП) Александр Грузинцев, ст.Сяная, Читинская обл.

ESPN National Hockey Night
№54 с.96 (НП) Hunter M., г. Москва
№55 с.89 (НП) Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Eternal Champions
№54 с.95 (НП) Alex-King, п. Теплоозерск, Хабаровский край

Ex-Mutants
№55 с.91 (НП) Алексей Т., г. Ростов-на-Дону

F-1 Hero
№56 с.89 (НП) Senna, г. Вологда

F-22 Interceptor
№55 с.89 (НП) Stinger, г. Санкт-Петербург

Fantasia
№55 с.90 (НП) Жорж, г. Москва

Fever Pitch Soccer
№54 с.96 (НП) Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

FIFA Soccer 96
№55 с.89 (НП) Вукоч Stephen (Stinger), г. Тверь

FIFA Soccer 97
№55 с.89 (НП) Вукоч Stephen (Stinger), г. Тверь

Fighting Masters
№54 с.96 (НП) Котик БОБ, г. Родники, Ивановская обл.

Gargoyles
№55 с.88 (НП) Вепрь Ы, г. Москва

Gemfire
№55 с.90 (НП) Ruy gasha, г. Москва

Gods
№56 с.70 (O) Золотой Дракон

Golden Axe 3
№55 с.88 (НП) Alex Pentogame, г. Ставрополь

Granada
№56 с.88 (НП) Олег Беликов, г. Екатеринбург

Green Dog
№56 с.89 (НП) Maddog, г. Москва

Gynoud (Wings of War)
№54 с.96 (НП) Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Hard Drivin'
№56 с.89 (НП) Сергей К., г. Волгоград

Heavy Barrel
№55 с.91 (НП) Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Herzog Zwei
№55 с.90 (НП) Phantom, г. Валушки, Белгородская обл.
№56 с.89 (НП) Fantomas, г. Санкт-Петербург

Home Alone 2: Lost in New York
№55 с.68 (O) Золотой Дракон

The Jungle Book
№56 с.89 (НП) Громовержец, г. Элиста

Jurassic Park
№56 с.88 (НП) Паттор, г. Москва

King's Bounty The Conqueror's Quest
№55 с.90 (НП) Phantom, г. Валушки, Белгородская обл.

Land Stalker
№55 с.90 (НП) Alex from Gostagai

Langrisser
№56 с.89 (НП) Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Lethal Enforcers 2. Gun Fighters
№54 с.96 (НП) Alex Pentogame, г. Ставрополь

LHX Attack Chopper
№56 с.88 (НП) AirAce, г. Москва

Lotus II: the Ultimate Challenge
№55 с.90 (НП) (Drom)

Mary Shelley's Frankenstein
№54 с.96 (НП) White Tiger, д. Нижний Ададым, Красноярский край

Mega-Lo-Mania
№55 с.88 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

M.E.R.C.S.
№54 с.76 (O) FireFox, ред.

Metal Marines
№55 с.88 (НП) Вовчик Лебедев (Mr. Excellent), г. Кимры, Тверская обл.

Micro Machines 2. Turbo Tournament
№55 с.90 (НП) Вукоч Stephen (Stinger), г. Тверь
№56 с.89 (НП) Senna, г. Вологда

Mortal Kombat
№55 с.90 (НП) Gameza Group, г. Чита
№56 с.90 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Mortal Kombat 2
№54 с.97 (НП) Archangel, Москва
№54 с.97 (НП) Макс "Smoker" и Алексей "Quake" Корчагины, г. Ярославль

Mortal Kombat 3
№54 с.97 (НП) Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Mutant League Football
№55 с.91 (НП) Вован, п.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.

Mystical Fighter
№54 с.96 (НП) Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

NBA JAM
№55 с.86 (НП) Вован, п.Кубинка, Одинцовский р-н, Московская обл.

NHL '97
№55 с.89 (НП) Andrey Malakhoff, г. Санкт-Петербург

NHL '98
№55 с.89 (НП) Bruce, г. Москва

Ninja Boy
№54 с.97 (НП) Dr. X и Dr. Dick, п.Шилово, Рязанская обл.

Onslaught
№55 с.89 (НП) Hunter M., г. Москва

Operation Overkill
№55 с.91 (НП) Alex Pentogame, г. Ставрополь

Pac-Man 2. The New Adventures
№54 с.96 (НП) Gameza Group, г. Чита

Phantasy Star 2
№56 с.90 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Pirates! Gold!
№55 с.91 (НП) Skull, г. Красноярск

Power Ball
№54 с.96 (НП) Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Puggsy
№54 с.97 (НП) Константин Комаров, г. Москва

Punisher
№55 с.88 (НП) Skull, г. Красноярск

Rings of Power
№55 с.89 (НП) Роман Свирид, г. Москва

Road Rash 2
№55 с.91 (НП) Sanya, г. Красноярск

Rock'n'Roll Racing
№55 с.91 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
№56 с.89 (НП) Сентиментальный Маньяк, г. Москва

Saint Sword
№55 с.72 (O) Золотой Дракон, ред.

Shadowrun
№56 с.89 (НП) Skull, г. Красноярск

Shining Force 2
№54 с.96 (НП) Fred, г. Москва
№56 с.90 (НП) Alex-King, п. Теплоозерск, Хабаровский край

The Simpsons. Bart vs Space Mutants
№55 с.91 (НП) Sanya, г. Красноярск

Snakes Rattle'n'Roll
№56 с.89 (НП) Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Socket
№54 с.90 (НП) Naptotic Theodor, г. Чита

Sol-Deace
№56 с.90 (НП) Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.

Sonic 2
№55 с.91 (НП) А.Осталенко, г. Одесса, Украина

Sonic 3
№54 с.97 (НП) Fred, г. Москва
№56 с.90 (НП) IMPuctus aka Below, г. Москва

Sonic & Knuckles
№54 с.97 (НП) Alex, г. Москва
№56 с.90 (НП) IMPuctus aka Below, г. Москва

Spider-Man: Separation Anxiety
№54 с.96 (НП) Dr. Steel, г. Кимры, Тверская обл.
№56 с.88 (НП) Вовчик, г. Волгоград

Super Hydride
№54 с.96 (НП) Skull, г. Красноярск
№56 с.89 (НП) Skull, г. Красноярск

Super Mario Bros. 2
№54 с.75 (O) Сергей Кимонко, г. Новосибирск
№55 с.91 (НП) Сергей Кимонко, г. Новосибирск

Super Monaco GP 2
№54 с.97 (НП) Mr. Death и Геймер Муха, г. Хабаровск
№55 с.88 (НП) Mr. Death и Геймер Муха, г. Хабаровск

Syd of Valis
№56 с.91 (НП) Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

Tale Spin
№56 с.90 (НП) Skull, г. Красноярск

Teenage Mutant Ninja Turtles 4: The Hyperstone Heist
№54 с.96 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

The Terminator
№56 с.90 (НП) Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Напоминаем!
Полный NON-STOP с №21 по №53
смотри в №54

Раздел 3. Игры для Super Nintendo

Alien 3
№54 с.95 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

Hyper Zone
№54 с.95 (НП) Илья Лизин,
г. Люберцы, Московская обл.

Metal Combat.

Falcon's Revenge
№55 с.87 (НП) Илья Лизин,
г. Люберцы, Московская обл.

Rainbow Bell Adventure
№54 с.95 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

Ranma 1/2
№54 с.95 (НП) Mr. Excellent, г. Кимры, Тверская обл.

Spawn
№55 с.87 (НП) Mad-Max, г. Новокузнецк, Кемеровская обл.

True Lies
№54 с.95 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.
№55 с.87 (НП) Александр Кокулин, г. Москва

Turn and Burn: No-Fly Zone
№54 с.95 (НП) Лизин, г. Красноярск

Ultimate Mortal Kombat 3
№54 с.95 (НП) FireFox, ред.

World Heroes 2
№55 с.87 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Раздел 5. Игры для Game Boy

Alien Wars
№56 с.87 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

Alley Way
№55 с.87 (НП) Igor Udalov, г. Москва

Army Men: Sarge's Heroes 2
№56 с.87 (НП) Андрей Порог, г. Москва

Batman. The Animated Series
№56 с.78 (O) Александр Сергеевич, ред.

Battle Unit Zeon
№54 с.95 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

Bell and Ted's Excellent Adventure
№55 с.87 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

Blades of Steel
№55 с.87 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

Blast Master Boy
№55 с.87 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

Bubble Bobble
№54 с.95 (НП) Sub-Zero Jr., г. Смоленск

Cap Trap
№54 с.95 (НП) Илья Лизин,
г. Люберцы, Московская обл.

Cliffhanger
№54 с.95 (НП) Udalov Igor, г. Москва

Dragon Heart
№54 с.95 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

Go! Go! Tank
№55 с.87 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

The Hook
№54 с.95 (НП) Илья Лизин,
г. Люберцы, Московская обл.

James Bond 007
№55 с.91 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

The King of Fighters '95
№54 с.95 (НП) Gabriel Logan, г. Москва

Lamborghini American Challenge
№54 с.95 (НП) ДракулаА,
г. Сергиев-Посад, Московская обл.

Mortal Kombat 3
№54 с.95 (НП) Weklat и Igor Udalov, г. Москва
№56 с.87 (НП) Dr. X, п.Шилово,
Рязанская обл.

Nemesis
№54 с.95 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

Obelix
№54 с.95 (НП) Fred, г. Москва

The Pagemaster
№56 с.87 (НП) Mr. Excellent,
г. Кимры, Тверская обл.

Pokemon
№55 с.75 (O) Александр Сергеевич, ред.

Real Ghost Busters
№54 с.95 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

The King of Fighters '95
№54 с.95 (НП) Илья Лизин,
г. Люберцы, Московская обл.

Snow Bros. Jr.
№55 с.87 (НП) Илья Лизин,
г. Люберцы, Московская обл.

Super Mario Land 2
№54 с.95 (НП) ДракулаА,
г. Сергиев-Посад, Московская обл.

Taz-Mania
№56 с.87 (НП) Илья Лизин,
г. Люберцы, Московская обл.

Turok: Battle of the Bionosaurs
№54 с.95 (НП) Илья Лизин,
г. Люберцы, Московская обл.

Turok 3: Shadow of Oblivion
№56 с.87 (НП) Black John, г. Москва

World Cup Soccer
№55 с.87 (НП) Эльдар "Warrior"
Мамедов, г. Нижний Новгород

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

40 Winks
№54 с.90 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

№56 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Ace Combat 2
№54 с.90 (НП) Garcrash, п.Архара, Амурская обл.

Ace Combat 3

Electrosphere
№54 с.93 (НП) Архангел и Daim, г.Москва

№55 с.93 (НП) Shizo, г.Волгоград

Action Man 2: Destruction X
№55 с.30 (O) Tomba, ред.

Actua Ice Hockey
№54 с.90 (НП) Skull, г.Красноярск

Alien Resurrection
№54 с.46 (O) Alien 3, г.Таллинн, Эстония

№54 с.60 (A) Raptor, ред.

Alien Trilogy
№54 с.60 (A) Raptor, ред.

Alone In The Dark 4: The New Nightmare
№55 с.60 (O) Ted Strife, ред.

№56 с.58 (O) (начало) FireFox, ред.

Arc the Lad Collection
№55 с.33 (O) Wren, ред.

Army Man 3D
№54 с.90 (НП) Просто Валера, п.Правдинский, Московская обл.

Army Man: Sarge's Heroes
№56 с.93 (НП) Сергей Охотников, г.Осинники, Кемеровская обл.

Army Man: Sarge's Heroes 2
№56 с.92 (НП) Сергей Охотников, г.Осинники, Кемеровская обл.

Assault: Retribution
№54 с.91 (НП) Александр Рудницкий, г.Харьков, Украина

Asterix
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Asteroids
№55 с.92 (НП) Agent Wilmor, г.Саратов

Battle Arena

Toshinden 4
№56 с.93 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Battle Tank Global Assault
№54 с.91 (НП) Эльдар "Warrior" Мамедов, г.Нижегород

Black Dawn
№54 с.90 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край

The Blade
№55 с.34 (O) Tomba, ред.

№56 с.93 (НП) Cool Fighter Viv, г.Москва

Bomber Fantasy Racing
№54 с.93 (НП) Александр Рудницкий, г.Харьков, Украина

Breath of Fire 3
№54 с.93 (НП) Андрей "Voivod" Сазонов, Макс "Kreator" Рыбин, г.Курск

Breath of Fire 4
№54 с.18 (O) Omega Breath, ред.

Bushido Blade 2
№54 с.90 (НП) Gabriel Logan, г.Москва

Clock Tower 2. The Struggle Within
№56 с.93 (НП) Igor Udalov и Helloween, г.Москва

Colin McRae Rally 2.0
№55 с.92 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Colony Wars 3: Red Sun
№54 с.93 (НП) Beavis, г.Мелитополь, Украина

№56 с.91 (НП) Alien 3, г.Таллинн, Эстония

Command & Conquer
№54 с.93 (НП) Alien 3, г.Таллинн, Эстония

№56 с.93 (НП) Igor Udalov, г.Москва

Countdown Vampires
№55 с.93 (НП) Илья Садыхов и Просто Валера, п.Правдинский, Московская обл.

Covert Ops. Nuclear Down
№55 с.52 (O) FireFox, ред.

Crash Bandicoot 3: Warped
№54 с.90 (НП) Павел Симагин, г.Москва

№55 с.93 (НП) Александр Рудницкий, г.Харьков, Украина

Crash Team Racing
№56 с.93 (НП) Павел Ткачев, г.Таганрог, Ростовская обл.

Danger Girl
№55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Dark Stone
№55 с.92 (НП) Mr. Vomicina, г.Москва

Dave Mirra Freestyle BMX
№56 с.93 (НП) Dr. Алексей Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Diablo
№54 с.93 (НП) Заместитель Noob-Sibot'a, г.Санкт-Петербург

№55 с.92 (НП) Alex from Gostagai

Dracula X (Castlevania 4: Symphony of the Night)
№54 с.92 (O) Napotic Theodor, г.Чита

№56 с.92 (НП) FireFox, ред.

Dragon Tales: Dragon Seek
№56 с.62 (O) Лина Инверс, ред.

Driver
№54 с.93 (НП) Stinger, г.Москва

Driver 2
№56 с.92 (НП) Сергей Охотников, г.Осинники, Кемеровская обл.

Duke Nukem: Planet of the Babes
№54 с.90 (НП) Серж, г.Москва

Dune 2000
№55 с.93 (НП) Илья Садыхов и Просто Валера, п.Правдинский, Московская обл.

Dynamite Boxing
№54 с.91 (НП) Neo, г.Тверь

Eagle One: Harrier Attack
№55 с.93 (НП) Spartan и Almaz, г.Одиново, Московская обл.

Echo Night
№55 с.93 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Evil Zone
№54 с.90 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Fear Effect 2
№54 с.61 (O) Ted Strife, ред. и Александр Шукин, ред.

Fighting Force 2
№54 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Final Fantasy IX
№55 с.55 (O) С.С., ред.

№56 с.91 (НП) Трон, г.Баку, Азербайджан

Fisherman's Bait: A Bass Challenge
№55 с.94 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Frogger 2: Swampy's Revenge
№54 с.32 (O) NTB aka Eler Cant, ред.

Gekido
№54 с.93 (НП) Макс Рыбин, Андрей Сазонов, г.Курск

Gex
№54 с.93 (НП) Volverine, г.Мурманск

Ghost in the Shell
№56 с.92 (НП) Leon Kennedy, г.Москва

Global Domination
№56 с.92 (НП) Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край

№56 с.92 (НП) Cool Fighter Viv, г.Москва

Glover
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Grand Theft Auto
№56 с.93 (НП) Igor Udalov, г.Москва

Grand Theft Auto 2
№54 с.90 (НП) Greiver, г.Москва

Grind Session
№54 с.90 (НП) Сергей Пожарский, г.Красноярск

№56 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

In Cold Blood
№54 с.93 (НП) Сергей Пожарский, г.Красноярск

Iron and Blood: Warriors of Ravenloft
№56 с.92 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Jackie Chan's Stuntmaster
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

James Bond: Tomorrow Never Dies
№55 с.38 (O) Александр Мотин, ред.

Jeremy McGrath Super Cross 2000
№54 с.90 (НП) Dizzy, г.Ейск, Краснодарский край

Jikkuyo American Baseball
№54 с.93 (НП) Tony Cortez, Москва

Kartia
№54 с.90 (НП) Alien 3, г.Таллинн, Эстония

Kensei: Sacred Fist
№54 с.90 (НП) Udalov Igor, г.Москва

KKND: Kross Fire
№54 с.91 (НП) Archangel, г.Москва

Klonoa. Door to Phantomile
№55 с.94 (НП) Roo, г.Луга, Ленинградская обл.

Kula World
№55 с.93 (НП) Андрей "Voivod" Сазонов, Макс "Kreator" Рыбин, г.Курск

The Legend of Dragoon
№55 с.62 (O) Wong Fei-Hung, г.Волгоград

№55 с.93 (НП) Виталий Ермаченко, г.Королев

Legend of Mana
№54 с.90 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

LeMans 24 Hours
№54 с.90 (НП) Black Wolf, г.Москва

Lemmings 3D
№54 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Lode Runner
№56 с.93 (НП) Валерий Доброскокин, г.Рига, Латвия

Lucky Luke
№55 с.46 (O) Tomba, ред.

Mat Hoffman's Pro BMX
№56 с.91 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

MDK
№55 с.93 (НП) Ex.Venom

MechWarrior 2
№54 с.93 (НП) Alien 3, г.Таллинн, Эстония

Medal of Honor
№54 с.90 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край

№55 с.92 (НП) Дима Ефимов, г.Москва

Medal of Honor 2: Underground
№54 с.91 (НП) Leon and Snake, г.Москва

№54 с.91 (НП) Archangel, г.Москва

№54 с.93 (НП) Ant Screem, п.гт Забайкальск, Читинская обл.

№55 с.92 (НП) Alien 3, г.Таллинн, Эстония

Medieval 2 (рус. верс.)
№54 с.31 (O) BulldogMC, пос. Слобода, Московская обл.

Megaman X 5
№56 с.50 (O) Alex Map, ред.

Metal Gear Solid
№56 с.93 (НП) Константин Свиригу, п.Первомайский, Читинская обл.

Metal Slug X
№55 с.64 (O) С.С., ред.

Mortal Kombat Trilogy
№54 с.91 (НП) King, г.Москва

Moto Racer 2
№54 с.91 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край

Muppet Race Mania
№54 с.93 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

№55 с.92 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

NBA Live '98
№54 с.93 (НП) BULLDOZER, г.Рязань

The Need for Speed 3
№55 с.93 (НП) Bullwinkle, г.Пермь

The Need for Speed 5: Porsche Unleashed
№55 с.94 (НП) Alex from Gostagai

№56 с.92 (НП) Two-Face, г.Волгоград

NHL Open Ice Challenge
№56 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Nightmare Creatures 2
№55 с.92 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

№56 с.92 (НП) Dr. Алексей Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Ninja: Shadow of Darkness
№56 с.93 (НП) Dr. Алексей Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Nuclear Strike
№54 с.91 (НП) Морской Змей, с.Долгий Мост, Красноярский край

Oddworld: Abe's Exodux
№55 с.92 (НП) G.Funk, ред.

Panzer Front Bis
№56 с.63 (O) Сентиментальный маньяк, ред.

Parasite Eve
№55 с.93 (НП) Slam Jam, г.Москва

Parasite Eve 2
№54 с.36 (O) (окончание) Firefox, ред.

№56 с.92 (НП) FireFox, ред.

PuLiRuLa
№55 с.50 (O) Лина Инверс, ред.

Power Rangers Lightspeed Rescue
№56 с.92 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Quake II
№54 с.46 (O) Alien 3, г.Таллинн, Эстония

№56 с.92 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Ray Crisis
№55 с.37 (A) Raptor, ред.

RC Stunt Copter
№54 с.91 (НП) Sniper G.F., г.Москва

Ready to Rumble Boxing 2
№56 с.93 (НП) Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край

Resident Evil 2. Dual Shock Version
№54 с.90 (НП) Станислав Тимошук, г.Самара

Re-Volt
№55 с.93 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

№55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

№56 с.92 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Rhapsody: A Musical Adventure
№56 с.56 (O) Лина Инверс, ред.

Rhapsody 2: A Musical Adventure. Little Princess
№56 с.57 (O) Лина Инверс, ред.

Ridge Racer Type 4
№55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Road Rash Jailbreak
№54 с.91 (НП) AI (Archangel) and Rino, г.Москва

Road to El Dorado
№54 с.22 (O) Boiled Lobser, г.Москва

Robotron X
№56 с.92 (НП) Илья Лизин и Виктор Додонов, г.Люберцы, Московская обл.

Rockman: Battle and Chase
№55 с.48 (O) Alexman, ред.

Roland Garros 2001
№56 с.36 (O) Дмитрий Павлов, ред.

Rogue Trip: Vacation 2012
№54 с.93 (НП) Archangel, TC, Rino, г.Москва

Rosco McQueen
№56 с.93 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

R-Type Delta
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

№55 с.92 (НП) Alien 3, г.Таллинн, Эстония

Rush Down
№54 с.91 (НП) X-Men, г.Омск

Scoby-Doo and the Cyber Chase
№56 с.44 (O) NTB aka Eler Cant, ред.

Shadow Stunner
№55 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Shaolin
№55 с.94 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Silhouette Mirage
№55 с.92 (НП) Никита Н., г.Москва

№56 с.42 (O) Real Shini(г.Фам), г.Москва

The Simpsons Wrestling
№55 с.26 (O) Raptor, ред.

Smack Down 2
№55 с.92 (НП) Mr. Vomicina, г.Москва

Small Soldiers
№54 с.93 (НП) Squall Lionhart, г.Бородино, Красноярский край

Smurfs
№55 с.92 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

South Park
№56 с.92 (НП) Dark Angel, г.Тула

Soviet Strike
№54 с.91 (НП) Alien 3, г.Таллинн, Эстония

№55 с.92 (НП) Николай Колосов, г.Москва

Space Invaders
№55 с.94 (НП) Undertaker, г.Москва

Spec Ops Ranger Elite
№55 с.39 (O) Андрей Егоров, ред.

№56 с.93 (НП) S8V, г.Елец, Липецкая обл.

Speedster
№56 с.93 (НП) Dr. X, п.Шилово, Рязанская обл.

Spot Goes To Hollywood
№55 с.40 (O) Mac Fank, ред.

Street Sk8er 2
№54 с.91 (НП) Денис Шарпанов, г.Екатеринбург

Striker Pro 2000
№56 с.93 (НП) Александр Лысенко, ст.Расшеватская, Ставропольский край

Submarine Commander
№55 с.56 (O) Raptor, ред.

Sydney 2000
№54 с.26 (O) Tomba, ред.

№55 с.94 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Syndicate Wars
№56 с.93 (НП) Leon Kennedy, г.Москва

Syphon Filter
№54 с.91 (НП) Volverine, г.Мурманск

Syphon Filter 3
№56 с.38 (O) Tomba, ред.

Tales of Destiny 2
№55 с.28 (O) Ted Strife, ред.

Tarzan
№54 с.91 (НП) Андрей "Voivod" Сазонов, Макс "Kreator" Рыбин, г.Курск

Tenchu 2: Birth of Stealth Assassins
№55 с.94 (НП) Skull, г.Красноярск

Ten Pin Alley
№54 с.91 (НП) Андрей Машин, г.Лиски, Воронежская обл.

Terracon
№55 с.94 (НП) Сергей Пожарский, г.Красноярск

Test Drive 5
№56 с.93 (НП) "Warrior" Мамедов, г.Нижегород

Theme Hospital
№54 с.93 (НП) Archangel, TC, Rino, г.Москва

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft
№55 с.93 (НП) Kombat, г.Омск

Tomb Raider 4: The Last Revelation
№55 с.93 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Tomorrow Never Dies
№56 с.93 (НП) Dr. Steel, г.Кимры, Тверская обл.

Tony Hawk's Pro Skater
№54 с.91 (НП) Денис Шарпанов, г.Екатеринбург

Tunnel B1
№54 с.93 (НП) Squall Lionhart, г.Бородино, Красноярский край

Twisted Metal Kids
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.

Vanguard Bandits
№56 с.48 (O) Andy Jr, г.Москва

Vanishing Point
№54 с.30 (O) Wren, ред.

Vigilante 8: Second Offense
№55 с.92 (НП) Archangel and Omega Weapon, Москва

War of the World
№54 с.93 (НП) Евгений Пономаренко, с.Отрадное, Белгородская обл.

Warzone 2100
№56 с.92 (НП) Санек, г.Торжок, Тверская обл.

WCW vs NWO Thunder
№56 с.92 (НП) Alien 3, г.Таллинн, Эстония

Wing Over
№55 с.94 (НП) SNOY Boy, г.Набережные Челны

World's Scariest Police Chases
№56 с.54 (O) Mac Fank, ред.

№56 с.93 (НП) Duke Dron, г.Зеленоград

Wu-Tang: Shaolin Style
№55 с.94 (НП) Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Xena: Warrior Princess
№54 с.11 (O) Lisa Simpson, г.Москва

Xevious 3D/G+
№55 с.58 (O) Napotic Theodor, г.Чита

X-Men: Mutant Academy
№54 с.91 (НП) Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Раздел 6.

Игры для Sony PlayStation 2

Batman Vengeance
№55 с.11 (A) Mac Fank, ред.

№56 с.12 (O) Wren, ред.

Crash Bandicoot 4
№56 с.13 (O) Wren, ред.

Final Fantasy X
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.

Frank Herbert's Dune
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.

Grand Theft Auto 3
№56 с.14 (O) Wren, ред.

Medal of Honor: Fighter Command
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.

Medal of Honor: Frontline
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.

№56 с.8 (A) Mac Fank, ред.

Metal Gear Solid 2
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.

Ridge Racer
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.

Silent Hill 2
№55 с.18 (O) Ted Strife, ред.

Smuggler's Run 2: Hostile Territory
№55 с.13 (A) Mac Fank, ред.

Test Drive
№54 с.7 (A) Mac Fank, ред.

Twisted Metal: Black
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.

Xenosaga
№55 с.14 (O) Wren, ред.

Раздел 7. Игры для Dreamcast

Aerowings 2: Airstrike
№56 с.91 (НП) Green Screen, г.Москва

Crazy Taxi 2
№54 с.7 (A) Mac Fank, ред.

Demolition Racer No Exit
№55 с.21 (O) Tomba, ред.

Fighting Force 2
№56 с.91 (НП) Сергей Шилов, г.Москва

Godzilla Generations
№55 с.91 (НП) Napotic Theodor, г.Чита

Headhunter
№56 с.18 (O) Tomba, ред.

Heavy Metal Geomatrix
№56 с.26 (O) Tomba, ред.

Kao the Kangaroo
№56 с.91 (НП) Eclectic, г.Москва

Mat Hoffman's Pro BMX
№56 с.22 (O) Tomba, ред.

Millenium Soldier: Expendable
№55 с.91 (НП) Napotic Theodor, г.Чита

NFL 2K
№55 с.91 (НП) Napotic Theodor, г.Чита

Resident Evil Code: Veronica
№55 с.24 (O) Mak Fank, ред.

Rayman 2: The Great Escape
№56 с.91 (НП) Денис Бортников, г.Москва

Sega Rally 2
№55 с.91 (НП) Napotic Theodor, г.Чита

Shenmue 2
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.

Sonic Adventure
№54 с.8 (O) Wren, ред.

Sonic Adventure 2
№54 с.9 (O) Wren, ред.

Sonic Shuffle
№54 с.9 (O) Wren, ред.

Speed Devils
№55 с.91 (НП) Napotic Theodor, г.Чита

Street Fighter III: Double Impact
№56 с.16 (O) Wren, ред.

Sword of the Berserk: Guts Rage
№56 с.24 (O) Wren, ред.

UEFA Dream Soccer
№55 с.18 (O) Tomba, ред.

Раздел 8.

Игры для разных компьютеров

Adventure (PDP)
№54 с.56 (A) Павел Гродек

Alien 3 (аркада)
№54 с.60 (A) Raptor, ред.

Alien vs Predator (аркада)
№54 с.60 (A) Raptor, ред.

Circus Maximus (Xbox)
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.

Core War (PDP)
№54 с.57 (A) Павел Гродек

Fire Zone (аркада)
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.

Hunt the Wampus (PDP)
№54 с.56 (A) Павел Гродек

Medal of Honor: Allied Assault (Xbox, PC)
№54 с.6 (A) Mac Fank, ред.

Metroid (GC)
№54 с.5 (A) Mac Fank, ред.

Rogue (PDP)
№54 с.57 (A) Павел Гродек

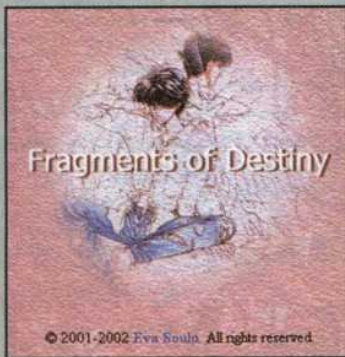
Spacewar (PDP)
№54 с.54 (A) Павел Гродек

НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТЕ

Рубрику ведет Гилтигировый Ёжик!

Morning Mayonnaise Magazine

<http://www.morningmago.com/mag>
 Англоязычный веб-журнал для геймеров, отаку и просто любителей азиатской поп-культуры. Если вы хотите оценить фигурки героинь Tokimeki Memorial в натуральную величину, посмотреть на космические очки Джеки Чана, скачать видеоролики с рекламой японских игр, почитать о фильмах Такэси Китано и синглах Камуи Гакта — то вам прямая дорога на «Утренний Майонез»!



Fragments of Destiny

<http://destiny.otaku.ru>

«Фрагменты Судьбы» — это сайт, который создала и поддерживает Ева Соулу, автор спецматериала по «Х» в нынешнем выпуске «Мира Аниме». Страница посвящена исследованиям психологического контекста аниме и манги, зашифрованного в действиях героев и символике. Пока что на «приеме у психоаналитика» побывали персонажи все того же «Х», на очереди — цикл эссе по другим известным произведениям: «Токио Вавилону», «Волчьей стае» и «Юной революционерке Утэне».

GBXEMU.COM

<http://www.gbxemu.com>

Эмуляция Game Boy во всех его видах (включая GBA), под всеми соусами. Программы-эмуляторы, обзоры игр, ссылки на коллекции ROM'ов, онлайн-магазин, инструментарий для разработчиков, тематические форумы и чаты. Весь контент легальный, Nintendo не предъявляет никаких претензий. Хотите научиться подключать свой GBA к телевизору или запускать на нем эмулируемые игры NES или Master System? Побродите по сайту, узнаете и не такое. ;)



Иллюстрация на первой странице обложки (Ки Киска из Guilty Gear X) выполнена специально для «Дракона» художниками арт-группы LAMP (www.lamp.otaku.ru).



Волшебный Мир Агента Купера



«Волшебный Мир Агента Купера»

<http://diary.otaku.ru/valkorn>

Под таким скромным названием в интернете обретается ежедневная авторская колонка одного из ветеранов нашего коллектива (и большого друга ежей!), Валерия «А.Купера» Корнеева. Он временами играет, чуть-чуть рисует, краем глаза смотрит аниме и пишет понемногу обо всем. Например, о том, как дешевле заказывать аниме через сеть, зачем в Kingdom Hearts поженили Клауда с Винсентом и почему джойстик Xbox сделан специально для дровосеков.

Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы

Учредители:

ООО «Издательство АСТ» и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор Леонид Потапов

Управляющий делами Наталья Бантле

Главный редактор Валерий Поляков

Зам. главного редактора Вадим Захарьин

Зам. главного редактора Степан Чечулин

Авторский коллектив редакции:

- | | |
|--------------------|--------------------|
| Александр Бухаров | Александр Мотин |
| Константин Говорун | Дмитрий Никонов |
| Александр Дронин | Дмитрий Павлов |
| Роман Ерохин | Сергей Пономаренко |
| Александр Казанцев | Андрей Попович |
| Андрей Коновалов | Кирилл Сидоров |
| Валерий Корнеев | Владимир Суслев |
| Максим Костюков | Артем Шорохов |
| Александр Лапшев | Алексей Яремчук |

Компьютерная верстка «КАМОТО»

Зав. компьютерным бюро Алексей Филатов

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

Адрес для писем: 117454 Москва а/я 21
 Отдел писем: (т.209-9347)

Наталья Куликова, Сергей Константинов

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

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф».

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак,

принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 57

Формат 60x90/8, печать офсетная, цена свободная, подписано к печати 05.02.2002 г.

Макет номера, цветоделение

«КАМОТО» Москва

Тираж 15000 экз.

Отпечатано в типографии Fratelli Spada S.P.A., Италия

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

© «Издательство АСТ»

© «КАМОТО»

Хит-парад героев игр

1. Reptile (Mortal Kombat 2, MD) (-) (1)
2. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (5) (5)
3. Sub-Zero (все Mortal Kombat) (-) (1)
4. Leon Kennedy (Resident Evil 2, PSX) (8) (7)
5. Sonic (все «Соники») (3) (4)
6. Jill Valentine (Resident Evil 3, PSX) (4) (3)
7. Aya Brea (Parasite Eve 2, PSX) (-) (1)
8. Hwoarang (Tekken 3, PSX) (1) (2)
9. Morrigan (Darkstalkers 3, PSX) (10) (2)
10. Johnny Cage (Mortal Kombat 4, PSX) (-) (1)

После названия игры
указаны: первые скобки –
место в прошлом хит-параде,
вторые скобки –
в скольких хит-парадах
ПОДРЯД присутствовала
данная игра.

ХИТ ПАРАД

Автор рисунка –
LiSa (г. Москва)



8-битные приставки

1. D.J. Boy (-) (1)
2. Ninja Dragon
Sword (-) (1)
3. James Bond jr. (-) (1)
4. Jurassic Park (-) (1)
5. Godzilla (-) (1)
6. Bucky O'Hare (3) (5)
7. Alien 3 (2) (3)
8. The Hook (-) (1)
9. Megaman 2 (-) (1)
10. Metal Gear (-) (1)

8-битная приставка Game Boy

1. Pokemon (-) (1)
2. Worms (2) (4)
3. Dragon Heart (5) (13)
4. Monster Truck
Wars (3) (3)
5. Asterix & Obelix (9) (3)
6. Mortal Kombat 3 (4) (2)
7. Killer Instinct (7) (10)
8. Contra. The Alien
Wars (-) (1)
9. Prince of Persia (-) (1)
10. Wario Blast (-) (1)

128-битная приставка Dreamcast

1. Quake 3: Arena
2. Unreal
3. Phantasy Star Online ver 2.0
4. Ecco the Dolphin:
Defender of Future
5. Mortal Kombat Gold
6. Crazy Taxi 2
7. Sonic Adventures
8. Metropolis Street Racer
9. Shenmue
10. Skies of Arcadia

16-битные приставки

типа MegaDrive-2

1. Dune 2 (2) (22)
2. Beyond Oasis (5) (12)
3. Ultimate Mortal Kombat 3 (10) (19)
4. Rock'n'Roll Racing (-) (1)
5. Flashback (-) (1)
6. Pirates! Gold! (-) (1)
7. Mortal Kombat 3 (-) (1)
8. Comix Zone (8) (2)
9. Syndicate (6) (2)
10. FIFA 98 (-) (1)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. Resident Evil 3 (8) (5)
2. Tekken 3 (1) (8)
3. Final Fantasy VIII (-) (1)
4. Metal Gear Solid (-) (1)
5. Front Mission 3 (4) (2)
6. Vandal Hearts 2 (-) (1)
7. Covert Ops: Nuclear Down (-) (1)
8. Driver 2 (5) (4)
9. Grand Theft Auto 2 (-) (1)
10. Twisted Metal 4 (3) (3)

Великий Дракон – почтой!

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



БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!
Цена, включая стоимость пересылки,
45 руб. за номер (за номера с №48 по №56 – 50 руб)
Оплата по получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера с **21 по 56**
(кроме 22, 25, 26, 30–41, 44–46),
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!

Уважаемые читатели!

1) Обратите внимание!

Заказывая комплекты журналов (см. «Специальное предложение» на стр.94), вы экономите деньги!

2) В продаже КОЛЛЕКЦИЯ КРУТОГО ГЕЙМЕРА №8 (382 игры для SEGA). Стоимость 80 рублей.



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

**Внимание!
"крутой геймер"
№6 и №7 –
закончились!**