

48

D ВЕЛИКИЙ РАКОН



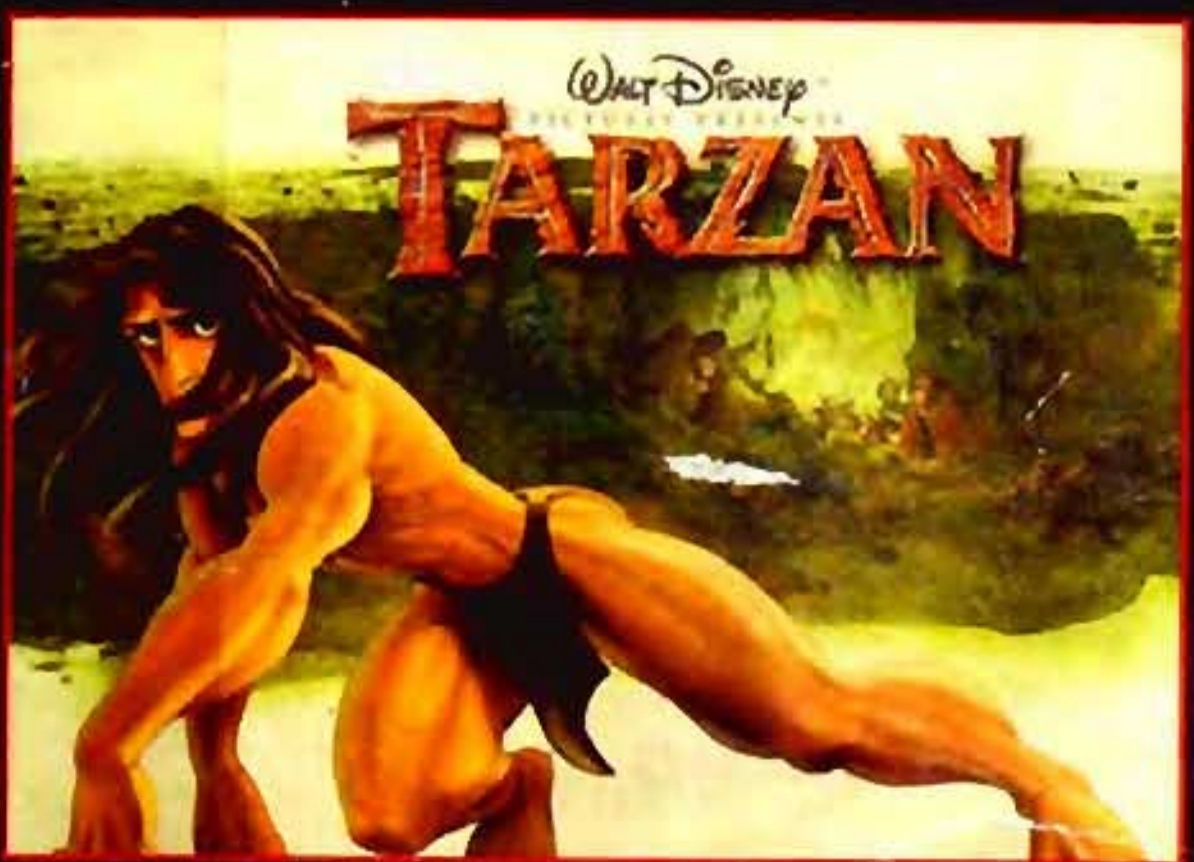
TOY STORY 2

ДРАКУЛА ЖИВ



Выпуск 8
Мир Anime

- FINAL FANTASY VIII
- SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
- WORMS ARMAGEDDON
- WCW MAYHEM
- THE PIRATES OF DARK WATER
- BARBIE
- BLASTER MASTER 2
- CHAKAN
- ARCH RIVALS
- PHANTASY STAR
- ALTERED BEAST
- NINJA GAIDEN
- SEAQUEST DSV



TOMBA! 2



Номинация «ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ»

ПЕРВОЕ МЕСТО

(ПРИЗ — ПИСТОЛЕТ С ПЕДАЛЬЮ ПЕРЕЗАРЯДА ДЛЯ ПРИСТАВКИ SONY PLAYSTATION)



Firefox

(г. Москва)

за описание игры

Castlevania. Vampire Kiss

(«Великий Дракон»

№48).

1

ВТОРОЕ МЕСТО

(ПРИЗ — ТУРБО-ДЖОЙСТИК ДЛЯ ФАЙТИНГОВ И БОЕВИКОВ ДЛЯ ПРИСТАВКИ SEGA MEGA DRIVE)

Mad Max maximum и Unscarred Den

(г. Буденновск, Ставропольский край)

за описание игры Ex-Ranza (BD №46).



ВТОРОЕ МЕСТО

(ПРИЗ — ТУРБО-ДЖОЙСТИК ДЛЯ ФАЙТИНГОВ И БОЕВИКОВ ДЛЯ ПРИСТАВКИ SEGA MEGA DRIVE)

Master Ryu и Master Ken

(г. Хабаровск) за описание игры The Pirates of Dark Water (BD №48).



Номинация «СЕКРЕТЫ»

(ПРИЗ — ПИСТОЛЕТ С ПЕДАЛЬЮ ПЕРЕЗАРЯДА ДЛЯ ПРИСТАВКИ SONY PLAYSTATION)

BULLdozer, он же

С. Журавлев (г. Рязань)

за 56 секретов, опубликованных в «Великом Драконе» №№31-48.



Номинация «ЛУЧШИЙ КОМИКС»



(ПРИЗ — ПРИСТАВКА «MAGISTR DRIVE 3»)

Игорь Иус

(г. Братск, Иркутская обл.)

за комикс «Призрак замка Свингс-хаус» («Великий Дракон» №44).

Номинация «ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ»

(ПРИЗ — КЛАВИАТУРНАЯ ПРИСТАВКА «МАГИСТР ОБУЧАЮЩИЙ»)



Dragon Lady

(г. Иваново) за сюжет «Семь кинжалов» («Великий Дракон» №44).

Номинация «ЛУЧШИЙ РИСУНОК»

(ПРИЗ — ПРИСТАВКА «MAGISTR DRIVE II»)

Optimus Prime, он же Е. Комиссаров

(г. Нижний Новгород) за рисунки, опубликованные в №№45-48

ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ВЕЛИКИЙ ДРАКОН» ПОЗДРАВЛЯЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И СООБЩАЕТ, ЧТО КОНКУРС ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Условия конкурса остаются прежними. В следующем, 49-м

номере журнала они будут опубликованы повторно.

ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ ФИРМАМИ КАМОТО И NEW GAME.

Специальный ПРИЗ

ПРИСТАВКА «МАГИСТР — МАСТЕР, ЭКСПЕРТ»

Dr. X (п. Шилово, Рязанская обл.) за супер-кроссворд «Герои файтингов» («Великий Дракон» №47).



ПРИЗЫ ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА

ТРЕТЬЯ СТРАНИЧКА

ИГРЫ НОМЕРА

Лучшие игровые приставки от компании

NEW GAME

МАГИСТР
МАСТЕР, ЭКСПЕРТ

ПОЛНАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ С ИГРАМИ 8 бит



МАГИСТР DRIVE II

ПОЛНАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ С ИГРАМИ MegaDrive

МАГИСТР DRIVE 3

ПОЛНАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ С ИГРАМИ MegaDrive



МАГИСТР

Обучающий
ПОЛНАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ С ИГРАМИ 8 бит

ПИСТОЛЕТ С ПЕДАЛЬЮ ПЕРЕЗАРЯДА
для приставки Sony Playstation



ТУРБО-ДЖОЙСТИК
ДЛЯ ФАЙТИНГОВ И БОЕВИКОВ

для приставки MegaDrive



www.NEWGAME.ru



ng@NEWGAME.ru

ВСЕГО 145 игр

PC	Jungle Strike	94		
Diablo 2	8	Mario Is Missing!	94	
War Monkeys	9	Pac-Attack	94	
The World Is Not Enough	6	Spankey's Quest	94	
		Super Drop Zone	94	
		Super Punch-Out	94	
PS2	Biohazard 4	6	Super Star Wars	94
Dead or Alive 2	7	Tuff E Nuff	94	
Disney All-Stars	7	Water World	94	
Extermination	7			
Getaway	6	MD		
Midnight Club: Street Racing	6	Alien Storm	93	
War Monkeys	9	Altered Beast	70	
The World Is Not Enough	6	Arch Rivals	66	
		Asterix and the Power		
		of Gods	92	
Dreamcast	Eru No Monsho	8	Barbie Vacation Adventure	58
Fear Effect 2	8	Battletech	92	
Grandia 2	9	Blaster Master 2	60	
Sonic Adventure	9	Chakan The Forever Man	62	
		China Warrior	93	
		Chuck Rock 2.		
PSX	Ace Combat 3	96 (2)	Son of Chuck	93
All-Star Tennis '99	96	Comix Zone	93	
Apocalypse	96	Deadly Moves	93	
B-Movie	95	Fatal Labyrinth	92	
Beatmania: 2nd Mix	95	Gadget Twins	93	
Bomberman World	95	James Pond 2	93	
Bugs Bunny: Lost in Time	95	Jammit	93	
Bust-A-Move 99	95	Jennifer Capriati Tennis	93	
Castlevania:		Jeopardy!	92	
Symphony of the Night	42	King Salmon	93	
Crime Killer	96	Land Stalker	93	
Crusader: No Remorse	96	Light Crusader	93	
Cyber Speed	96	Lightening Force	93	
Defoon 5	96	Michael Jackson's		
Demolition Racer	96	Moonwalker	93	
Destruction Derby 2	95	Pac-Attack	94	
Driver 2	8	Phantasy Star	67	
Eliminator	95	The Pirates of Dark Water	56	
FIFA '99	95	Populous	93	
Fighting Force	96	Revenge of the Ninja	93	
Final Fantasy VIII	19	Rolo to the Rescue	94	
Firestorm: Thunderhawk 2	97	Saint Sword	94	
Forsaken	97	Shining Force	92	
Gex 3: Deep Cover Gecko	97	Shining Force 2	92	
Impact Racing	96	Twin Cobra	93	
In the Hunt	97	Vectorman	94	
Invasion From Beyond	97	Wrestlemania AG	93	
Jersey Devil	95	WWF Raw	93	
Jet Moto 2	96			
K-1 The Arena Fighters	97	8bit		
Last Blade (Gekka No Kenshi)	97	Battletoads Double Dragon	91	
Legacy of Kain: Soul Reaver	97	Big Nose 2	91	
Machine Hunter	95	Code Name: Viper	91	
Madden NFL '99	96	Dream Master	91	
March Madness '99	97	The Flintstones	91	
Marvel Super Heroes Vs Street		Lode Runner	91	
Fighter Ex	96	Magic of Scheherazade	91	
Mission Impossible	95	Ninja Gaiden	72	
Rollcage	96	Olympic Games	91	
Running Wild	95	Rad Racer	91	
Silent Hill	95	Samurai Spirits	91	
Sports Car GT	96	Shatterhand	91	
Spyro 2: Ripto's Rage	30, 96	Sky Kid	91	
Tarzan	36	Solomon's Key	91	
Tomb Raider 4:		Super Panda Prince	91	
The Last Revelation	95	Tiger-Hell	91	
Tomba! 2	12	Yo! Noid	91	
Toy Story 2	14	Zanac	91	
Twisted Metal 3	26, 97			
Twisted Metal 4	26, 97			
Uprising-X	96	GB		
V-Rally 2:		Battle Bull	92	
Championship Edition	96	Crazy Castle 3	92	
WCW Mayhem	40	Dick Tracy	92	
Warms Armageddon	35	Faceball	92	
Wu-Tang: Shaolin Style	96	Fortified Zone	92	
		Godzilla	92	
SNES	Castlevania: Vampire Kiss	53	Judge Dredd	92
Darius Twin	94	Killer Instinct	92	
Fighter's History	94	Pipe Dream	92	
		Sequest DSV	75	

www.NEWGAME.ru



ng@NEWGAME.ru

СОДЕРЖАНИЕ

№48

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

FUN
CLUB



- 5 Приколы геймеров
- 5 Морализмы
- 5 Соникада в стихах
- 10 Мир Аниме, выпуск 8
Аниме-фестиваль в Воронеже, или «Здесь падают кирпичи!»
- 49, 52 Картинная галерея
Мы думали, что знаем о Великом Драконе всё! О, как мы ошибались!
- 65 Российская анимация «Новые Бременские» — конец уже виден.
- 69 Ответы на супер-кроссворд «Герои файтингов» (BD №47)
- 86 Чайнворд BD
- 98 Наш выбор в Интернет
- 99 Хит-парады

Sony PlayStation

- 12 Tomba! 2
Не так уж много времени прошло с момента выхода первой части Tomba, а шустрые умельцы из команды Whooree Camp уже одарили нас продолжением.
- 14 Toy Story 2
Подробное решение, которое поможет вам собрать все 50 запряженных в игре жетонов планеты Пиццы.
- 19 Final Fantasy VIII
Полное решение. Часть 2.
- 26 Twisted Metal 3,4
«Извращение металла» продолжается. Но с переменным успехом...
- 30 Spyro 2: Ripto's Rage
Окончание решения.
- 35 Worms Armageddon
Начавшаяся несколько лет назад на PC и продолжившаяся на Mega Drive и PlayStation война червяков не затихает и по сей день.

- 36 Tarzan
История лорда Грейстока — повелителя обезьян за последнее столетие была использована не в одной сотне, а может и тысяче продуктов индустрии развлечений, и теперь ее популярность наверняка переживет очередной подъем.
- 40 WCW Mayhem
Как выжить молодому неокрепшему геймеру в нелегкой схватке с титанами реслинга.
- 42 Castlevania: Symphony of the Night
Мария с Рихтером пожелают Алукарду удачи, и тот, зайдя в телепорт, окажется в Зеркальном замке, где все наоборот, не так, как на земле.

16 бит. Супер Nintendo

- 53 Castlevania. Vampire Kiss
Первоначально эта игра из серии «Castlevania» разрабатывалась для платформы IBM PC. Идея выпустить ее на 16-битной консоли появилась позже.

16 бит. MegaDrive

- 56 The Pirates of Dark Water
На планете Мер разрастаются области Черной воды, в недрах которой погибает все живое (ну и не живое, разумеется).
- 58 Barbie Vacation Adventure
Знаменитая кукла Барби в компании другой пластиковой красавицы, чье имя осталось тайной, устав от сладкой жизни в своем роскошном калифорнийском доме, отправилась в отпуск.

- 60 Blaster Master 2
Восемь уровней и завершающая битва с демоническим рыцарем — такова 16-битная версия известной истории мальчика, отправившегося спасти свою любимую жабу в сказочное подземелье на чудо-танке.
- 62 Chakan The Forever Man
Чакан бросил вызов самой Смерти... и победил ее! Тяжкая это штука оказалась, бессмертие...
- 66 Arch Rivals
Еще одна попытка создать на Мегадрайве простенький боевой симулятор баскетбола.
- 67 Phantasy Star
Как пройти ролевую игру за вечер.
- 70 Altered Beast
Главный герой сам спасать похищенную дочь не идет. На это задание он отправляет пару покойников...

8 БИТ

- 72 Ninja Gaiden
Эта игровая серия, иначе называемая Ninja Dragon Sword или Ninja Ryukenden, начинается с битвы на мечях отца главного героя игры Рю Хаябуса и неизвестного противника. Отец проиграл...

GAME BOY

- 75 Seaquest DSV
Все начинается с того, что обеспокоенное потерей транспортов с канистрами радиоактивного плутония военное командование снаряжает на поиски подводный корабль «Seaquest».

Фонтан фантазий

- 86 Конкурс «Страна Мороженого»
Iceman's Adventures или Не на того наехали

КОМИКС

- 80 Сказки про Выдумляндию

Нет проблем!

- 87 Секреты 3-го и 4-го Twisted Metal
- 94 Забор
Частные объявления
- 95 Лавка Дракона
- 96 Non-stop!
Играем без перерыва.

МОРАЛИЗМ на тему «Final Fantasy VII»

Истинная предыстория пожара в Нибельхейме

«Мамочка, я иду к тебе», — возопил Сефирос и бросился вон из библиотеки. Дурным сном промелькнула череда прогнивших комнат, ржавая винтовая лестница и перепуганная рожа Клауда Страйфа на выходе. Выскочив на крыльцо, Сефирос дрожащими пальцами вытащил из пачки сигарету, чикнул спичкой и нервно затянулся. Нибельхейм лежал чуть поодаль, давно захлебнувшись в легкой предрассветной дымке. С другой стороны мрачно чернели горы. «Ты где-то там, мама», — сквозь зубы процедил Сеф и кинулся бегом по горному серпантину, на ходу отбрасывая окурки в случившийся здесь же стог сена...

Мораль: Если хочешь попасть в отъявленные злодеи, не сдерживай руки — они сами что-нибудь натворят.

Натари, г. Москва

СОНИКИАДА

рис.
Optimus Prime
(г.Н.Новгород)



рис. В. Злыднева (г. Москва)

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Великий Дракон». Меня зовут **Naplotic Theodor**. Хочу поблагодарить вас за то, что нашли возможность опубликовать кроссворды, присланные мной. Это большая честь для меня. На самом деле я являюсь поклонником серии игр про самого быстрого ежа в мире — Соника. Составляя кроссворд «Соникиада», я хотел отдать должное своей любимой игре, а также заставить читателей вспомнить ее подробности и, может быть, еще раз сыграть в одну из ее частей. Поэтому я не считаю тему «Соникиады» законченной и предлагаю вашему вниманию несколько стихотворных строк.

Быстрее молнии и грома,
Быстрее ракеты с космодрома,
Горит, как солнце, наш кумир,
Летит, спасая этот мир.

Спешит помочь друзьям своим
Зверек «сверхзвуковой»,
И доктор злой напуган им,
Удрал уже домой.

Хотел Роботник всех подряд
В машины превратить,
Хотел весь остров этот гад
Железом перекрыть.

Но мы-то знаем, кто готов
Скрутить в дугу врага —
Тот, кого Соником зовут,
Намнет ему бока.

«Семь изумрудов соберу, —
Наш думает герой, —
Потом посмотрим, кто кому
По челюсти ногой».

Но был хитер, коварен был
Тот лысый басурман.
Мозгами он пошевелил —
Придумал дерзкий план:

«Мне нужно выкрасть у ежа
Набор цветных камней,
Тогда уж можно не спеша
Ловить его друзей».

Из них я сделаю рабов
Железных и тупых,
Сомнут в лепешку всех врагов,
Весь остров будет их.

А разобравшись с мелюзгой,
Примусь и за ежа,
Без изумрудов сей «герой»
Не стоит ни шиша.

Однако следует учесть —
Хоть гениален план,
Но место слабое в нем есть,
В нем есть один изъян:

Ведь этот черт сверхзвуковой
Летает как стрела,
Догнать его мне не дано.
Такие вот дела...»

Но вдруг разрядом громовым
Сверкнула мысль в башке:
«Ехидна Наклс — суперзверь,
Вот кто поможет мне».

Я их стравлю как двух собак,
Пускай между собой
Грызутся, буду очень рад
Смотреть на этот бой.»

Итак, наедине с собой
Оставим старика,
Дадим извилине прямой
Передохнуть пока.

А сами врубим TV-set
И Sega Мегадрайв.
Кто хочет, может в Интернет
Зайти на нужный сайт.

Но, главное, найти игру
С названием «Sonic 3»
И окунуться самому
В разборки детворы.

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

FIFA 99 —

«Какая боль! Какая боль!
Аргентина — Ямайка — 5:0.»
Вульф «Smasher» Сэйбров,
г. Воскресенск, Московская обл.

Dizzy —

разбушевавшийся тамагочи.
Сергей Мулько,
п. Пролетарский, Белгородская обл.

Tetris — пить бросил, а стакан
остался. (Из истории Тетриса).
Stas, г. Новомосковск, Тульская обл.

Theme Hospital —

а еще говорят, что здоровье
не купишь!
Skeleton Krew — под лежащий
камень мы всегда успеем.
Mr. Excellent, г. Кимры,
Тверская обл.

Asterix & Obelix —

«Как это было».

D — на что они намекают?

Krazy Ivan —

Иван Демидов снова с нами.

Water World —

«У-у-у! Как все запущено!»

Michael Jackson's Moonwalker —

«Ни что не отбеливает лучше,
чем Ace!»

Danman, г. Москва

Duke Nukem — на московских
улицах покруче будет.

Swing, г. Москва

Sim City — «Вставай,

страна огромная...»

Mortal Kombat — не стой, где

попало, а то опять попадет.

Tekken — Я знаю дзюдо,

джиу-джитсу, кунг фу и другие

страшные... слова.

Pinocchio —

почувствуйте себя поленом!

Lion King —

я мстю, и мстя моя страшна!

Resident Evil 2 — «...а он встал

и пошел, зомби тоже умеют

играть в баскетбол».

Mr. Metroid, г. Омск

Dune 2 —

жертвы — ничто, жажда — все!!

Man in Orange, г. Москва

Streets of Rage —

улицы разбитых фонарей.

Mors, г. Чита

Populous 2 — если гора не

идет к Магомету... заставим!

Sir AH, г. Чебоксары

ЖУРНАЛ «Великий Дракон» по ценам издательства в магазине по адресу:

Москва, улица **КАРЕТНЫЙ РЯД**, д.5

Телефон для покупателей:

(095) 209-93-47





Наступило 4-ое марта, и...

...В ЯПОНИИ НАКОНЕЦ-ТО ВЫШЛА PLAYSTATION 2!

Многие сомневались в том, что Sony успеет изготовить необходимое количество приставок в срок, но ей это удалось. Вечером 3-го марта толпы людей вышли из своих домов, нагруженные спальными мешками и запасами провизии, чтобы заранее занять позиции перед магазинами электроники. Все они преследовали одну лишь цель: утром, когда откроются магазины, первыми получить в свое распоряжение долгожданную приставку. Владельцы магазинов, прямо скажем, не ожидали такого бешеного наплыва покупателей. Им даже пришлось воспользоваться услугами полиции, чтобы держать под контролем столь внушительное количество народа. Столпотворение, возникшее в Японии 4-го марта, поразило многих и не только в стране Восходящего солнца. Даже на одном из российских телеканалов был показан небольшой репортаж, посвященный выходу PlayStation 2. Как выяснилось, фирмы-разработчики игр обрадовались выходу новой приставки ничуть не меньше рядовых геймеров. Ряд компаний, в том числе Capcom, SNK и Konami, послали фирме Sony цветы в знак будущего сотрудничества. А президент фирмы Square вместе с цветами послал еще и записку с личными поздравлениями. В первые же два дня в Японии было продано 980 тысяч экземпляров PS2. Цифра более чем внушительная! Теперь давайте немного поговорим о самой приставке. Для начала рассмотрим Dual Shock 2. Как вы знаете, основная особенность нового контроллера для второй PlayStation заключается в том, что все его кнопки — аналоговые. Ярче всего это проявилось в демоверсии Gran Turismo 2000, где скорость машины напрямую зависит от того, с какой силой вы давите на кнопку газа. Но, должен отметить, палец от этого порядочно устает! Аналоговые ручки во втором Dual Shock'e сидят плотнее, нежели в первом, благодаря чему управление стало более точным и удобным. И, несмотря на все эти усовершенствования, весит DS2 меньше, чем его предыдущая версия. Еще задолго до выхода PS2 многих мучил вопрос относительно издаваемого приставкой шума во время работы, ведь кроме 24-скоростного CD-привода у PlayStation 2 вдобавок имеются два охлаждающих вентилятора. Спешу вас обрадовать: шума новая приставка издает не больше своей предшественницы. Да к тому же, благодаря скоростному CD-ROM'у, игры для PSX1 стали загружаться быстрее. Кроме того, PlayStation 2 заметно улучшает графику игр для первой PSX, делая текстуры более качественными и устраняя выпадение полигонов.



Но с выходом PlayStation 2 в Японии связаны и некоторые разочарования. Слегка расстраивает то, что к приставке не прилагается демодиск, а лишь диск с руководством по пользованию операционной системой. Но больше всего огорчает то, что loading'и на PlayStation 2 вовсе не исчезли. Некоторые загрузки длятся до десяти секунд. Конечно, это можно списать на графическую продвинутость игр, но основная причина, скорее всего, заключается в особенностях программного кода. Разработчиков поджимали сроки и, вероятно, у них просто не хватило времени, чтобы оптимизировать код. Остается надеяться, что эти недостатки будут устранены к моменту выхода PlayStation 2 в Штатах. Так что ждем-с.



Но с выходом PlayStation 2 в Японии связаны и некоторые разочарования. Слегка расстраивает то, что к приставке не прилагается демодиск, а лишь диск с руководством по пользованию операционной системой. Но больше всего огорчает то, что loading'и на PlayStation 2 вовсе не исчезли. Некоторые загрузки длятся до десяти секунд. Конечно, это можно списать на графическую продвинутость игр, но основная причина, скорее всего, заключается в особенностях программного кода. Разработчиков поджимали сроки и, вероятно, у них просто не хватило времени, чтобы оптимизировать код. Остается надеяться, что эти недостатки будут устранены к моменту выхода PlayStation 2 в Штатах. Так что ждем-с.



Но с выходом PlayStation 2 в Японии связаны и некоторые разочарования. Слегка расстраивает то, что к приставке не прилагается демодиск, а лишь диск с руководством по пользованию операционной системой. Но больше всего огорчает то, что loading'и на PlayStation 2 вовсе не исчезли. Некоторые загрузки длятся до десяти секунд. Конечно, это можно списать на графическую продвинутость игр, но основная причина, скорее всего, заключается в особенностях программного кода. Разработчиков поджимали сроки и, вероятно, у них просто не хватило времени, чтобы оптимизировать код. Остается надеяться, что эти недостатки будут устранены к моменту выхода PlayStation 2 в Штатах. Так что ждем-с.

Но с выходом PlayStation 2 в Японии связаны и некоторые разочарования. Слегка расстраивает то, что к приставке не прилагается демодиск, а лишь диск с руководством по пользованию операционной системой. Но больше всего огорчает то, что loading'и на PlayStation 2 вовсе не исчезли. Некоторые загрузки длятся до десяти секунд. Конечно, это можно списать на графическую продвинутость игр, но основная причина, скорее всего, заключается в особенностях программного кода. Разработчиков поджимали сроки и, вероятно, у них просто не хватило времени, чтобы оптимизировать код. Остается надеяться, что эти недостатки будут устранены к моменту выхода PlayStation 2 в Штатах. Так что ждем-с.



КОРОТКОЙ СТРОКОЙ * КОРОТКОЙ СТРОКОЙ

НОВОСТИ НОВИНКИ

• Rockstar в сотрудничестве с Angel Studios занимается разработкой сразу двух экстремальных гоночных симуляторов для PlayStation 2: Midnight Club: Street Racing Getaway. В Midnight Club вам предоставится возможность погонять по оживленным городским улицам. Да к тому же игрок сможет не только покупать, но и отлаживать автомобили по своему вкусу. В Getaway же вы играете роль контрабандиста, которого застукали при пересечении границы. Вашей основной задачей здесь будет оторваться от преследующих вас таможенников. Обе эти игры должны появиться в продаже осенью этого года.

• Год назад фирмы Konami и Microsoft заключили соглашение, согласно которому Konami получила право издавать некоторые микрософтовские игры для приставок, а Microsoft, в свою очередь, издавать некоторые конамиевские игры для PC. И, похоже, партнерство это, наконец, начало приносить свои плоды. В связи с этим Konami планирует продемонстрировать на грядущей выставке E3 приставочные версии Age of Empires (ну, наконец-то!) и Motocross Madness.

• До нас дошли слухи о том, что в стане Capcom полным ходом идет работа над четвертой частью Biohazard. Причем, по заявлению продюсера игровой серии Шиндзи Миками, Biohazard 4 выйдет исключительно на PlayStation 2 и возможно будет показан на ближайшей Tokyo Game Show.

• Sony обнародовала подробности относительно встроенного DVD-плеера для PlayStation 2. Как выяснилось, для успешного проигрывания на PS2 DVD-фильмов необходим специальный драйвер. Этот драйвер помещается на карточке памяти, которая должна быть вставлена в первый слот приставки (диск с таким драйвером прилагается к приставке при покупке). При этом качество воспроизведения DVD-видео на PS2 не уступает дорогостоящим DVD-плеерам.

• Этим летом Game Arts намеривается выпустить на PlayStation 2 целых три игры, издателем которых выступает Capcom.

• В данный момент Electronic Arts ведет активную работу над игрой, основанной на последнем фильме о Джеймсе Бонде The World Is Not Enough. Параллельно ведется разработка версий игры и для PlayStation 2, и для PC. TWINE должна работать на движке от третьего Quake'a и, соответственно, будет представлять собой стрелялку с видом от первого лица. Писишная версия игры появится в продаже ближе к осени, дата же выхода версии для PS2 пока не объявлена.

• Acclaim Entertainment во всеуслышанье объявила о своих планах на ближайшие полгода. Планируется выпустить более 30 игр еще до сентября этого года, включая несколько проектов для PlayStation 2 и Dreamcast. Так же было отмечено, что Acclaim имеет большие планы относительно PS2. Dreamcast же будет поддерживаться ими, по крайней мере, до конца этого бюджетного года, то есть до 31-го августа.

НОВОСТИ НОВИНКИ

• Японская фирма Square и Disney Interactive совместно работают над некой трехмерной приключенческой игрой с элементами RPG для PlayStation 2, которая получила рабочее название Disney All-Stars. В ней будут задействованы как классические диснеевские персонажи, так и свеженькие герои. Небезызвестный художник Номура Тетсуя (именно он разрабатывал персонажей Final Fantasy 7 и 8) выступает одновременно и как дизайнер, и как глава проекта. Так же было заявлено, что игра будет поддерживать сетевые возможности приставки, но в то же время иметь режим для внесетевой игры. На данный момент DA-S находится на очень ранней стадии разработки и появится в Японии не раньше 2001-го года.

• Согласно заявлению Nintendo выход в свет их новой приставки Dolphin (о ней мы рассказывали в первом выпуске газеты «Дракон плюс») переносится на начало 2001-го года (первоначально ее планировалось выпустить уже в этом году). Основная причина задержки заключается в желании Nintendo дать разработчикам побольше времени на создание игр, чтобы к моменту появления Dolphin потенциальному покупателю было из чего выбрать.

• На одной из пресс-конференций Sega анонсировала цифровую видеокамеру для Dreamcast, именуемую Dreameye. Владелец такой камеры сможет напрямую общаться с другим владельцем Dreamcast, переправляя ему по Internet'у или просто телефонным линиям сохраненные изображения с разрешением 640x480 пикселей и видеоролики продолжительностью в 25 секунд. Также предусмотрена функция видеотелефона. В будущем Sega планирует выпустить для Dreamcast ряд игр, в которых каким-то образом можно будет использовать сохраненные с помощью камеры изображения. В Японии Dreameye поступит в продажу в июне этого года.

• Ubi Soft собирается выпустить на PlayStation 2 сразу две игры с участием Человека-летучей мыши, одна из которых основывается на мультипликационном сериале про Бэтмена. Детали обоих проектов будут объявлены на игровой выставке E3.

• Тесты официально объявила о завершении работы над Dead or Alive 2 для PlayStation 2. В Японии игра, вероятно, появится где-то весной, в Штатах же DoA2 выйдет не раньше февраля 2001 года.

• Одним из самых интересных проектов, анонсированных для второй PlayStation, можно считать Extermination от Deep Space. Судя по предоставленным разработчиками видеороликам, игровой процесс Extermination больше всего напоминает Syphon Filter от 989 studios. Но тот факт, что основными вашими врагами в игре будут пришельцы и прочие монстры, делает игру слегка похожей на Resident Evil. И это не удивительно, ведь в проекте заняты некоторые программисты, трудившиеся в свое время над вышеупомянутым ужастиком.

ЛАВРЫ PLAYSTATION 2 НЕ ДАЮТ ПОКОЯ БИЛЛУ ГЕЙТСУ

Не прошло и недели со дня триумфального начала продаж самой крутой на данный момент видеоприставки PlayStation 2, как глава Microsoft Билл Гейтс самолично заявил, что лидерство Sony — это ненадолго. Обещано, что приставка, названная (пока?) X-Box, появится на прилавках Америки где-то в будущем году и забьет PS2 баки по всем параметрам (см. таблицу).



СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ X-BOX И PLAYSTATION 2

	X-Box	PlayStation 2
Центральный процессор	600 Мгц Intel	300 Мгц
Графический процессор	300 Мгц (специально разработанный Microsoft и nVidia)	150 МГц (разработки Sony)
Оперативная память	64 МБ	38 МБ
Скорость обмена с памятью	6,4 ГБ/сек	3,2 ГБ/сек
Производительность обработки полигонов	300 млн/сек	66 млн/сек
Внешняя память	4x DVD; 8 ГБ жесткий диск; 8 МБ карта памяти	4x DVD; 8 МБ карта памяти
Возможность работы в сети	да	планируется в будущем
Возможность просмотра фильмов на DVD	встроенная	требует наличия специальных утилит на карте памяти



Геймерская среда, для которой характерно, что она никогда не довольствуется тем, что имеет, тут же «информационно» загорелась и пустилась в обсуждение массы возникших вопросов. Главный из них, конечно, игры: какими они будут, сколько и когда, кто их возьмется делать? Ну, и другие, типа не собирается ли Microsoft завязать с играми для PC, не «убьет» ли X-Box PS2 в США и Европе, где появление последней ожидается лишь в конце 2000 года? Уже появились сайты (российские и иностранные) в Интернет, где эти вопросы задаются и, что самое интересное, уже сейчас находятся ответы. Мы решили воздержаться от предположений и довести до читателей информацию, взятую исключительно с официальных сайтов Microsoft: www.microsoft.com и www.x-box.com. В первую очередь, на презентации прототипа приставки X-Box на последней «Game Developers Conference», проходившей 10 марта 2000 года в Сан-Хосе (Калифорния), было выражено намерение специалистов Microsoft сделать приставку самой популярной среди разработчиков игр. Геймеры же получают наиболее продвинутую графику, большую комфортность в игре через Интернет и наивысшую реалистичность в играх, которая не существует сейчас ни на одной из видеоприставок.

В поддержку X-Box уже высказались представители таких крупнейших фирм, как Acclaim, Activision, Electronic Arts, Konami. На вопрос же: «Не намерена ли Microsoft с начала продаж X-Box покинуть рынок компьютерных игр?», Дон Койнер (Don Coynor), маркетинговый директор недавно сформированного подразделения Microsoft Games, дал категоричный ответ: «Нет!» «PC и будущая X-Box очень разные машины. Каждая имеет своего «зрителя»: на данный момент в мире насчитывается около 29 миллионов геймеров, использующих для развлечения видеоприставки, 11 миллионов играют на PC и 7 миллионов расслабляются, держа в руках то мышку с клавиатурой, то обычный приставочный джойстик», — добавил Койнер. Примечание. Читая информацию о будущей X-Box, мы обратили внимание на то, что ее сравнивают только с PlayStation 2, «забыв» и о давно существующей Dreamcast, и об ожидаемом Nintendo Dolphin. К чему бы это?



Рубрику вели Mac Fank, G-Funk и KICHNAMOR CHIVOKATRAPS

DIABLO 2 (PC) Blizzard возрождает полюбившегося всем «Дьявола»

Жанр: Adventure RPG
Поддержка 3D-графики: нет
Разработчик / издатель: Blizzard
**Официально заявленная дата
выхода:** конец 98. Ждем-с!



С момента выпуска первого «Diablo» в '96 году миллионы геймеров добрались до глубоких подземелий, чтобы положить конец Лорду Диабло и его кошмарным приспешникам. Как вы помните, злодеи из армии Диабло покрыли ужасом и террором маленький городок Тристам (Tristram). Теперь Дьявол вернулся и жаждет подчинить своему влиянию не какой-нибудь там городишко, а весь мир. В отличие от первой части игры ни демо, ни бета-версия «Diablo 2» не будут представлены игровому сообществу. Но из множества пресс-релизов стало известно, что действие происходит в четырех различных городах, в каждом из которых присутствует свой набор отдельных квестов и заданий. И каждый такой городишко обязательно станет входом в многочисленную систему подземелий, вовсе не сравнимых с теми, что были в первом «Диабло».

Теперь о персонажах, которые будут доступны для выбора. Они поделены на пять классов: два воина (один с мечом, другой с луком), два мага и один полувоин-полуваг. Как и в первой части, персонажи класса «маг» получают большую способность для изучения различных спеллов и заклятий, а герои класса «воин» будут наделены большей силой и умением владеть многочисленными мечами, кинжалами и палицами. Игра стартует в гористой местности, расположенной неподалеку от монастыря — the Sisters of the Sightless Eye («Сестры невидящего ока»). Именно отсюда, сквозь армии чудовищ и нечисти, игроку будет нужно провести героя к главенствующему Демону. И сделать это необходимо до того, как он завладеет миром.



Только несколько монстров из первого Диабло (Skeleton, Zombie, the Fallen) будут включены в список противников Diablo II. Остальные, типа Medusa, полностью обновлены, и из тех немногих скриншотов, что удалось достать, можно увидеть, что враги эти предстанут пред нами в довольно внушительном обличье.

Мультиплеер обещает быть улучшенным донельзя: в Blizzard трудятся над тем, чтобы создать Интернет-сервер, поддерживающий более 200(!) игроков одновременно. Также из игры удалят глюк, позволяющий в первой части игры, зайдя в мультиплеер, «наксерить» себе золотишко и предметы (кто играл — тот знает).

Графика должна быть на уровне, так как Blizzard разработала новый 2D-движок, который похож на engine первой части тем, что поддерживает обзор места действия в положении сверху-сбоку (псевдо 3D). Но здесь все сходство заканчивается. Графическое исполнение более детальное и чистое, наряду с увеличением анимации персонажа. Освещение места действия более реалистичное, и разрешение экрана, которое желательно для игры, намного больше — 1024x768.



Миллионы копий первого «Диабло», проданные во всем мире, вкуче с новинками, заложенными в его «вторую серию», делают успех «Диабло 2» практически обеспеченным.

DRIVER 2 (PSX)

Одной из самых знаменательных новостей, касательно игр на первой PlayStation, является то, что Reflections собирается-таки выпустить продолжение своего хита Driver. Над второй частью игры работает еще больше народу, чем над первой, благодаря чему графический и физический движки сильно улучшены. Но самое главное это то, что вам теперь позволено вылезать из машины и гулять по городу на своих двоих! А когда надоест, вы можете запросто вышвырнуть водителя из первого попавшегося автомобиля и занять его место (ну, прямо GTA). Таким образом, вы сможете поуправлять не только легковыми автомобилями, но и грузовиками и даже автобусами. Действие Driver 2 разворачивается в четырех городах: Чикаго, Лас-Вегасе, Рио и Гаване. Разъезжая по этим городам, вам придется выполнить более сорока разнообразных миссий. Но и это еще не все: разработчики сделали скользкие намеки на наличие в игре режима для двух игроков.

НОВОСТИ НОВИНКИ

• Согласно заявлению Capcom, тамошние разработчики всю работу над новой RPG для Dreamcast под названием Eru No Monsho. Особенность этой ролевушки заключается в том, что каждые два месяца к ней будет выпускаться продолжение. Капкомовцам удалось переманить на свою сторону именитого художника Ёситака Аmano, который теперь отвечает за дизайн героев этой «мыльной оперы».

• Как известно, первая полная версия Gran Turismo 2 имела множество всевозможных багов, одним из которых было отсутствие возможности пройти игру до конца. В середине января Sony объявила о том, что собирается выпустить bug-free версию игры. По вопросам замены глючных дисков владельцы лицензионной версии GT2 могут обратиться в потребительский отдел Sony по телефону (800) 345-7669.

• Еще до того, как первая часть Fear Effect появилась в продаже, было объявлено о том, что Kronos работает над продолжением, которое выйдет исключительно на Dreamcast. На сегодняшний день известно лишь, что действие игры разворачивается до событий первой части.

Ring Age (PS2)

• Японская фирма Takuyo анонсировала сетевую ролевушку для Dreamcast, получившую рабочее название Ring Age. Игра должна появиться в Японии летом этого года.



• Фирма Konami заявила о своем намерении изо всех сил поддерживать PlayStation 2. Несмотря на то, что Konami собирается продолжать сотрудничать с Sega и Nintendo, PS2 должна стать их основной платформой. В связи с этим было анонсировано более десятка игр для новой приставки от Sony, среди которых продолжения Silent Hill и Metal Gear Solid.

• На пресс-конференции в Сан-Франциско Eidos объявила о том, что ведет работу над восемью новыми проектами для Sega Dreamcast, некоторые из которых основываются на диснеевских и олимпийских лицензиях. Но самой интересной новостью оказалось то, что Eidos планирует выпустить в этом году продолжение своего хита Soul Reaver на Dreamcast, PlayStation и PC.

НОВОСТИ НОВИНКИ

• До нас дошли слухи о том, что Sega планирует выпустить продолжение Sonic Adventure для Dreamcast. Подробности этого проекта будут обнародованы на выставке E3. На данный момент известно лишь, что игра выйдет в Штатах в конце этого года.

• Маркетинговый директор Sega of America объявил о намерении компании выпустить кабельный модем для Dreamcast, который будет продемонстрирован в мае на выставке E3. Выход его намечен на конец года. В июне же Sega планирует выпустить мышь для своей новой приставки.

• Фирма Ubi Soft недавно получила права на использование всем известного диснеевского персонажа Дональда Дака с целью создания игры с его участием. Пока известно лишь, что в ней будет использован движок от Rayman 2. Игра должна появиться на PlayStation 1 и 2, Nintendo 64 и Game Boy Color уже в этом году.

• Sony объявила о том, что жесткий диск для PlayStation 2 поступит в продажу в 2001 году и будет иметь объем в 25 гигабайт. Этот жесткий диск, прежде всего, предназначен для хранения файлов, скаченных из сети при помощи кабельного модема, который также должен поступить в продажу в следующем году вместе со специальной клавиатурой для PlayStation 2.

• Еще одну стратегию в реальном времени разрабатывает для PlayStation 2 фирма Silicon Dreams. Действие War Monkeys (именно так называется игра) разворачивается в 2161-ом году на планете Прайму 4. В игре задействован очень мощный трехмерный движок, который способен отображать на экране до двухсот (200) отдельных юнитов одновременно. А общая площадь боевого поля при этом достигает 25 квадратных километров. Впечатляет! Релиз WM на PC намечен на конец июля, версия же для PlayStation 2 появится позже в этом году.

• Sony Computer Entertainment объявила о своем намерении ввести свободную ценовую политику при продаже игр для PlayStation 2. Если раньше издатели игр сами назначали минимальную розничную цену на свой товар, то теперь продавцы получают возможность продавать игры по любой цене. Само собой, это нововведения относятся исключительно к лицензионной продукции.

* Вслед за фирмой Sony, сделавшей в прошлом году электронного игрушечного пса Aibo, Sega планирует выпустить в апреле в Японии свою собственную игрушечную собачку, именуемую P.O.O.-CHI (расшифровывается, как Partner 2000 Communication Heartful Interactive).

В отличие от Aibo, стоимость которого превышает 2500 долларов, P.O.O.-CHI будет продаваться по скромной цене в 25 долларов. Сеговский питомец контролируется сенсорами и имеет шесть моделей поведения.

GRANDIA 2 (DREAMCAST)

Game Arts планирует выпустить на Dreamcast продолжение своей ролевой игры Grandia. События второй части разворачиваются на континенте Гранаклиф. Ровно тысячу лет назад на этом континенте произошла битва между Богом добра и Богом зла. Зло победило и захватило власть над миром. Всего в игре пять главных героев: молодой охотник за монстрами Рюдо, принцесса из Гранаса Елена, таинственный маг Милениа, волосатый здоровяк Миракл и еще один персонаж по имени Скай. Детали проекта пока что не разглашаются, но известно, что система боев мало изменилась со времен первой части игры. Выход Grandia 2 намечен на лето этого года.

СЕНСАЦИЯ В МИРЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ!



Наконец-то самая значимая премия в мире киноискусства — «ОСКАР» стала доступна российским мастерам сего жанра. На очередной такой церемонии награда была прису-



ждена нашему соотечественнику Александру Петрову за потрясающую двадцатидвухминутную анимационную ленту «СТАРИК И МОРЕ». Мультфильм выполнен в сложнейшей технике рисования масляными красками по стеклу. Причем Александр не пользовался кистями, рисовал своими пальцами — два с половиной года.



Забавно, но подобной технологией владеют только наши аниматоры (западным попросту не хватает терпения). Уж в этой «гонке вооружений» нам нет равных. И золотая статуэтка послужила тому доказательством. Пожела-



ем же Александру и всем его коллегам творческих успехов и понадемся, что на следующий год они представят очередную феноменальную работу и покажут этим янки, где раки зимуют!



Незадолго до «Оскара» в неприметном городе Таруса, что на реке Ока, прошел «Тарусский анимационный фестиваль». Несмотря на засилье не привлекающих внимания работ, были там и очень любопытные творения.

Первый приз получил Андрей Ушаков за шедевр под названием «Носки». Интересная работа, но о ней, к сожалению, мало что известно.



Победительницей в номинации «Студенческий фильм» стала Анна Белоногова (один из режиссеров «Новых Бременских») с милым детским мультфильмом «Никопейка» (см. картинку). Аня делала его собственными силами около трех лет в домашних условиях. Сама придумала сценарий, сама делала мультипликацию, сама сочинила песню и сама ее потом спела! Вот так создаются авторские работы!!



На пресс-конференции можно было наблюдать Юрия Борисовича Норштейна. К сожалению на фестивале не было ни одного его творения, будем надеяться, что автор не отошел от дел. Похоже, из последних его творений за прошедшие несколько (много) лет стала известной лишь заставка к «Спокойной ночи малыши».

Это та, где зайчик колокольчиком трясет. Выполнена эта прелесть методом рисованной комбинированной мультипликации с перекладкой и отснята на ярусном станке, который автор сам и спроектировал. Станок представляет собой многоярусную конструкцию и настолько велик, что на него приходится забираться по лестнице. Этот агрегат можно вполне назвать восьмым чудом света и, понадемся, что он не стоит без дела.



Мир Anime

выпуск 8 Рубрику ведёт Агент Купер

японская анимация как стиль жизни

Аниме-фестиваль в Воронеже, или «Здесь падают кирпичи!»



Непутевые заметки непутевого анимешника

Вследствие каких-то таинственных причин на 33-м фестивале японского кино, прошедшем осенью в Москве, Питере и Владивостоке, начисто отсутствовали анимационные фильмы. То ли организаторы посчитали, что фестиваль должен «повзрослеть», то ли усовестились в «надцатый» раз показывать тедзуковскую «Жарптицу». В результате, члены пышно расцветших ныне аниме-клубов, составлявшие порядочную часть публики, открыли для себя замечательную молодежную комедию «Мои тайные сокровища» режиссера Синобу Ягути. Но даже столь достойное зрелище не смогло скрасить горечь от того, что впервые за долгие годы организаторы мероприятия аниме проигнорировали. Однако известно, что российские анимешники просто так не сдаются, да и принцип Магомета, идущего к горе, пересмотру пока не подвергли. Корооче говоря, ассоциация клубов R.An.Ma (<http://ranma.anime.ru>) не стала сидеть сложа руки. Принятые усилия, в конце концов, увенчались успехом: благодаря поддержке Посольства Японии с 1 по 8 марта в городе Воронеже решено было провести «Видеопроекцию японских мультфильмов» (о, эти официальные названия! Как ВЯМ сокращать не возьмусь, так что просто — фестиваль). Официальными организаторами действия стали, естественно, Посольство Японии, воронежский филиал R.An.Ma и общество японо-русской дружбы «Фумото». Московская R.An.Ma откомандировала на фестиваль ударный отряд наблюдателей, треть которого являл собой ваш покорный слуга

С ног на голову

Начнем с того, что Воронеж — это вам не Москва. Впервые попавшему сюда столичному жителю вполне может показаться, будто он если не очутился на другой планете, то уж точно соскользнул каким-то макаром в параллельную реальность. Это даже не Питер, где все, как известно, специально сделано наоборот (помните увечеченные группой «Сплин» надписи «Выхода нет» вместо «Нет выхода» из питерского метро?). Впрочем, в Воронеже и самого метро нет. Вместо него отлично трудятся списанные из ГДР чешские трамваи, полные не менее располагающих надписей, вроде «Es wird gebeten so lange angeschnallt zu bleiben, bis das Triebwerk zum volligen Stillstand gekommen ist», плюс море раз-

найти в черте города общественный туалет — ничем путным ваши затеи не увенчаются — поверьте человеку, наученному горьким опытом (в первом случае на меня смотрели как на сумасшедшего, во втором ради посещения известного места пришлось по достоинству оценить игру местной баскетбольной команды юниоров в удачно подвернувшемся Дворце спорта). И одному лишь Диосу известно, отчего тут в каждом втором доме расположена аптека... Так или иначе, вернемся к нашим шерстепроизводителям.

несоответствующе белого цвета (снова параллельная реальность?). При осмотре зала на 400 посадочных мест был живо обнаружен сверхсовременный видеопроектор Leisegang, рядом — добрые советские усилители «Радиотехника» и «Прибой», разводящие звук на четыре колонки две «пищалки» S-90 и два папских 110-ваттных динамика за экраном. Ко всему этому добру прилагался компьютер, с коего в процессе показа накладывалась звуковая дорожка с переводом (зачастую надиктованным ночью перед пока-



В большом зале «Юности»



«Наусика из Долины ветров»

ливанное «похоронных» ПАЗиков, повышенных в чине до маршрутного такси. Милицейские патрули тут почему-то комплектуются аж из шести (!) служителей закона, и сперва весьма забавно наблюдать на улицах столько людей в серо-синей форме. Ночью, к слову, все они куда-то прячутся, отчего указать дорогу приезжему делается решительно некому. Также из местных особенностей были отмечены характерные сосиски в тесте, готовящиеся на каждом шагу в агрегате, напоминающем вафельницу (всего 4 рубля, друзья, причем гораздо вкуснее «жидких» московских хот-догов!), и сугубое засилье продукции «Кока-кола»: создается устойчивое впечатление, что воронежцы употребляют напитки одной только этой компании; красные рекламные щиты висят на каждом доме, а столь же красные холодильники с газировкой оживляют, без преувеличения, каждый перекресток. Еще, оказавшись в Воронеже, не пытайтесь поменять валюту во второй половине дня или самостоятельно

Под сенью белой Спасской башни

Как только мы распрощались с комфортом фирменного состава «Москва-Воронеж» и ступили на гостеприимную почву Черноземья, образовался форменный водоворот событий, ни на минуту не отпуская нас за все три дня командировки. Катализатором сего явления стал координатор местного филиала R.An.Ma, человек внутреннего сгорания по имени **Артем Толстобров**. Объединившись с ним (а равно — и с делегацией ростовского клуба, приехавшей несколькими днями ранее), мы были незамедлительно препровождены к кинотеатру «Юность», расположенному в самом центре города на ул. Комиссаржевской, 7 и послужившему основной ареной фестиваля. Названный храм важнейшего (по В.Ульянову) из искусств занимает здание постройки шестидесятих годов, имеет под афишей табличку «Осторожно! Падают кирпичи!», а в фойе — огромный витраж со Спасской башней

зом). Таким образом, при очевидной экономии средств кинотеатр был, тем не менее, вполне приемлемо экипирован для проведения качественного видеопозаказа со стереозвуком. То, что фестиваль был устроен именно здесь — заслуга директора **Елены Яковлевны Гудошниковой**, героической женщины, не позволившей в свое время превратить кинотеатр во что-то, вроде мебельного салона или автомагазина. Вообще, в городе кино только-только начинает заново вставать на ноги, но «Юность», благодаря со вкусом подобранному репертуару (рядом с картинами нашего фестиваля на афишах был заявлен сокурский «Молох») и сверхдоступным ценам на билеты, вполне успешно сосуществует с модным мультиплексом американского типа, расположенным неподалеку и оснащенным Dolby Surround. Ближайший аналог воронежского артекинотеатра, взявшего под крыло анимешный фестиваль — уютный и немного старомодный московский «Иллюзион».



«Наусика из Долины ветров»

«Лишнего би... бесплатно?! Посторонись!!!»

Почти все сеансы (утренние для малышей, вечерние для зрителей старше 13 лет) запомнились небывалыми аншлагами. Если честно, организаторы и не предполагали, насколько активными окажутся зрители. Когда мудрейшая Елена Яковлевна за полторы недели до начала фестиваля перенесла показы из малого зала кинотеатра в большой, нашлись и такие, которые крутили пальцем у виска. Но... заслуга ли в том посольства, сделавшего показы бесплатными, или мало заметной рекламной компании, или молвы народной, разнесшей слух о фестивале и приводившей на каждый сеанс все больше и больше народа — неизвестно, да только факт налицо: каждый раз зрителей в зале набивалось что твоих селедок в бочке. Даже те, кому не хватало места, оставались смотреть фильм стоя, а еще около сотни разгневанных зрителей, не попавших на сеанс, в первый же день фестиваля чуть не устроили демонстрацию — их пришлось успокаивать, спасая от народного гнева несчастных билетерш и контролерш кинотеатра. Действо стартовало 1-го марта в 18:40 успешным показом философского фантастического опуса «Воспоминания» Кацухиро Отото (см. «Великий Дракон» N 45), после которого на опешивший оргкомитет как из рога изобилия посыпались благодарности. Окрылившись ими, на следующий день показали отомовского же «Акиру» («Дракон» №35) и... столкнулись с оттоком зрителей из зала. Сложный, тяжелый фильм, нравится он немногим — подобная реакция аудитории не стала сюрпризом. Зато на космическом блокбастере «Макросс-плюс» («Дракон» № 45) «оторвались» буквально все: картина позволила, на-



«Небесный замок Лапута»

конец, в полную силу прочувствовать мощь установленной в зале звуковой системы. Следующий день принес первый утренний сеанс фестиваля: на нем был показан незабываемый «Мой сосед Тоторо» Хаяо Миядзаки. Примерно за двадцать минут до начала в зал перестали пускать взрослых — помещение забило под завязку, и большинство родителей согласилось потерпеть за дверью, чтобы подарить праздник своим и чужим чадам. Про праздник можно говорить без всяких кавычек и оговорок: никто из нас не видел за свою жизнь столько счастливых детских лиц. «Тоторо» — это, наверное, самое концентрированное воплощение детских снов и фантазий, которое только знает мир. Таким же концентрированным был и восторг маленьких зрителей. Любимая нашими писателями-фантастами картина «Крылья Хоннеамиз: королевские космические силы» режиссера Хироюки Ямаги демонстрировалась в тот же день на вечернем сеансе. И хотя многими фильм считается несколько «эстетским» и «не зрительским», реакция аудитории была очень яркой, хоть и довольно неожиданной. Оказывается, если смотреть фильм в компании четырехсот человек, в нем обнаруживается масса очень смешных моментов! Но главным осталось, конечно, не это, а уникальное

ощущение причастности к миру, придуманному авторами фильма и проработанному ими до последних мелочей. История про паренька, незаметно для себя ставшего космическим героем, в этом фильме стала настоящим эпосом, захватывающим масштабом действий и правдивостью чувств.

«Наусика из Долины ветров», воскресный дневной сеанс, стал одновременно и находкой, и разочарованием. В 1984 году этот фильм Миядзаки произвел форменный фурор среди японских зрителей — в первую очередь, из-за необычного для тогдашних «семейных фильмов» уровня режиссуры и зрелости сюжета. Это не «кино для самых маленьких», и немало родителей на фестивальном сеансе повели своих упирающихся детишек к выходу, испугавшись эмоциональности первых сцен фильма. Оставшиеся были щедро вознаграждены: самым ценным доказательством тому стали все те дети, что во все глаза смотрели фильм до последнего кадрика титров. Когда включился свет, на щеках многих зрителей еще не высохли слезы... Наусика, принцесса борющегося за свою жизнь небольшого государства в постиндустриальном мире, разрушенном глобальной катастрофой, без сомнения запомнилась им на всю жизнь. Так же, как и всем, кто смотрел этот потрясающий фильм. А вечером воронежские ценители фантастики и киберпанка были ошеломлены легендарным «Призраком в доспехах» («Дракон» № 35 и 37; игра — см. № 35), на широком экране смотрящемся более чем великолепно! После понедельника, объявленного организаторами выходным днем (мудрость данного решения оценили все, кто имел отношение к проведению фестиваля), последовал вторник, когда был показан фильм Кикиути Хидеюки «Блюз Темной стороны». Готическую драму, полную мистики и недосказанностей, по достоинству оценили не все — да только поток благодарных зрителей, подошедших после сеанса к организаторам, оказался в этот день почему-то одним из самых больших.

Никто, разумеется, и не рассчитывал, что непростое арт-кино будет принято с восторгом всеми без исключения, и тем ценнее были отзывы зрителей, проникнувшихся настроением этой притчи о судьбе и значении теплых и настоящих человеческих отношений в холодном и неуютном мире. Закрывание фестиваля попало akurat на восьмое марта. День по статусу выходной, посему в программе стояло два фильма. Утром показали «Небесный замок Лапута», жюль-верновский по духу фантастический фильм все того же Хаяо Миядзаки. Два часа «Лапуты» прошли на одном дыхании — несмотря на нестандартную для детской аудитории длительность, из зала не вышел практически никто. Три сотни детских сердец соперничали главным героям: Пазу, мальчику-сироте, работающему на шахте и не оставляющему мысли о легендарном летающем острове, и Сите — «ангелу, спустившемуся с небес», ничего не знающей о своем предназначении девочке, решившейся искать остров вместе с ним. «Небесный замок» — одна из тех цельных и романтических приключенческих картин, которая не может не нравиться зрителям всех возрастов и настроений. А на вечер в программе был заготовлен «Порко Россо». «Что, снова?» — спросит кое-кто. «Ага!» — ответим мы кое-кому. «Вы о чем?» — спросят все остальные. «Объясняем», — говорим мы всем остальным. Снова Миядзаки. Четыре фильма одного режиссера — не много ли? Многовато, решили организаторы и уже было совсем хотели заменить «Порко» на что-то другое, как уже упоминавшаяся Елена Яковлевна Гудошникова, директор кинотеатра, наложила строжайшее вето. Ее решением «Алый Свин» (именно так по-русски звучит название) остался в программе — ко всеобщему удовольствию. В этот вечер впервые в зале были пустые места: Воронеж в праздничный день не был обделен разновозрастными культурными мероприяти-



«Небесный замок Лапута»



«Мой сосед Тоторо»



«Порко Россо»

ями, притянувшими менее преданных зрителей... к вящему удовольствию всех остальных, потому как царившая в этот вечер в зале атмосфера была, наверное, одной из самых удачных. «Безбашенная» комедия о бравом авиаторе, благодаря превратностям судьбы ставшем разумной свиньей, сотрясала зал «Юности» смехом, который заглушал «навороченную» акустику. Адриатика тридцатых годов, ставшая местом действия фильма, заразила «эффектом присутствия» всех без исключения — чтобы это понять, достаточно было понаблюдать за залом во время фильма и послушать аплодисменты после. Это было незабываемо.

Первый блин как блин!

С уверенностью можно подытожить: фестиваль удался. Безусловно, имели место быть технические и организационные накладки, однако публика с терпением отнеслась к ним, и очень благосклонно — к фильмам. Вряд ли кто-то из посетивших «Юность» теперь, услышав о японской анимации, скажет: «а, знаю, это такие порнографические мультики, где у всех большие глаза и разноцветные волосы». Если даже ребята, забредавшие на бесплатный сеанс погреться и пивка попить (чего греха таить, встречались и такие), оставались до конца и хлопали вместе со всеми во время финальных титров, значит — хорошее дело сделано, значит с поставленной задачей мы все-таки справились!

Автор выражает благодарность Артему Толстоброву за помощь в работе над материалом.



Воронежские, ростовские и московские ранмовцы



Не так уж много времени прошло с момента выхода первой части Tomba, а шустрые умельцы из команды Whooree Camp уже одарили нас продолжением. Не знаю, может и есть на свете странные личности, которым первая часть игры не пришлась по вкусу, всякое бывает. Но продвинутые геймеры от Томбы резко зафанатели и моментально высосали из игры все, что только могли. В чем причина

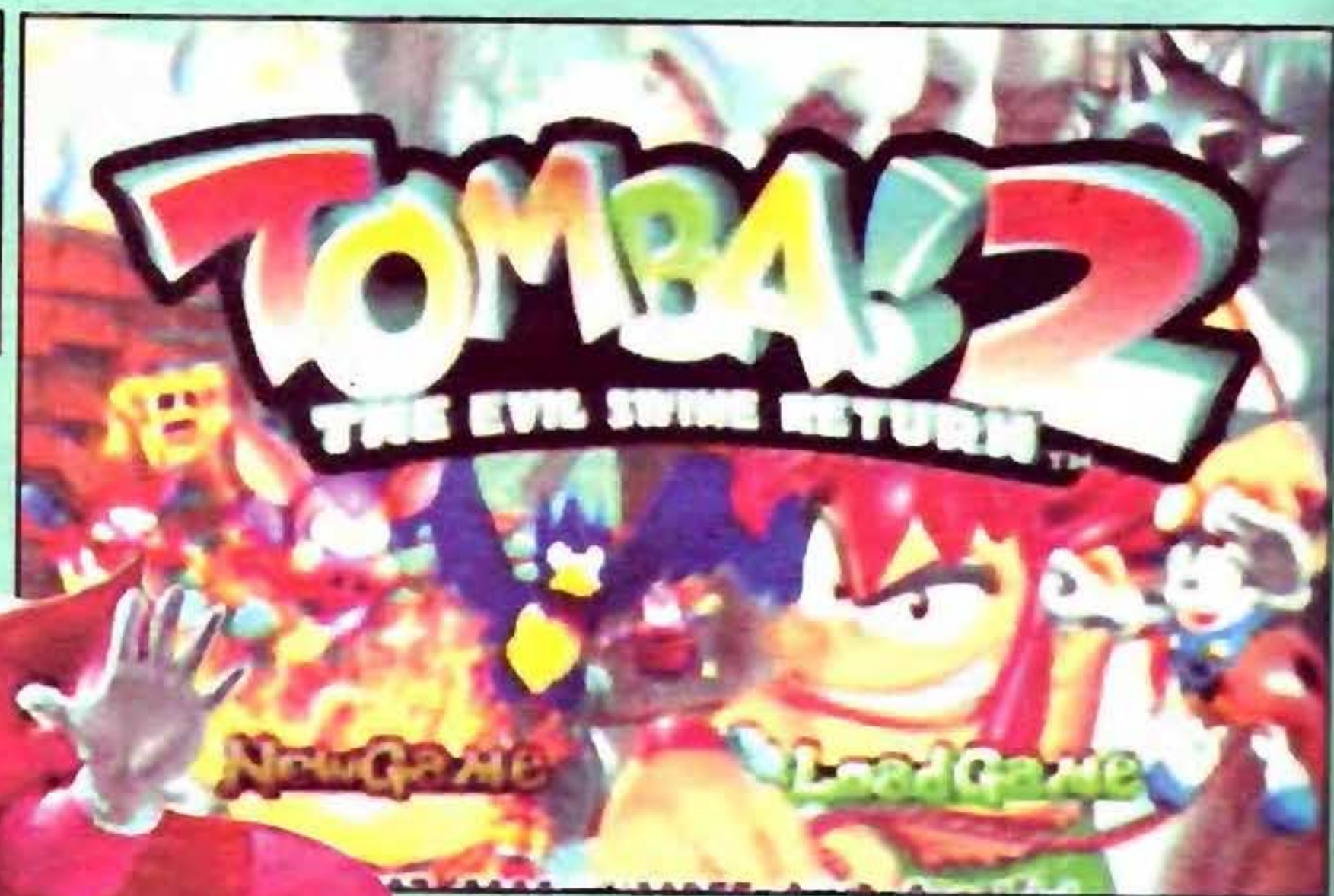


такой популярности этого юного дикаря с розовыми волосами? Возможно, все дело в оригинальном игровом процессе, а может в красочной графике или в потрясающей жизнерадостности всего действия. Скорее всего, все это вместе сделало игру столь любимой в народе, и, следовательно, ее продолжение столь ожидаемым. Казалось бы поверженные в первой части Злые Свиньи, снова терроризируют мирных жителей, накладывая заклятья на города и поселки. Знаменитый свиноненавистник Томба вновь выходит на тропу войны, и не только из желания помочь ближним, но и потому, что неугомонные хрюшки похитили его лучшую подругу Тебби.

Но на этот раз он путешествует не один, к нему присоединился летающий зверек по имени Зиппо, который выполняет функцию переводчика и комментатора — сам Томба за всю игру не произносит ни слова (наверное, просто говорить еще не научился).

Графика в игре стала полностью трехмерной, даже сам главный герой из полигонов. Но, по сути, игра все равно осталась двумерной, только игровое пространство теперь состоит из параллельных и перпендикулярных плоскостей. В определенных местах (когда видите над головой стрелочки) вы можете переходить из одной плоскости в другую. Трехмерная графика выполнена очень качественно, без угловатостей, выпадений полигонов и прочих неприятных вещей. Даже не сразу замечаешь, что Томба — не двумерный спрайт — настолько тщательно сделана его модель.

Откровенно говоря, игровой процесс со времен первой части изменился несильно. Но это и к



лучшему — все и так замечательно. Как и прежде, игра представляет собой оригинальный гибрид двумерного action'a, квеста и ролевухи. От RPG игра унаследовала возможность улучшать характеристики главного героя и менять его экипировку. Всего в Tomba 2 имеется два вида экипировки: оружие и костюмы. Каждый тип оружия обладает своими свойствами. К примеру, ледяной бумеранг способен тушить огонь, огненный молоток — растапливать лед, крюком можно цепляться за стены и потолок и так далее. Костюмы же придают Томбе определенные способности: костюм летающей белки дарует способность парить, костюм свиньи позволяет разговаривать со свиньями (возможен «апгрейд» до плавательного костюма). Впоследствии, когда вы расправитесь с каким-нибудь из лидеров Злых Свиней и завладеете его костюмом, то, надев его, сможете пользоваться магией.



С квестом Tomba 2 роднит очень многое. Вся суть игры заключается именно в выполнении множества квестов путем собирания и использования различных предметов. Выполнение части квестов обязательно для продвижения вперед, но большинство из них, в принципе, можно и пропустить. Но выполнять их все-таки стоит, поскольку при этом вы получаете не только массу положительных эмоций, но и полезные предметы. Как правило, квесты эти тянутся цепочкой. То есть вы заговариваете с каким-нибудь персонажем и получаете от него задание, выполнив которое, вы открываете доступ к следующему заданию или ряду заданий. Зачастую, чтобы выполнить одно серьезное задание, вам приходится пройти несколько небольших квестов. Вот один пример. Ближе к концу игры вы най-





дете темную комнату, в которой сидит сбившийся с пути странник. В комнате слишком темно, и он не может выбраться из нее. Само собой вы получаете задание осветить комнату. Для этого вам придется вернуться в одну из предыдущих локаций и найти там человека, от которого вы получите задание собрать двадцать светлячков, часть из которых находится в ближайших локациях. Чтобы найти остальных необходимо выполнить еще два задания: поиграть в прятки с



тремя девочками и отыскать кокон со светлячками. Отдав этих самых светлячков мужику, вы получите очередное задание: найти емкость, в которую можно было бы поместить весь выводок. Только найдя эту емкость и запихнув туда светлячков, можно

отправляться освещать темную комнату... Уф!

Как видите, все не так просто. Вашему покорному слуге удалось выполнить лишь около 130 квестов. И еще неизвестно, сколько их всего. Но в любом случае в итоге все сводится к поимке шестерых лидеров Злых Свиней. Для этого, прежде всего, необходимо отыскать шесть пороссячьих



сумок (для каждой свињи своя сумка). Заполучив сумку соответствующей хрюшки, вы сможете увидеть ворота, которые ведут в ее логово. То есть увидеть-то вы сможете, но только если сумеете их найти, что довольно непросто.

Пожалуй, единственный серьезный недостаток Tomba 2 — это битвы с боссами, то есть с искомыми свинячьими лидерами. Все эти шесть битв практически ничем друг от друга не отличаются, даже сложностью. Все, что от вас требуется, это оседлать свињу и постараться

несколько раз зашвырнуть ее в парящую в воздухе сумку. При этом никакого должного сопротивления враг не оказывает.

Но одна вещь в Tomba 2 меня просто поразила. Абсолютно все диалоги, коих в игре очень много, озвучены! Каким образом разработчикам удалось затолкать в обычный CD-диск такое дикое количество живой речи, науке не известно. Но одно известно наверняка — мы получили грамотное продолжение великолепной игры. И кто знает, возможно, это только начало игрового сериала про дикого мальчугана по имени Томба.



Mac Fank

ARS-Communications

CITYLINE+
The Internet Services and Content Provider
internet card
10
http://www.cityline.ru
10 часов работы в любое время

CITYLINE
INTERNET TECHNOLOGIES

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

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

Интернет по карточкам

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

Лицензия №5516, №10747

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



Не так давно в свет вышло продолжение знаменитого диснеевского компьютерного мультфильма Toy Story, а вслед за ним и вторая часть одноименной игры. И хотя Toy Story 2 вряд ли произведет такой же фурор, как в свое время ее шестнадцатибитная предшественница, она вполне способна занять достойное место в игротке любого геймера. Если в первой части вы, управляя ковбоем Вуди, должны были спасти космонавта База, то теперь все наоборот: Баз отправляется на поиски похищенного ковбоя. Вторая часть Игрушечной Истории выполнена в полном 3D и поделена на пятнадцать уровней. В каждом уровне имеется



пять жетонов планеты Пиццы. Чтобы попасть на следующий уровень, достаточно отыскать хотя бы один из них. Но на то, чтобы собирать все жетоны, есть одна серьезная причина: к последнему боссу вас не пустят раньше, чем вы соберете хотя бы 40 штук.

Поэтому ниже я предлагаю вам подробное решение, которое поможет вам собрать все 50 запряганных в игре жетонов планеты Пиццы.

1. ANDY'S HOUSE

Итак, прежде чем отправиться на поиски Вуди, необходимо выбраться из дома Энди. Благо Энди с родителями как раз покинули свое жилище, поэтому вашему передвижению будут препятствовать лишь замороженные игрушечные роботы. В коридоре по свисающей с потолка веревке заберитесь на чердак. Там на одной из коробок вас поджидает полубосс — здоровый робот. Пока тот будет гоняться за вами, не теряя времени копите энергию на супер выстрел (зажмите кнопку стрельбы). Как только противник выдохнется и остановится, атакуйте. В награду за победу над роботом вы получите жетон планеты Пиццы. Подвинув одну из коробок, по веревке заберитесь под самую крышу и у окна возьмите первую игрушечную овечку.



Возвращайте в коридор и по лестнице спускайтесь к гаражу. Там поговорите с игрушечной машинкой, которая предложит вам устроить небольшое соревнование. Необходимо обогнать ее в кольцевой гонке. Главное — не давать машинке вырваться вперед, иначе вы ее уж точно не догоните. Придержитесь три круга, и жетон ваш. Там же, в гараже, на одной из полок вы найдете вторую овцу. Теперь ступайте в гостиную. На диване уютно устроилась свинья-копилка, которая отдаст вам жетон за символическую плату в 50 монеток. Забравшись на кресло, в прыжке нажмите **○**. Вы пролетите через всю комнату и, оказавшись на полке, найдете ухо мистера Картофеля. На полке в противоположном углу комнаты возьмите третью овцу. Спускайтесь в подвал. На уступе возле лестницы притаилась очередная овечка, добраться до которой проще всего, совершив двойной прыжок со второй или третьей ступеньки лестницы. Там же в подвале верните недавно найденное ухо его законному владельцу, и мистер Картофель разрешит вам воспользоваться щитом, дарующим временную неуязвимость. Теперь вы можете спокойно ходить по разлитой



на полу зеленой слизи. Заберитесь на полку с тремя ящиками. Подвинув ящики так, чтобы получилась лесенка, вы сможете добраться до жетона. Топайте на кухню, где, немного попрыгав по полкам, отыщите последнюю, пятую овцу. Поговорите с пастушкой на столе, и в благодарность за нахождение

блудных овечек она отдаст вам жетон. Теперь, когда все пять жетонов собраны, вы можете с чистой совестью покинуть уровень.

2. ANDY'S NEIGHBORHOOD

По соседству с домом Энди находится множество достопримечательностей, с которыми вам и придется познакомиться на этом уровне. Перед домом вы найдете газонокосилку и множество норок в земле. Из этих норок временами высовывается игрушечный солдатик. Если спешно напрыгнуть (нажмите **○** в прыжке) на ту норку, из которой только что торчал его зеленый силуэт, она задымится. Заблокировав таким образом шесть норок, вы сможете поймать солдатика. На дорожке перед деревом вам встретится уже знакомая по предыдущему уровню игрушечная машинка, которая снова предложит вам устроить гонку. На этот раз трасса длиннее, да, к тому же, с препятствиями. Придерживайтесь той же стратегии, что и на предыдущем уровне, то есть не давайте машинке выбраться вперед. Заполучив-таки жетончик, топайте к дереву — вам придется забраться на него.



Для начала воспользуйтесь качелями, чтобы добраться до его кроны (не забудьте взять солдатика). Там вы встретите свинью-копилку, которая с радостью продаст вам жетон за 50 монеток. Чуть повыше свиньи возьмите третьего солдата.

Не теряйте времени и продолжайте свой путь к вершине, но будьте осторожны: на дереве тоже живут враги. Когда вы увидите свисающую веревку, цепляйтесь за нее, и она спустится к самой земле. В случае если вы упадете, по этой веревке вы сможете без труда забраться обратно. На верхушке дерева вы встретитесь с полубоссом — летучей мышью. Она летает высоко, поэтому цельтесь в нее вручную. Одержав победу над мышью и получив жетон, идите к бассейну (щель в заборе неподалеку от дерева). С помощью насоса надуйте резинового утенка и прыгайте на него. Прямо над вами находится жетон. Чтобы добраться до него, прыгните и нажмите **○**: утка погрузится в воду, а потом слегка подпрыгнет. В этот момент совершите двойной прыжок и хватайте жетон. Также на одном из растений вы





обнаружите четвертого солдата. Теперь отправляйтесь к разломанному автомобилю (щель в заборе в противоположном конце двора) и нажмите две красные кнопки на земле, чтобы машина опустилась чуть ниже. Заберитесь на ее заднюю часть и в прыжке нажмите . Оказавшись на стиральной машине, толкните доску и по ней заберитесь к веревкам, цепляйтесь и съезжайте вниз. Прыгайте с веревки на веревку, чтобы не наткнуться на развешанное белье. Прыгайте в корзину и получите последнего солдата. Возвращайтесь к началу уровня и на крыльце дома Энди отдайте солдатиков их командиру. За находение пятерых дезертиров вас наградят жетоном.



— красную и синюю. Получив нужный цвет, подвиньте колбу на отметину напротив соответствующей лампочки. Загоревшийся огонек будет знаком того, что вы все сделали правильно. Подобрал все три цвета, вы получите очередной жетон. Прежде чем отправиться бить полубосса, нужно заполучить метательные диски (только ими можно победить его). Идите к желтому бульдозеру и по ступенькам сзади заберитесь в кабину. Там возьмите игрушечного строителя и нажмите кнопку, чтобы опустился ковш. Быстро прыгайте на него, а уже оттуда на каркас недостроенного здания (возьмите четвертого строителя). Здесь необходимо найти потерянный глаз мистера Картофеля, который находится на одном из этажей здания. По дороге к вершине не забывайте опускать встречающиеся вам рычаги. С их помощью вы активизируете лифт, который в случае падения поможет вам забраться наверх. Отыскав глаз, прыгайте на землю и идите к стоящему возле зеленого дома мистери Картофелю. В благодарность за нахождение глаза он разрешит вам пользоваться метательными дисками. Теперь вы можете смело отправляйтесь к полубоссу, который скрывается от возмездия на крыше здания. Босс — свихнувшийся отбойный молоток. Стреляйте в него дисками и смотрите, чтобы он не скинул вас вниз. Одолев его и получив жетон, берите последнего игрушечного строителя и прыгайте на землю. Поговорите с бригадиром возле зеленого дома, и тот отдаст вам жетон.



3. BOMBS AWAY (БОСС)

По пути на строительную площадку Баз был атакован игрушечным самолетиком. Босс этот на редкость прост. Единственная сложность заключается в том, что самолетик этот летает очень быстро и, следовательно, в него трудно попасть. Дождитесь, пока босс прекратит бомбардировку и начнет обстреливать вас из пулемета. В этот момент



атакуйте его лазером, предварительно накопив супер выстрел. Хилону истребителю не выдержать и нескольких метких попаданий.



4. CONSTRUCTION YARD



Вот мы и попали на строительную площадку. В самом начале уровня, подвинув каменный блок, заберитесь на него и найдете первого игрушечного строителя. На соседнем агрегате сидит свинья-копилка, готовая, как обычно, обменять жетон на 50 монеток. Фундамент недостроенного здания залит еще не застывшим цементом, в центре которого есть небольшой островок, где одиноко стоит игрушечная собачка. Поговорите с ней, и она попросит вас за определенное время собрать и принести ей пять разбросанных по фундаменту гаечных ключей. Проблема в том, что жидкий цемент сильно замедляет ваши движения. Дабы не завязнуть в нем окончательно, передвигайтесь по нему небольшими прыжками. И не забудьте, что собачка попросила вас не просто собрать, а ПРИНЕСТИ ей ключи. Сделайте это, и она отблагодарит вас жетоном. Теперь отправляйтесь в зеленый дом. Там, забравшись на шкаф, подберите второго игрушечного строителя. Прыгайте на стол, где вам придется немного поэкспериментировать с краской. Ваша задача, смешивая краску из трех тюбиков, получить зеленый, оранжевый и сиреневый цвета. Для получения зеленого цвета надо смешать желтую и синюю краски, оранжевого — красную и желтую, сиреневого



5. ALLEYS AND GULLIES

Со строительной площадки Баз попал прямоком в городские трущобы. Идите к динозавру, стоящему в конце переулка. Там подвиньте ящик и прыгайте в щель в заборе. Вы окажетесь у довольно крупного водоема с островком в центре. Прыгая по плавающим предметам, доберитесь до островка и найдете там игрушечную собачку. Она попросит вас за определенное время собрать и принести ей пять костей. Проблема в том, что эти кости висят над водой, поэтому, чтобы добраться до них, пользуйтесь проплывающими мимо предметами. Но старайтесь не упасть в воду, иначе придется все начинать сначала. Вернув собачке кости и получив жетон, прыгайте в углубление у правой стены и возьмите резинового утенка. Теперь идите в противоположный конец переулка, где по ящикам и мусорным бакам переберитесь через забор. Под одним из зонтиков сидит свинья-копилка. Если вы уже собрали 50 монеток, то можете обменять их на жетон. Подвинув ящик, заберитесь на лоток с арбузами, а оттуда на полку. Теперь прыгайте на стол, где возьмите метательные диски. Возвращайтесь на полку и дисками убейте чрезмерно живучего врага. Продолжайте прыгать по полкам (на навесе находится второй резиновый утенок), по дороге включив вентилятор. Цепляйтесь за воздушный шарик, и он отвезет вас прямо к жетону. Спускайтесь на землю и прыгайте в небольшой водоем позади двора, где найдете еще одного резинового утенка.





Возвращайтесь в переулок и с помощью крюка (разрешение пользоваться им вы получите лишь на десятом уровне) залезьте на крышу здания (по пути подберите оставшихся двух утят). Там вам предстоит сразиться с полубоссом — клоуном. Победив его и взяв жетон, прыгайте на землю и поговорите с мамой-уткой. За спасение утят, она с радостью отдаст вам последний, пятый жетон.

мамой-уткой. За спасение утят, она с радостью отдаст вам последний, пятый жетон.

6. SLIME TIME (БОСС)

А вот и второй босс. Предупреждаю сразу: с этим зеленым слизняком вам придется как следует повозиться. Прежде всего, убедитесь, что у вас имеется, по крайней мере, десяток жизней. В противном случае возвращайтесь на предыдущие уровни и подсоберите их, поскольку одержать победу в этом бою, не потеряв при этом хотя бы

пять жизней, практически невозможно. Непрерывно стреляйте в слизняка обычным лазером и, по возможности, избегайте его атак. Ваша задача — своими выстрелами загнать его в мусорный бак, из которого он торчит. Сделать это нужно несколько раз, и с каждым разом слизняк будет становиться все сильнее и сильнее, но рано или поздно и этот босс будет повержен.



7. AL'S TOY BARN

Игрушечные космонавты модели «Баз Световой Год» сейчас находятся как раз на пике своей популярности. Поэтому магазин игрушек сплошь завален коробками с пластиковыми космонавтами, и даже на стенах висят плакаты с изображением База. Как только уровень начнется, идите прямо и в коридоре поговорите с игрушечной курицей. Она попросит вас выволить из яйца игрушечного цыпленка. Яйцо находится на полке возле входа в магазин. Как только курица замолчит, яйцо откроется и начнется отсчет времени. Надо успеть добраться до яйца, прежде чем оно закроется. Прыгайте на скейтборд, и он отвезет вас к батуту. Воспользовавшись батутом, прыгайте на шкафчик, а оттуда на полку. Цепляйтесь за натянутую веревку и съезжайте по ней к яйцу. Взяв цыпленка, вернитесь в коридор и поговорите с курицей еще раз. Она предложит вам еще один забег, но на этот раз призом будет жетон планеты Пиццы. Идите в проход около батута мимо падающих баскетбольных мячей. Заберитесь на ящики и минуйте велосипедные колеса. На полке берите второго цыпленка. Прыгайте на скейтборд, и он привезет вас к мамаше-курице, но пока у вас нет всех пяти цыплят говорить с ней бесполезно. На другом конце коридора подвиньте ящик и на полке заарканьте третью цыпочку. Через вентиляционную шахту топайте в начало этапа. Самое время поискать руку мистера Картофеля, которая находится на одном из прилавков. Привычным способом доберитесь до веревки, по которой вы съезжа-

те не вляпаться в зеленую слизь. Победив динозавра и получив жетон, топайте в комнату правее игрушечной курицы. Запрыгните на стол со свиньей-копилкой, как обычно готовой махнуть жетон на 50 звонких монет. На соседнем столике подберите метательные диски и уничтожьте ими замки на ящиках картотеки. По выдвигающимся ящикам заберитесь на шкаф, где возьмете жетон планеты Пиццы. Теперь идите к мамаше-курице, которая вам уже встречалась по дороге к первой вентиляционной шахте. За помощь в нахождение пятерых цыплят, она подарит вам жетон.



ли к яйцу. Но, не доехав до конца, прыгайте на прилавок слева. Взяв руку мистера Картофеля, верните ее владельцу, стоящему возле вентиляционной шахты и получите разрешение воспользоваться турботинками. Теперь опустите рычаг у аттракциона, стоящего у входа в магазин. Быстро заберитесь на прилавок возле мистера Картофеля и берите турбо-ботинки, с помощью которых прокатитесь по прилавкам и приземлитесь в тележку. Оттуда с помощью пружины прыгайте на автомат со сладостями, а уже с автомата на движущуюся лошадь (этот маневр необходимо успеть проделать до того, как лошадь остановится). Лихая кобыла отбросит вас прямо к цыпленку. Взяв пятого цыпленка, сидящего на одном из ящиков в комнате левее игрушечной курицы, не составит труда, если вы уже обзавелись лета-



ющими ботинками, разрешение пользоваться которыми вы получите на тринадцатом уровне. В противном случае этот цыпленок недоступен. Полезайте в вентиляционную шахту, находящуюся в той же комнате рядом с динозавром и попадете к полубоссу — игрушечному динозавру. Стреляйте в динозавра издалека и старай-



тесь не вляпаться в зеленую слизь. Победив динозавра и получив жетон, топайте в комнату правее игрушечной курицы. Запрыгните на стол со свиньей-копилкой, как обычно готовой махнуть жетон на 50 звонких монет. На соседнем столике подберите метательные диски и уничтожьте ими замки на ящиках картотеки. По выдвигающимся ящикам заберитесь на шкаф, где возьмете жетон планеты Пиццы.

Теперь идите к мамаше-курице, которая вам уже встречалась по дороге к первой вентиляционной шахте. За помощь в нахождение пятерых цыплят, она подарит вам жетон.

8. AL'S SPACE LAND

Космический мир, на мой взгляд, один из самых нудных уровней в игре, но, к счастью, проходится он довольно быстро. В самом начале уровня пройдите немного вперед и подберите супер лазер. Теперь заберитесь на ящик и цепляйтесь за одну из свисающих с потолка веревок. На соседней веревке возьмите первого игрушечного инопланетянина. Забравшись достаточно высоко, прыгайте за преграждающие проход ящики. Там вам придется сразиться с полубоссом — двойником База, восседающим на игрушечной машинке. Победить этого босса, даже имея в своем распоряжении супер лазер, задача отнюдь непростая. Побив босса и заполучив первый жетон, возвращайтесь в начало уровня и идите в зал игровых автоматов. В самом конце зала стоит автомат с механической клешней, из которого можно вытащить жетон. Клешня управляется одной кнопкой: первыми двумя нажатиями вы наводите клешню на цель, а третьим захватываете объект. Подцепив жетон, не забудьте подобрать его на полу у автомата. Заберитесь на игровой автомат, стоящий возле автомата с клешней, и оттуда прыгайте на стеклянную витрину. Внутри витрины вы найдете второго игрушечного инопланетянина. Возвращайтесь в начало этапа и идите во второй коридор справа. Там, на полке, поговорите с летающей тарелкой, и она предложит вам участвовать в небольшом соревновании: необходимо, съезжая по веревкам, добраться до финиша раньше нее.





Самое главное в этом соревновании — не сорваться вниз, иначе все придется начинать сначала. Придя к финишу первым, вы получите не только жетон, но и третьего инопланетянина. Вернувшись в начало этапа, идите во второй коридор слева. На одной из полок возьмите щит



Перескакивая с лифта на лифт, заберитесь под самую крышу. Там вы обнаружите целых три прохода. Прыгайте в средний, где, взяв заводную мышку, опустите рычаг, активизирующий еще один вентилятор внизу. Теперь идите в проход с мышью, которая предложит вам поучаствовать в соревновании. Необходимо съе-



и тут же прыгайте вниз. Вы окажетесь под обстрелом, и необходимо будет как можно быстрее добежать до конца коридора (по дороге подберите четвертого инопланетянина). В конце коридора вы обнаружите свинью-копилку, которая поменяет вам жетон на 50 монет, и последнего инопланетянина. Теперь идите в коридор напротив, где, отдав инопланетян гуманоиду, получите жетон.

9. TOY BARN ENCOUNTER (БОСС)

Босс представляет собой сильно увеличенную версию обычного летающего врага, к которому присоединено шесть капсул. В капсулах прячутся



от одного до двух мелких врагов. При получении повреждения босс открывает одну капсулу. Прежде чем продолжить основную битву, необходимо



уничтожить высвободившуюся мелюзгу. При этом держитесь от босса подальше, чтобы он не задел вас своим лазером. Когда капсулы закончатся, добить босса не составит труда.



10. ELEVATOR HOP

В шахте лифта в обилии встречаются змеи и роботы со щитами, убить которых можно только крутящейся атакой. В начале идите в комнату сбоку, где по электродам заберитесь на шкаф (если умудритесь свалиться в лужу, над которой летают электрические разряды, передвигайтесь по ней прыжками). На шкафу, кроме свиньи-копилки (вернитесь к ней позже, и она даст вам жетон в обмен на 50 монет), находятся ухо мистера Картофеля и первая заводная мышка. Идите к мистру Картофелю, стоящему в коридорчике напротив комнаты. Вернув ему ухо, вы получите разрешение пользоваться цепляющимся крючком. Цепляться им можно за столбики, помеченные красным значком (цельтесь в них вручную). С помощью крюка заберитесь в комнату управления. По дороге наверх вы встретите динозавра, около которого возьмите вторую мышку. В комнате управления первым делом опустите рычаг, включив тем самым вентилятор внизу. Это позволит вам в случае падения на дно шахты быстро подняться обратно. Там же в комнате управления находится мама-мышка. Когда вы найдете пять мышат, вернитесь сюда, и она даст вам жетон. Заберитесь на стол и возьмите третьего мышонка, который ползает прямо



по потолку. На столе вам придется решить легонькую такую головоломку: нажимая кнопки на приборной панели, необходимо выстроить в один ряд линии на трех маленьких дисплеях. Сделав это, вы откроете проход в шахту и заодно получите жетон.



наберите необходимое количество жизней. В начале уровня пройдите вперед и поговорите с игрушечной лошадкой, которая попросит вас за определенное время собрать и принести ей пять подков, разбросанных по гостиной. Уложившись в срок, вы получите жетон. Теперь прыгайте на диван, а оттуда на стол. По перилам заберитесь на камин и цепляйтесь за веревку, висящую над тумбочкой, затем по полке и по лампам доберитесь до полки с красной кнопкой. На соседней полке вы найдете первого игрушечного зайчика. Теперь снова идите в гостиную и уничтожьте замок на тумбочке справа от камина. Открывшийся проход ведет... в ванную. В самой ванной вас поджидает свинья-копилка, как обычно желающая получить от вас 50 монет. Нажмите кнопку на краю ванной, чтобы заполнить часть помещения водой. Быстро прыгайте на губки, пока вода не подняла их слишком высоко (если вы не успели, то нажмите кнопку возле свиньи-копилки, чтобы спустить воду). Нажмите кнопку возле раковины, чтобы вода поднялась еще выше. Прыгая по губкам, запрыгните на полку с красной кнопкой. Нажмите кнопку в душевой, и вода достигнет максимального уровня. В конце концов, вы доберетесь до игрушечного зайчика. Возвращайтесь в начало уровня и идите в коридор. Толкайте ящик в правую комнату к кровати, похожей на паровоз. Забирайтесь на кровать, возьмите третьего зайчика и прыгайте на игрушечную железную дорогу. На этой железной дороге есть три кнопки.



11. AL'S PENTHOUSE

Шахта лифта привела База в пентхаус, где он надеялся, наконец, найти Вуди. К сожалению, Вуди в пентхаусе не оказалось, но зато Баз обнаружил здесь новых врагов: ковбоев с пушками и стервятников. К тому же, в каждой комнате этого жилища стоит пушка, постоянно обстреливающая вашего героя. Поэтому не проставляйте долго на одном месте: мигом словите заряд. Уничтожить пушки можно, лишь нажимая красные кнопки. Так же на этом уровне можно с легкостью поднабрать жизней. Для этого в самом начале этапа возьмите щит и идите к камину в гостиной. Пока щит не кончился, берите в огне жизнь и тут же покидайте этап. Вернувшись, вы обнаружите, что жизнь появилась снова. Прделайте этот трюк сколько угодно раз и

наберите необходимое количество жизней.

В начале уровня пройдите вперед и поговорите с игрушечной лошадкой, которая попросит вас за определенное время собрать и принести ей пять подков, разбросанных по гостиной. Уложившись в срок, вы получите жетон. Теперь прыгайте на диван, а оттуда на стол. По перилам заберитесь на камин и цепляйтесь за веревку, висящую над тумбочкой, затем по полке и по лампам доберитесь до полки с красной кнопкой. На соседней полке вы найдете первого игрушечного зайчика. Теперь снова идите в гостиную и уничтожьте замок на тумбочке справа от камина. Открывшийся проход ведет... в ванную. В самой ванной вас поджидает свинья-копилка, как обычно желающая получить от вас 50 монет. Нажмите кнопку на краю ванной, чтобы заполнить часть помещения водой. Быстро прыгайте на губки, пока вода не подняла их слишком высоко (если вы не успели, то нажмите кнопку возле свиньи-копилки, чтобы спустить воду). Нажмите кнопку возле раковины, чтобы вода поднялась еще выше. Прыгая по губкам, запрыгните на полку с красной кнопкой. Нажмите кнопку в душевой, и вода достигнет максимального уровня. В конце концов, вы доберетесь до игрушечного зайчика.





Нажмите две кнопки, находящиеся у двери, в результате чего курсирующий по рельсам поезд заедет в тупик. Теперь вы можете беспрепятственно притолкать стоящий на рельсах ящик к кровати. С помощью ящика заберитесь на крышу кровати, где, взорвав пушку красной кнопкой, возьмите жетон. Спускайтесь вниз и толкайте стоящий у кровати ящик в соседнюю комнату, в которой имеются целых две пушки. Запрыгивайте на шкаф и оттуда на другой шкаф (на шкафу возле телевизора возьмите четвертого зайчика). Прыгайте в странную емкость, напоминающую аквариум, где на вас нападет полу босс — злой ковбой (прежде чем сразиться с ним, советую нажать находящиеся рядом красные кнопки, чтобы уничтожить пушки). Босс опасен тем, что умеет довольно метко стрелять. Бить его следует крутящейся атакой. Одолев противника и подобрав трофейный жетон, отправляйтесь в единственное доселе необследованное помещение — на кухню. Уничтожьте лазером висящий на холодильнике замок и по полкам заберитесь на стол. Прыгайте на весы, с помощью которых запрыгните на полку. На холодильнике вы найдете очередную красную кнопку, а на одной из соседних полок — последнего зайчонка. Прыгайте на стол в центре кухни и поговорите там с девочкой. В благодарность за возвращение зайчат она вручит вам жетон.



12. THE EVIL EMPEROR ZURG (БОСС)

12. THE EVIL EMPEROR ZURG (БОСС)

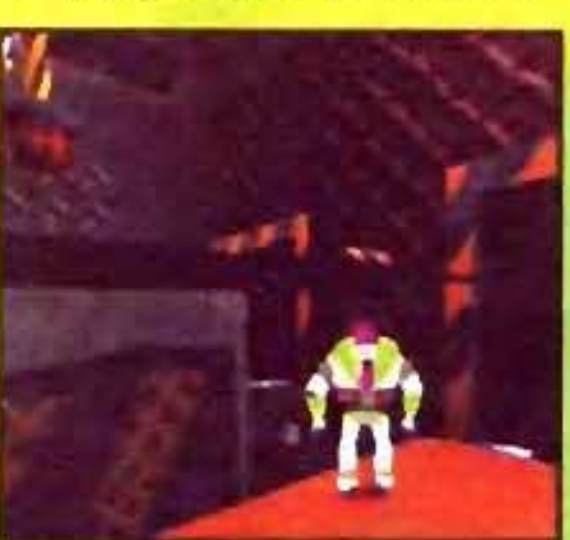


Император Зург — кровный враг База. Но, несмотря на это, босс этот почти безобиден. Просто гасите его крутящейся атакой, когда тот спускается на землю.



13. AIRPORT INFILTRATION

В поисках Вуди Баз забрел в аэропорт, а конкретно в ту его часть, где сортируют багаж. На конвейере с помощью чемоданов заберитесь на аппараты с надписью X-Ray. В одном конце помещения вы найдете первого игрушечного человечка, а в другом конце, на уступчике, свинью-копилку (вернитесь к ней, когда соберете 50 монет, и она отдаст вам жетон). По конвейеру переберитесь в соседнее помещение и поговорите там со стоящим в углу бугаем. Он попросит вас за определенное время собрать и принести ему пять раскиданных по округе штанг. Штанги эти надо искать не только в этом помещении, но и соседних комнатах, благо времени вам даётся предостаточно. Вернув снаряды и получив жетон, по конвейерам забирайтесь на самый верх и возьмите там второго человечка. Топайте в зал с недостроенной ракетой. По крыльям заберитесь на саму ракету, где, взяв рот мистера Картофеля, отправляйтесь в заваленную чемоданами комнату. В комнате отдайте рот законному владельцу, и мистер Картофель разрешит вам пользоваться летающими ботинками. С их помощью заберитесь на груды чемоданов и на конвейере сразитесь с полубоссом — мужичком с молотом. Босс этот сложный и победить его будет нелегко, поэтому желательно иметь в своем распоряжении хотя бы пару жизней. Расправившись с боссом и взяв жетон, забирайтесь на конвейер чуть выше и берите



там третьего человечка. Снова идите в зал с недостроенной ракетой, но на этот раз забирайтесь на самый верх (на одной из платформ сидит четвертый игрушечный человечек). Теперь, когда у вас есть летающие ботинки, вы можете взять жетон, лежащий на вершине. Подобрал жетон, возвращайтесь на платформу с летающими ботинками. Подождите, пока нижний вентилятор напротив вас заработает, хватайте ботинки и летите к нему. К тому моменту, когда вы долетите до вентилятора, он как раз остановится, и вы сможете взять последнего человечка. Прыгайте вниз и поговорите с человечком около игрушечного самолетика. За нахождение пятерых потерявшихся пассажиров он подарит вам жетон.

там третьего человечка. Снова идите в зал с недостроенной ракетой, но на этот раз забирайтесь на самый верх (на одной из платформ сидит четвертый игрушечный человечек). Теперь, когда у вас есть летающие ботинки, вы можете взять жетон, лежащий на вершине. Подобрал жетон, возвращайтесь на платформу с летающими ботинками. Подождите, пока нижний вентилятор напротив вас заработает, хватайте ботинки и летите к нему. К тому моменту, когда вы долетите до вентилятора, он как раз остановится, и вы сможете взять последнего человечка. Прыгайте вниз и поговорите с человечком около игрушечного самолетика. За нахождение пятерых потерявшихся пассажиров он подарит вам жетон.



14. TARMAC TROUBLE

Из здания аэропорта Баз попал прямо на взлетную полосу. Поговорите с собачкой возле флагштока, и та предложит вам посостязаться. Если вы за отведенное время успеете пробежать по извилистой дорожке, ни разу не коснувшись зеленой слизи и ни разу не прыгнув, получите жетон. Заберитесь на флагшток и прыгайте на крыло разьежающегося вокруг самолета, на крыше которого возьмите первый чемоданчик. Перебирайтесь на соседнее крыло и, когда будете проезжать мимо трапа, прыгайте на него и берите второй чемоданчик. Соскакивайте на землю и идите в зону 1 к грузовику. Запрыгивайте на него — в кабине найдете



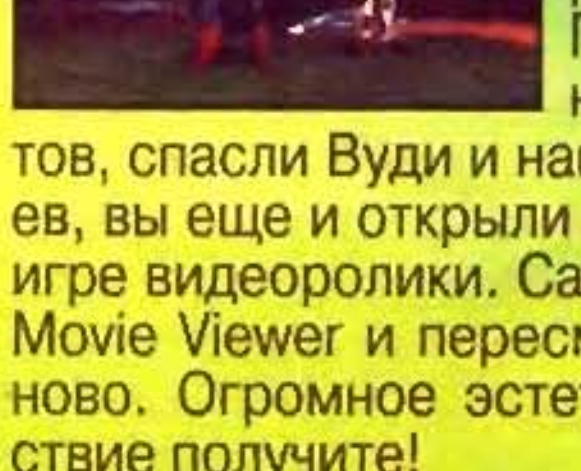
третий чемоданчик. Четвертый находится в зоне 4. Хватайте его и снова забирайтесь на самолет, но на этот раз высаживайтесь в зоне 8. Там берите последний чемоданчик и идите в зону 3, где, отдав весь багаж человечку около машины, хватайте жетон. Возвращайтесь на самолет и высаживайтесь в зоне 1. Там вам придется решить простенькую головоломку с лампочками. Просто барабаньте по всем кнопкам, и она решится сама собой. Наградой вам будет жетон, который возникнет на вертолетной площадке. Возвращайтесь на самолет и высаживайтесь в зоне 7, где встретите полубосса — коренастого такого мужичка. Бейте его все той же крутящейся атакой, и жетон ваш. Думаю, что вы уже собрали 50 монет, поэтому отправляйтесь в зону 5 к свинье-копилке за последним жетоном.



15. PROSPECTOR SHOWDOWN (БОСС)

Чтобы попасть на этот уровень, необходимо собрать хотя бы 40 жетонов планеты Пиццы.

Вот мы и доковыляли до последнего босса, вернее боссов... Вам придется одновременно сразиться с полубоссами с предыдущих трех этапов. Победить их не так уж сложно, поскольку у них на троих одна линейка здоровья (по трети линейки каждому). Бить их надо, как и прежде, крутящейся атакой. При чем советую сначала сконцентрироваться на старикане с молотом, поскольку он самый опасный противник, а уж потом разобраться с остальными. Поздравляю, вы не только прошли игру на все 100 процентов, спасли Вуди и наказали всех злодеев, вы еще и открыли все запрятанные в игре видеоролики. Самое время войти в Movie Viewer и пересмотреть их все заново. Огромное эстетическое удовольствие получите!

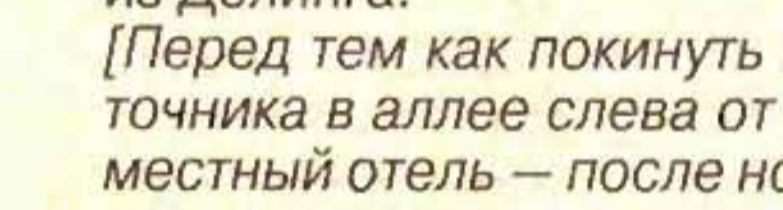




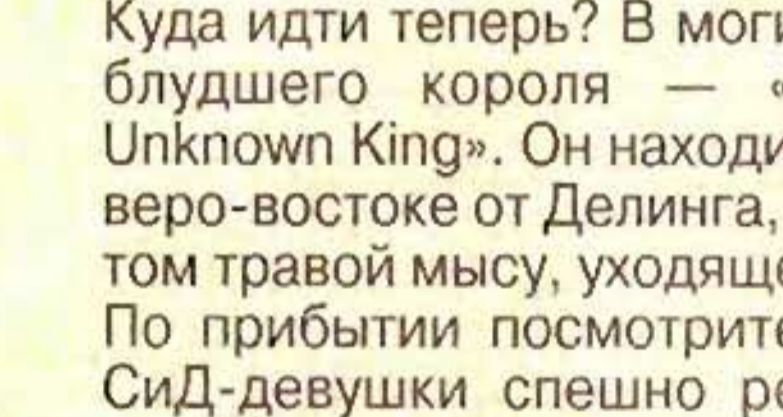
FINAL FANTASY VIII



General Ceraway
"It's time to form the teams."



General Ceraway
"You two will wait here."



(Both sides blame one another. There's no good or bad side. Just 2 sides holding different views.)

Если повернуть голову относительно вертикальной оси тела, то вы недалеко от Гальбадия-Гарден обнаружите вокзал. Заплатив служащему 3 тысячи монет вы попадете в поезд, следующий напрямик до Делинга (Deling). После разговоров в тамбуре поезда пройдите в коридор, где бедный Ирвин попытается соблазнить Сельфи. Вернитесь в тамбур и после того, как Зелл чуть не разрушит поезд, вас доставят-таки в Делинг. Столица Гальбадии не только красива, но еще и весьма обширна, так что не удивляйтесь, если вы вдруг обнаружите, что заблудились. На площади около вокзала садитесь в автобус номер «9» — он отвезет вас напрямик к поместью генерала Карэвэя, однако часовой вас внутрь не пустит — мол, надо сначала пройти некий тест. Выслушав задачу, НЕ покупайте у него подсказок и прочего — за это вам снизят Сид-рейтинг, а просто попросите проводить вас до выхода из Делинга.

[Перед тем как покинуть город, вытяните «Thundaga» из источника в аллее слева от Карэвеевской усадьбы и посетите местный отель — после ночи в нем вы сможете взять в номере еще один выпуск «Timber Maniacs». Кроме этого выкачайте побольше «Float»-магии из летающих монстров вокруг города (Thrustaevis).]

Куда идти теперь? В могильник заблудшего короля — «Tomb Of Unknown King». Он находится на северо-востоке от Делинга, на покрытом травой мысу, уходящем в море. По прибытии посмотрите, как две Сид-девушки спешно ретируются

из могильника, выкачайте «Protect» из источника, сохраните игру и входите в склеп. На втором экране вы увидите на полу ничейный ганблэйд — обследуйте его и запомните номер. Это и есть ваш пропуск к генералу. Номера меняются в каждой новой игре (и НЕ изменяются при «load/save» операциях), так что тут ничем помочь не могу. В принципе теперь можно смело идти обратно в Делинг, но я настоятельно рекомендую продолжить обследование могильника...

[Решились? Молодцы. Перво-наперво запомните, что из склепа не стоит эвакуироваться через карту и кнопку □ — за это снижается Сид-рейтинг. Теперь посмотрите на карту могильника. Легенда такая: надо посетить все

буквы алфавита, начиная с «А» и так далее. В точке «А» затаился...

• **БОСС:** «Sacred», 15 уровень, 2468 HP, слаб против Ветра\Яда, иммунитет к Земле. Довольно большой и довольно злой минотавр с дубиной. Время от времени регенерирует немного HP, что также немного нервнует. Убрать гадский эффект можно, использовав на минотавре «Float». Других хитростей не надобно — босс слабоват. Трофей — 8 «G-Hi-Potion».

В точке «В» разблокируйте мини-дамбу (цепь справа) и выкачайте из источника «Float». В точке «С» активируйте еще один механизм и найдите потайной источник с «Cura». Теперь ваша задача — зайти в центральный зал (точка «D») могильника через опущенный мост с южного направления. На всякий случай подлечитесь перед походом...



• **БОСС:** «Sacred», 15 уровень, 2468 HP; «Minotaur», уровень 22, 5370 HP, слабы против Ветра\Яда, иммунитет (у младшего брата — абсорбция) к Земле. Вот, это уже веселее! Вдвоем братья-быки представляют реальную угрозу, особенно если вы не очень развиты физически. Оба периодически лечатся, больно бьют дубинами, а изредка объединяются для «Mad Cow Special» — очень неприятной атаки против всех ваших героев. Рецепт прост — не забывая о «Float», крушите врага Хранителями или дожидайтесь, пока Скволл накопит свой «Рензокукен» (желательно к этому моменту иметь «Fated Circle»). В общем, отнеситесь к братьям серьезно или крепко получите по репе. Трофей — 8 «G-Returner», 8 «G-Hi-Potion», «Sacred Card».

Переименовав обретенного Хранителя или оставив имя по умолчанию (Brothers), вы узрете вылезающего из гроба Короля, который поблагодарит вас за освобождение и подарит «Minotaur Card». Все, на этом ваши похождения в могильнике закончены. Откройте бонус-бутылку с любой веселящей жидкостью.]



• **БОСС:** «Sacred», 15 уровень, 2468 HP; «Minotaur», уровень 22, 5370 HP, слабы против Ветра\Яда, иммунитет (у младшего брата — абсорбция) к Земле. Вот, это уже веселее! Вдвоем братья-быки представляют реальную угрозу, особенно если вы не очень развиты физически. Оба периодически лечатся, больно бьют дубинами, а изредка объединяются для «Mad Cow Special» — очень неприятной атаки против всех ваших героев. Рецепт прост — не забывая о «Float», крушите врага Хранителями или дожидайтесь, пока Скволл накопит свой «Рензокукен» (желательно к этому моменту иметь «Fated Circle»). В общем, отнеситесь к братьям серьезно или крепко получите по репе. Трофей — 8 «G-Returner», 8 «G-Hi-Potion», «Sacred Card».

Переименовав обретенного Хранителя или оставив имя по умолчанию (Brothers), вы узрете вылезающего из гроба Короля, который поблагодарит вас за освобождение и подарит «Minotaur Card». Все, на этом ваши похождения в могильнике закончены. Откройте бонус-бутылку с любой веселящей жидкостью.]

буквы алфавита, начиная с «А» и так далее. В точке «А» затаился...

• **БОСС:** «Sacred», 15 уровень, 2468 HP, слаб против Ветра\Яда, иммунитет к Земле. Довольно большой и довольно злой минотавр с дубиной. Время от времени регенерирует немного HP, что также немного нервнует. Убрать гадский эффект можно, использовав на минотавре «Float». Других хитростей не надобно — босс слабоват. Трофей — 8 «G-Hi-Potion».

В точке «В» разблокируйте мини-дамбу (цепь справа) и выкачайте из источника «Float». В точке «С» активируйте еще один механизм и найдите потайной источник с «Cura». Теперь ваша задача — зайти в центральный зал (точка «D») могильника через опущенный мост с южного направления. На всякий случай подлечитесь перед походом...

• **БОСС:** «Sacred», 15 уровень, 2468 HP; «Minotaur», уровень 22, 5370 HP, слабы против Ветра\Яда, иммунитет (у младшего брата — абсорбция) к Земле. Вот, это уже веселее! Вдвоем братья-быки представляют реальную угрозу, особенно если вы не очень развиты физически. Оба периодически лечатся, больно бьют дубинами, а изредка объединяются для «Mad Cow Special» — очень неприятной атаки против всех ваших героев. Рецепт прост — не забывая о «Float», крушите врага Хранителями или дожидайтесь, пока Скволл накопит свой «Рензокукен» (желательно к этому моменту иметь «Fated Circle»). В общем, отнеситесь к братьям серьезно или крепко получите по репе. Трофей — 8 «G-Returner», 8 «G-Hi-Potion», «Sacred Card».

Переименовав обретенного Хранителя или оставив имя по умолчанию (Brothers), вы узрете вылезающего из гроба Короля, который поблагодарит вас за освобождение и подарит «Minotaur Card». Все, на этом ваши похождения в могильнике закончены. Откройте бонус-бутылку с любой веселящей жидкостью.]

Переименовав обретенного Хранителя или оставив имя по умолчанию (Brothers), вы узрете вылезающего из гроба Короля, который поблагодарит вас за освобождение и подарит «Minotaur Card». Все, на этом ваши похождения в могильнике закончены. Откройте бонус-бутылку с любой веселящей жидкостью.]

Вернитесь в Делинг и скажите пароль часовому у поместья Карэвэя. Попав внутрь, поговорите с Риной, которая пойдет искать задерживающегося генерала и походя сообщит, что это ее особняк! Вот так дела... Отец — высокопоставленный военный из Гальбадии, дочь — лидер повстанцев?! Станный, странный мир... Поговорив с довольно взвинченным генералом, проследуйте на улицу, где Карэвэй объяснит вашу задачу. Вкратце, план убийства Волшебницы (как теперь известно, ее зовут Эдэя (Edea) прост, но красив — во время парада в ее честь одна команда запрет колдунью между двумя секциями ворот, а другая выведет снайпера на позицию, откуда он и снесет Эдэе голову. Вот так элегантно. Доделав все дела (если они у вас остались) в



Дэлинге, вернитесь в генеральский особняк, где Карэвэй разделит всех на команды, и к вам перейдет управление отрядом Квистис. Попробуйте выйти из зала — наткнетесь на разгоряченную Риной, которая за время ваших штабных заседаний нашла «Odine Bangle» — талисман, теоретически ослабляющий магические чары Эдэи. Но Квистис холодно объяснит генеральской дочке, что игры кончились... Когда действие переключится на Скволла, просто следуйте за Карэвеем, и он по запруженным счастливым гальбадианским народом улицам доведет вас до условленного объекта. Осмотрев его сверху донизу, покиньте экран (в левую сторону), и камера опять переключится. Нет, не с ног на голову, а всего лишь на команду Квистис. Бравая инструкторша решит, что надо бы извиниться перед Риной, пока есть время до начала операции. Вернитесь в поместье Карэвэя, где в результате излишней отцовской любви и дочерней непослушности ваша бравая троица окажется запертой в зале. А время парада неминуемо приближается...

Приняв управление одинокой Риной, поставьте ей связки магии от Скволла (подразумевается, что они у него самые лучшие) и внимательно оглядите экран — справа около грузовика будет люк канализации, нам надо именно туда. Спустившись, шагайте все время налево, пока не увидите на полу ценную штуку — «Weapon Mon May». Вернитесь на поверхность и начинайте карабкаться к вершине — то бишь к залу, где сидит Эдэя. Но волшебница далеко не так проста и незатейлива... Посмотрев сцену о парализации Риной, убийстве президента Делинга, настоящих намерениях Эдэи и многом другом, берите в руки командование группой Квистис. Возьмите из шкафа бокал и суньте его в руки женской статуи (слева). Ну какой же большой особняк не имеет в себе секретных коммуникаций! Тем более дом такой, мягко скажем, странной семьи... Спускайтесь вниз, пока не обнаружите себя в канализации. Воспользуйтесь механизмом типа водяной мельницы, пройдите чуть вперед и смотрите заставку о начале парада в честь Волшебницы Эдэи. Честно говоря, очень похоже на работу Жана-Поля Готье... Тем временем Ирвин решится помочь бедной Риной отбиться от злобных тварей, оживленных Эдэей с целью принести вашу нанимательницу в церемониальную жертву. Следуйте за Киннеасом до ворот, после чего (по стопам Риной) карабкайтесь наверх и, мимо трупа президента, шагайте в глубь здания, где монстры приготовились уже кое-кого съесть...



Дэлинге, вернитесь в генеральский особняк, где Карэвэй разделит всех на команды, и к вам перейдет управление отрядом Квистис. Попробуйте выйти из зала — наткнетесь на разгоряченную Риной, которая за время ваших штабных заседаний нашла «Odine Bangle» — талисман, теоретически ослабляющий магические чары Эдэи. Но Квистис холодно объяснит генеральской дочке, что игры кончились... Когда действие переключится на Скволла, просто следуйте за Карэвеем, и он по запруженным счастливым гальбадианским народом улицам доведет вас до условленного объекта. Осмотрев его сверху донизу, покиньте экран (в левую сторону), и камера опять переключится. Нет, не с ног на голову, а всего лишь на команду Квистис. Бравая инструкторша решит, что надо бы извиниться перед Риной, пока есть время до начала операции. Вернитесь в поместье Карэвэя, где в результате излишней отцовской любви и дочерней непослушности ваша бравая троица окажется запертой в зале. А время парада неминуемо приближается...

Приняв управление одинокой Риной, поставьте ей связки магии от Скволла (подразумевается, что они у него самые лучшие) и внимательно оглядите экран — справа около грузовика будет люк канализации, нам надо именно туда. Спустившись, шагайте все время налево, пока не увидите на полу ценную штуку — «Weapon Mon May». Вернитесь на поверхность и начинайте карабкаться к вершине — то бишь к залу, где сидит Эдэя. Но волшебница далеко не так проста и незатейлива... Посмотрев сцену о парализации Риной, убийстве президента Делинга, настоящих намерениях Эдэи и многом другом, берите в руки командование группой Квистис. Возьмите из шкафа бокал и суньте его в руки женской статуи (слева). Ну какой же большой особняк не имеет в себе секретных коммуникаций! Тем более дом такой, мягко скажем, странной семьи... Спускайтесь вниз, пока не обнаружите себя в канализации. Воспользуйтесь механизмом типа водяной мельницы, пройдите чуть вперед и смотрите заставку о начале парада в честь Волшебницы Эдэи. Честно говоря, очень похоже на работу Жана-Поля Готье... Тем временем Ирвин решится помочь бедной Риной отбиться от злобных тварей, оживленных Эдэей с целью принести вашу нанимательницу в церемониальную жертву. Следуйте за Киннеасом до ворот, после чего (по стопам Риной) карабкайтесь наверх и, мимо трупа президента, шагайте в глубь здания, где монстры приготовились уже кое-кого съесть...



Парад, тем временем, подошел к своей критической точке. Посмотрев заставку, воспользуйтесь рубильником (слева), и Эдэя с верным рыцарем Сейфером окажутся в ловушке. Скволл уговорит Ирвина стрелять, и тот отлично справился с задачей, но... Блестящий кусочек свинца оказался бессилен против магического щита колдуньи. Появится меню — переставьте все связки и Хранителей на Скволла, Ирвина и Риной. В действие вступает вариант «Б»...



• **БОСС:** «Iguion», две штуки. 17 уровень, 1747 HP, слабы против Земли\Святости, защита от Яда\Огня. Даже несмотря на то, что в вашей штурмовой группе будет всего два героя — Скволл и Ирвин, особых проблем возникнуть не должно. У оживленных магией Эдэи готических чудовищ очень плохая защита от магии Хранителей (понятное дело, кроме Ифрита), так что два-три призыва вполне могут решить исход боя. Единственная опасность — чары «petrify» (окаменение), которое Игуины могут навести на ваших бойцов своей атакой «Magma Breath»... Ну и конечно, НЕ ЗАБУДЬТЕ

выкачать из любой твари нового хранителя — Карбункла (Carbuncle), после чего можете быстро и жестко расправиться с противником. Трофей — 8 «G-Returner». Кража — 6 «G-Returner».

Пытаясь морально поддержать испуганную Риной, вернитесь на экран назад и обследуйте люк с правой стороны коридора. Через него ваши киллеры-зайтейники попадут на искомую позицию. Найдите припасенную Карэвеем винтовку и обнаружится очень плохой факт — Ирвин боится выполнять свою работу. Как говорится, приехали... Камера переключится на канализацию, и Квистис с соратниками на ее просторах. Хоть делингским сточным ходам и далеко до московских, в них легко заблудиться. Если мыслить глобально, ваш путь сначала должен лежать наверх, потом направо, далее вниз, что в итоге приведет вас к лестнице наверх.

[Если мыслить не столь глобально, а подойти к делу практически, то при обследовании канализации можно найти три источника — «Esuna», «Zombie», «Bio». Если есть желание и потребность — пользуйтесь.]

Парад, тем временем, подошел к своей критической точке. Посмотрев заставку, воспользуйтесь рубильником (слева), и Эдэя с верным рыцарем Сейфером окажутся в ловушке. Скволл уговорит Ирвина стрелять, и тот отлично справился с задачей, но... Блестящий кусочек свинца оказался бессилен против магического щита колдуньи. Появится меню — переставьте все связки и Хранителей на Скволла, Ирвина и Риной. В действие вступает вариант «Б»...

• **БОСС:** «Seifer», 20 уровень, 1150 HP.





Дуэль один на один с нашим старым недругом, ставшим придворной собакой Эдзи. Но, увы — пока мы всячески наращивали силу Скволла, Сейфер остался на старом уровне. Можете либо драться врукопашную (выяснить, чей ганблэйд круче), либо воспользоваться Хранителями. Если же вы совсем уверены в своих силах, можете воспользоваться Сейфером как неплохим источником для вытягивания «Life». Трофей — нет. Кража — «Hero».

После того как поверженный Алмази упадет перед вами на одно колено, пробьет час вашей последней (на первом диске) битвы — с самой Эдэей, повелительницей темной магии.

• **БОСС:** «Edea», 27 уровень, 7000 HP. Ну как, почувствовали разницу? 7 тысяч хит-пойнтов — это немало... К счастью, к вам присоединится Риноп (в благодарность за спасение) и Ирвин (готовый исправить свой промах). Перво-наперво, регулярно пользуйтесь Карбунклом — это один из немногих серьезных боев, где он может пригодиться. Пока Эдэя будет тратить время на «Dispel», вы успеете призвать двух-трех Хранителей. В целом, бой достаточно бесхитростный — бег на выносливость, как говорится. Трофей — нет. Кража — «Elixir»

После победы над колдуньей посмотрите грустную заставку о поражении Скволла куском льда и его падении в глубокую, черную неизвестность...



вопросы о жизни Варда (потерял голос и работает уборщиком в тюрьме) и Джулии (женится на генерале Карэвэе), после чего заканчивайте беседу и двигайтесь на свежий воздух. В знак благодарности за свое спасение Лагуна ежедневно патрулирует опустевший

(все мужчины командированы на войну с Эштаром) Винхилл (Winhill, так зовется этот городок), а на этот раз привлечет к сему занятию Кироса. Бегите по проселочной дороге вниз, пока не увидите желтый заградительный барьер и источник (с «Drain») за ним. Зайдите за барьер, спуститесь к грузовику и выкачайте из еще одного источника «Reflect». Мимо другого брошенного грузовика спуститесь к речке и идите налево, пока не окажетесь на улице другой части Винхилла. Теперь бредите вниз, и в конце дороги Лагуна скажет, что патрулирование завершено. Потратьте все (они халевные и в любом случае исчезнут) деньги в магазинчике слева и вернитесь в бар, терпя беседу с Киросом о жизни. Поднимитесь на второй этаж и доложите Райне о проделанной работе. Идите в свой коттедж и, опять же поднявшись на второй этаж, ложитесь спать. Да, Лагуна изменился...

Итак, Зелл с девочками в гальбадианской тюрьме строгого режима для политзаключенных. Поговорите со всеми и с Риноп, в последнюю очередь — Динчт расскажет, что в своем беспомоществе он видел Варда, работавшего уборщиком именно в этой тюрьме. Камера переключится на Скволла, который в узкой одиночке мучается ревматизмом и прочими боевыми ранами. И после заставки она вернется обратно на Зелла, который будет нещадно попинан охранниками, кои еще и уведут от вас Риноп. Не бойтесь, генеральских дочек в тюрьмах не мучают. Пытают только незадачливых наемников... Сейфер это вам подтвердит, прогнав пару разрядов тока сквозь тело распятого Скволла, задавая глупые вопросы и грозя безбрежным гневом Эдзи. Действие опять переключится на общую камеру, где Сельфи пытается помочь избитому Зеллу. Придет мумба (mumba, оранжевая львиноподобная зверюга) и уронит некий предмет (что это, неизвестно никому, но знающие люди склоняются к версии, что это тюремная еда), за что будет больно пнута нашим «любимым» вертухаем. Появится выбор:



«А ну, не трожь зверька, начальник!!! (I'll stop him!)»

«Все без мазы...» (There is no use...)

Охранник ретируется в любом случае, но веселее при первом выборе. Тем временем Сейфер продолжит мучить Скволла и задавать

свои дурацкие вопросы. После беседы Сейфер уйдет, оставив Леонхарта на милость тюремщика, и у вас опять будет возможность выбора:

«Дайте мне сдохнуть...» (Just let me die...)

«Я слишком молод, чтобы умереть!» (I'll lie... I must.. Live...)

Будьте мужчиной, сделайте первый выбор. Сцена переключится на основную команду героев, которые озадачены проблемой возвращения себе оружия. Поговорите с Квистис, и Зелл предложит свою кандидатуру. После достаточно забавной сцены покиньте камеру, поднимитесь на этаж выше и, убив двух солдат, получите весь ваш скарб обратно. Действие вернется в пыточную камеру, где трое мумба с криками «Лагуна!» освободят Скволла. Побег продолжается — и пока удача на нашей стороне. В камеру к нашим графам Монте-Кристо заявятся старые знакомые — Ведж и Биггз, но теперь мы вооружены и опасны.

• **БОСС:** «Wedge», 16 уровень, 1860 HP; «Biggs», 17 уровень, 1970 HP.



КОНЕЦ ПЕРВОГО ДИСКА



ДИСК ДВА

ГЛАВА ПЯТАЯ:

«Вставь, проклятьем заклейменный!»

Не думаю, что у вас возникнут проблемы с опознанием персонажа, появившегося на экране. Да, это именно он — наш старый знакомый Лагуна Лойр, на этот раз в штатском. Поговорите с Эллоной (Ellona, девочка в голубом сарафанчике) и, если вы поставили способность «Move-Find», выкачайте из источника «Curaga». Спуститесь вниз по лестнице, еще

раз поговорите с девочкой и покиньте дом. Выкачайте «Dispel» из источника на лодочной пристани (в правом-нижнем углу площади) и шагайте в бар — дверь рядом с вашим скромным жилищем. Поговорив с Райне (Raine, девушка в джинсах и желтом свитере), встречайте еще одного старого боевого товарища — Кироса. В разговоре с ним вы сможете задать



Если вы прилежно развивали свои магические способности, и у вас есть достаточное количество «Sleep»-магии, можете заняться усыплением противника и вытягиванием ценных магий «Regen», «Haste» и «Slow». Закончив перекачку, просто убейте двух неудачливых друзей парой-тройкой вызовов Хранителей. Теперь ваша задача — добраться до Скволла, который до сих пор болтается в пыточном отсеке, что на 13 этаже.

[Не спешите подниматься наверх. Лучше поставьте кому-нибудь из героев «Move-Find»-способность и начинайте исследовать тюрьму. Вот список всех полезных вещей, что в ней находятся, по этажам:

- 1 — сейв-пойнт, «Combat King 001».
- 2 — «Strength Up», «Pet Nametag».
- 3 — «Cottage».
- 4 — «Tent».
- 5 — карточный игрок.
- 6 — сейв-пойнт.
- 7 — пусто. Там сидела ваша команда.
- 8 — магазин.
- 9 — источник «Berserk».
- 10 — сейв-пойнт, карточный игрок.
- 11 — карточный игрок, источник «Thundaga»
- 12 — пусто.



Касательно карточных игроков-зэков. Ценных карт у них нет, и играют они за деньги. Зато в случае победы вы получите некий приз, который может варьироваться от «Potion» до драгоценнейшего «Rosetta Stone» (что это такое? Всему свое время...).



В общем, дерзайте. Кроме этого, игрок на 10 этаже в случае вашей победы модифицирует ваш же Battle Meter]

Добравшись до 13-го этажа и отдав Скволлу его законный Ганблейд, вернитесь на экран назад, и Зелла выделяет оперировать краном (тем, что перемещает капсулы-камеры). Оказавшись в кабине, нажмите «X» около панели управления и, прибыв на место, бегите направо. Обследуйте дверь, и обнаружится интересный факт — тюрьма находится глубоко под землей... В то время как вы это выясняли, на Зелла напала охрана. Бегите по часовой стрелке, пока охранник не оглушит Динчта, а Скволл не зарежет вертухая в эффектном прыжке. поприветствуйте появившихся Риноа и Ирвина. Команда решит разделиться: Леонхарт и Риноа должны найти выход в верхней части тюрьмы, а Киннеас с остальными доб-



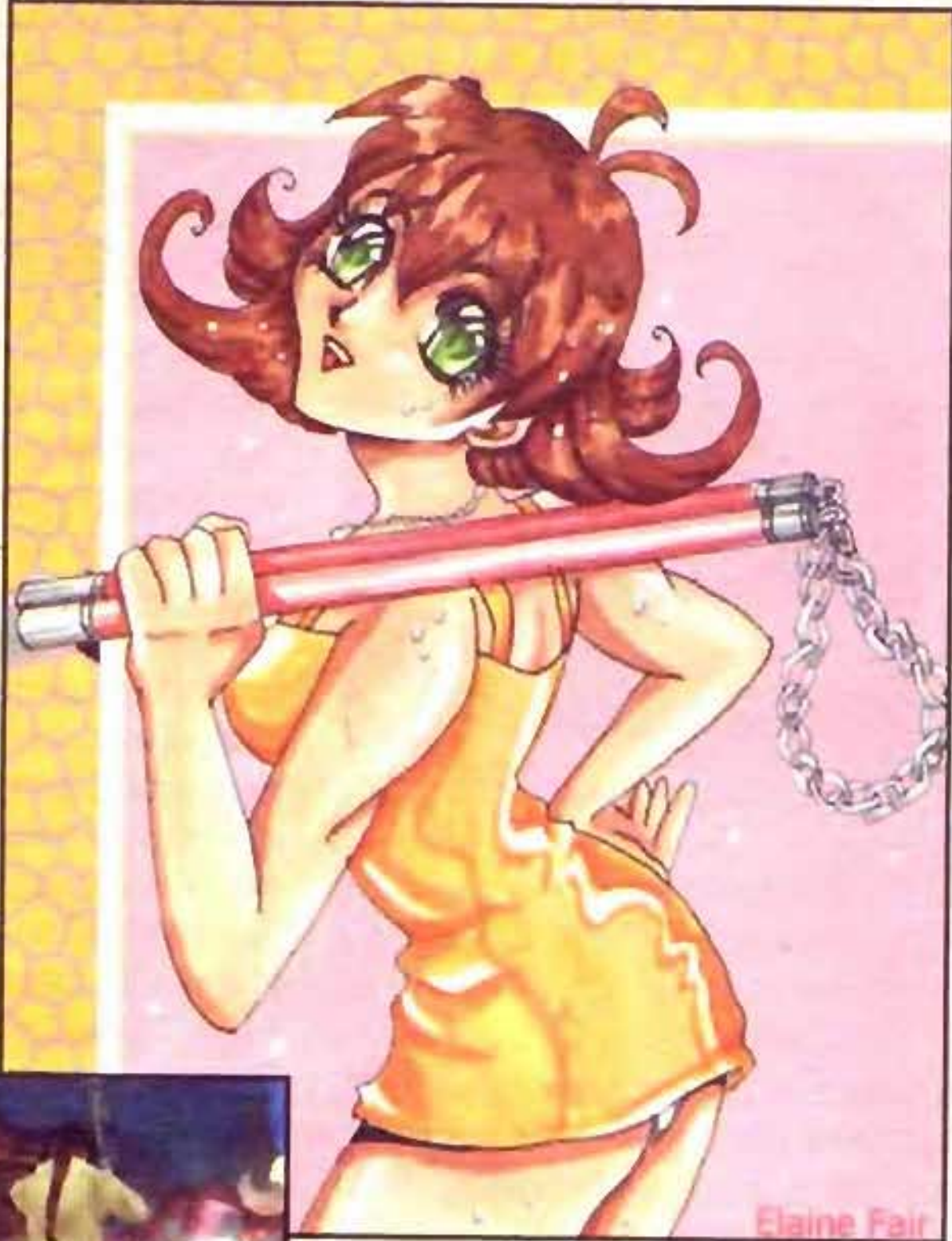
раться до капсулы парой этажей ниже. Переместите все две самых сильных связки на первую группу и ломитесь сквозь тюремную оборону на 13-й этаж тюрьмы, где действие переключится на вторую группу. Верните им связки магии и спуститесь на 3-й этаж. Камера вернется на Скволла с Риноа. Если вы во время пыток сделали первый выбор, то поговорите с двумя встречными мумба — они подарят вам «Rename Card» и «Tent». Пройдите через комнату управления на свежий воздух, где вас ждет последнее испытание в этом поганом месте...



• **БОСС:** «Elite Soldier», 23 уровень, 535 HP, слаб против Яда; «GIM-52A», две штуки, 23 уровень, по 2883 каждый, слабы против Грома\Земли\Воды, иммунитет к Яду.

Не так уж и сложно, если вы не понесли значительных потерь во время блуждания по тюремному комплексу. Сначала убейте элитного солдата — он имеет вредную привычку усиливать своих коллег-роботов всякой подлой магией. После этого можете напускать своих хранителей — ими легче всего снести противника.

Трофей — 8 «Screw» или 4 «Missile» и «Tent». После сцены в комнате управления, вернитесь на место битвы с боссом и попробуйте пере-



сесть мостик — начнется очередная красивая заставка. Во время нее Скволл уцепится руками за поручень убравшегося моста. НЕ ТРАТЬТЕ ВРЕМЯ, как можно быстрее передвигайтесь вправо, к зеленой лампочке. Если успели вовремя — то увидите всех героев около парковочной платформы. К большому разочарованию Ирвина герои поделают машины по половому признаку и рванут прочь от мрачных тюремных воспоминаний...

ГЛАВА ШЕСТАЯ: «Рокет-Джамп»

Остановится наш конвой на развилке. Выкачав из источника «Аеро», поговорите с Сельфи и увидите, как с ракетной базы гальбудианцев стартуют межконтинентальные балли-

стические ракеты. Кто-то вспомнит, что первой целью удара был Трабия-Гарден, где Тилмитт провела первую половину обучения... Персонажи опять решат разделиться. Советую в команду Скволла (будут добираться в Баламб) взять Риноа и Квистис, а в команду Сельфи (прорыв на ракетную базу) Зелла и Ирвина. Прибыв группой Скволла на железнодорожную станцию, обойдите военный барьер и загружайтесь в поезд. Нет, опоздавшим на рейс гальбудианцам вас ни за что не догнать... Действие переключится на отряд Сельфи, на этот раз надолго, так что поставьте всем связки магии и по необходимости обновите их.

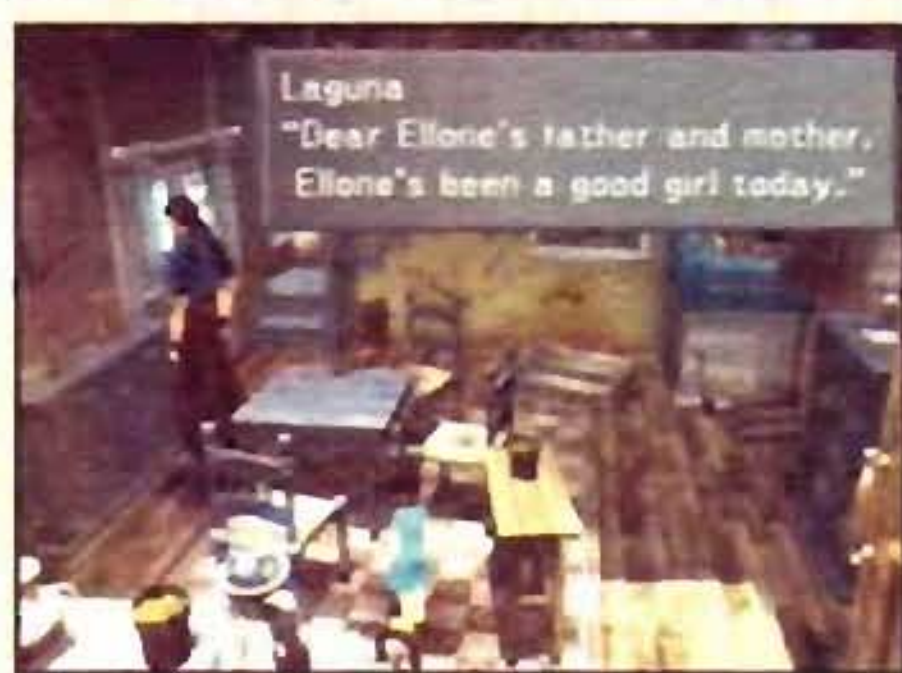


[Соскучились по редким картам? Возрадуйтесь — нас ждет новая. Вернитесь в Делинг и в генеральском поместье проиграйте (да, вы не ослышались!) Карэвэю карту Ифрита, после чего продолжайте играть — рано или поздно он применит карту Риноа, которую вы и должны успешно выиграть. Насчет Ифрита не бойтесь — скоро мы ее отыграем обратно.]



Обозрите окрестности и отметьте для себя структуру военного типа — нам именно туда. Лучше всего въехать на машине, так будет веселее. Привыкнув к новой форме, входите в бункер и обследуйте синюю лампочку между двух дверей — один из членов вашей команды нашел в машине карточку-пропуск, кою вы и примените. На входе в зал слева стоит охранник, при приближении к которому возникнет выбор, что делать. Ваш ответ ни на что не влияет, просто зажмите кнопку ходьбы (по умолчанию — X) и мирно прошествуйте мимо сторожа. Пройдя еще один экран, спуститесь по лестнице в комнату с двумя охранниками и воспользуйтесь проходом вниз слева от лестницы. Поговорите с двумя солдатами-монтерами и, вернувшись на экран назад, пройдите в верхнюю дверь, где побеседуйте с солдатом около боеголовки (на его вопрос ответьте «You have to go ahead»). Вернитесь к монтерам, еще раз побазарьте и бегите в начало пути, к охраннику, мимо которого мы прошли строевым шагом.





Войдя в комнату безопасности (источник с «Blizzaga»), обследуйте пульт и два раза выберите нижнюю опцию, после чего как можно чаще жмите кнопку (или другую, если вы переставили управление). Несмотря на незнание тонкой электроники, Сельфи удастся немало — отключить главный генератор

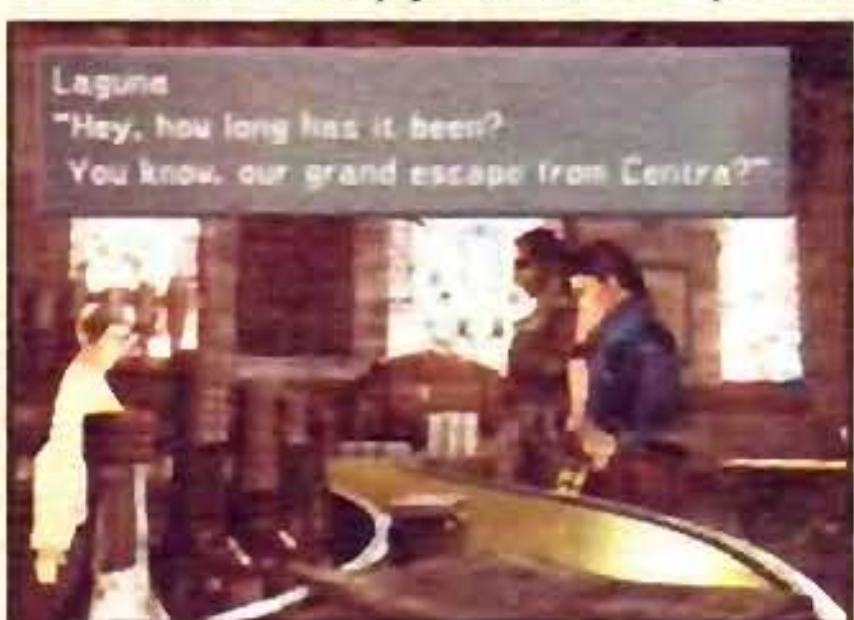
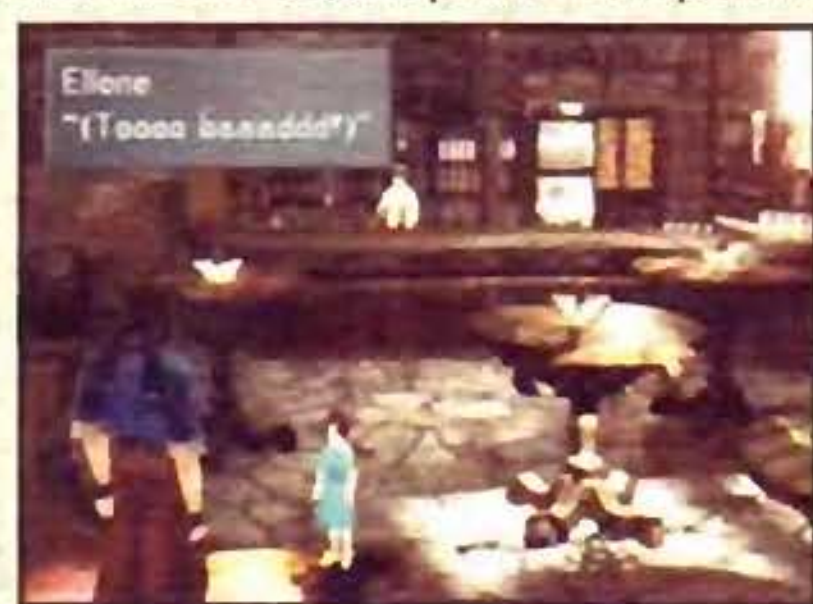
базы. Под свет аварийных ламп покиньте помещение и сделайте трудный выбор между:

«С дороги, КОЗЛЫ!!!» (What the heck! Let's FIGHT!)

«Эээ... А мы мимо проходили...» (Try to talk way out...)

От вашего выбора зависит дальнейший сценарий. В первом случае вам придется брать

базу штурмом, убивая всех на своем пути. Во втором же вы продолжите маскировку, избегая ненужных боев. Я обычно предпочитал «План Б», т.к. он веселее, а подраться мы еще успеем. Итак, продолжаем инфильтрацию. Выбрав в следующей возникшей менюшке любой пункт, бегите в зал с боеголовками, где командир запряжет вас на бурлацкую работу — тягание ракет. Опять давите пальцем кнопку с наибольшим числом фрикций... Выходите из зала и обследуйте компьютер справа. После загрузки и авторизации выбирайте следующие пункты — «Target» —> «Set Error Ratio» и ставьте процент ошибок на максимум (нажатиями кнопки «вправо»). После этого выберите пункт «Data Upload», затем «Yes». Ну, теперь вся надежда на то, что Скволл что-нибудь придумает... Подойдите к охраннику в правом-нижнем углу — после короткого разгово-



ра он вас пропустит. А вот командир базы и его подчиненные не будут так благосклонны...
• БОСС: «Base Leader», 28 уровень, 1203 HP; двое «Base Soldier», 28 уровень, по 1342 HP каждый. К разряду «боссов» этот бой относится с большой натяжкой — серьезного сопротивления гальбадианцы оказать не в силах. Зато вы, если уверены в себе, можете повыкачивать несколько полезных заклинаний, типа «Thundara», «Slow», «Reflect»...
 Обследуйте компьютеры справа, а потом поговорите с соратниками — один из них найдет нужный терминал. Пройдите в следующую комнату и посредством компьютера в углу (слева) включите режим самоуничтожения базы. Сколько времени выбрать? Если команда неплохо прокачана — 10. Если сомнения есть — 20... В любом случае таймер пошел, пора уносить кости. Найдите на этом же экране малозаметную дверь в стене справа — она приведет вас к самому началу базы без утомительной беготни. А снаружи гальбадианцы всю эвакуируют людей и технику... Но не все — пройдите чуть вправо (заодно посмотрите на пуск ракет...) и сами в этом убедитесь.
• БОСС: «BGHZ51F2 Iron Clad», 12 уровень, 6400 HP, слаб против Грома\Земли\Воды, иммунитет к Яду. А вот это уже более-менее серьезно. Своей атакой «Beam Cannon» этот очередной продукт дьявольской мысли гальбадианских инженеров способен снести от половины до 2\3 HP любому вашему герою. Посему сосредоточьтесь на призывании Квазакотля, Шивы и Братьев. Ифрит и Серена тоже неплохо работают — а от остальных пользы мало. Учитывая, что при хорошем «Boost»-е (тренируйте пальцы, господа...) любой из Хранителей может причинить больше тысячи HP урона, особенно долго босс не продержится. «Чисто Крутые Пацаны» могут заняться выкачиванием полезной магии «Stop», но я не рекомендую — опасно... После взрыва адской машины из пламени появятся три гальбадианца, которые до смешного слабы и не заслуживают упоминания. Трофей — «Weapon Mon Jun».
 Проверьте западные ворота — для вас они закрыты. Вернитесь чуть назад и обследуйте ряд ракет за решеткой — герои в бессилии опустятся и начнут предаваться скорбным мыслям. Рановато начали — в этот момент база взлетит на воздух в красивой силиконовой заставке...
 Вскоре вы увидите на экране Скволла с командой, уже добравшихся до входа в Баллаб-Гарден. Почему звучит тревожная музыка? Потому что в нашей альма-матер революция. Простые курсанты подчиняются приказам Мастера Норга (Garden Master Norg) и пытаются найти и убить Сиду Крамера, которого, в свою очередь, защищают все находящиеся в Гардене отряды Сид. Около проходной ответьте на вопрос служащего (они все на стороне Норга) — «... I don't get it...» и принимайте бой. Пройдите через проходную (поговорите там с раненым Сид-ом, получите «Mega Potion»), и в главном холле вас будут ждать Фуджин с Райджином, которые вкратце объяснят ситуацию. Теперь ваша задача — найти Крамера и доложить ему о приближающихся ракетах. Для этого вы должны обойти все помещения первого этажа Гардена и помочь своим союзникам в их обороне.

ра он вас пропустит. А вот командир базы и его подчиненные не будут так благосклонны...

• БОСС: «Base Leader», 28 уровень, 1203 HP; двое «Base Soldier», 28 уровень, по 1342 HP каждый.

К разряду «боссов» этот бой относится с большой натяжкой — серьезного сопротивления гальбадианцы оказать не в силах. Зато вы, если уверены в себе, можете повыкачивать несколько полезных заклинаний, типа «Thundara», «Slow», «Reflect»...

Обследуйте компьютеры справа, а потом поговорите с соратниками — один из них найдет нужный терминал. Пройдите в следующую комнату и посредством компьютера в углу (слева) включите режим самоуничтожения базы. Сколько времени выбрать? Если команда неплохо прокачана — 10. Если сомнения есть — 20... В любом случае таймер пошел,

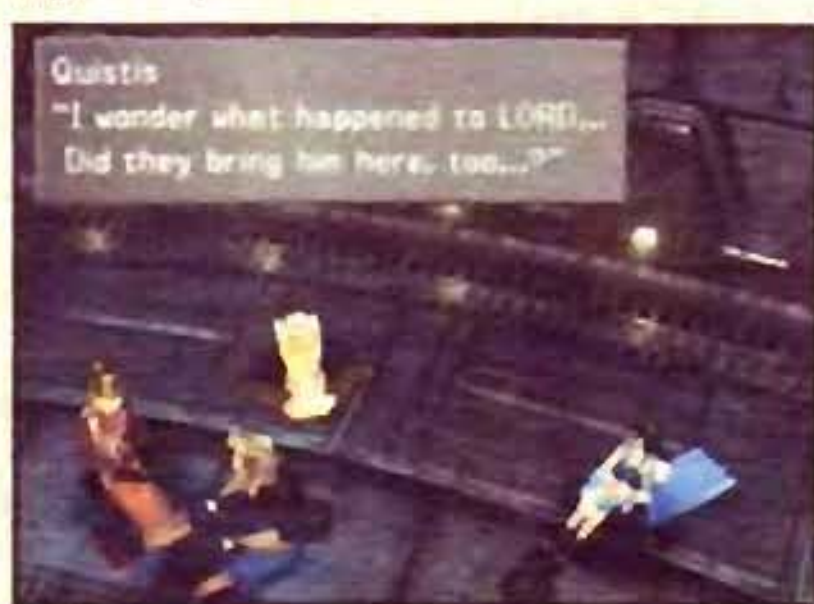


пора уносить кости. Найдите на этом же экране малозаметную дверь в стене справа — она приведет вас к самому началу базы без утомительной беготни. А снаружи гальбадианцы всю эвакуируют людей и технику... Но не все — пройдите чуть вправо (заодно посмотрите на пуск ракет...) и сами в этом убедитесь.

• БОСС: «BGHZ51F2 Iron Clad», 12 уровень, 6400 HP, слаб против Грома\Земли\Воды, иммунитет к Яду.

А вот это уже более-менее серьезно. Своей атакой «Beam Cannon» этот очередной продукт дьявольской мысли гальбадианских инженеров способен снести от половины до 2\3 HP любому вашему герою. Посему сосредоточьтесь на призывании Квазакотля, Шивы и Братьев. Ифрит и Серена тоже неплохо работают — а от остальных пользы мало. Учитывая, что при хорошем «Boost»-е (тренируйте пальцы, господа...) любой из Хранителей может причинить больше тысячи HP урона, особенно долго босс не продержится. «Чисто Крутые Пацаны» могут заняться выкачиванием полезной магии «Stop», но я не рекомендую — опасно... После взрыва адской машины из пламени появятся три гальбадианца, которые до смешного слабы и не заслуживают упоминания. Трофей — «Weapon Mon Jun».

Проверьте западные ворота — для вас они закрыты. Вернитесь чуть назад и обследуйте ряд ракет за решеткой — герои в бессилии опустятся и начнут предаваться скорбным мыслям. Рановато начали — в этот момент база взлетит на воздух в красивой силиконовой заставке...



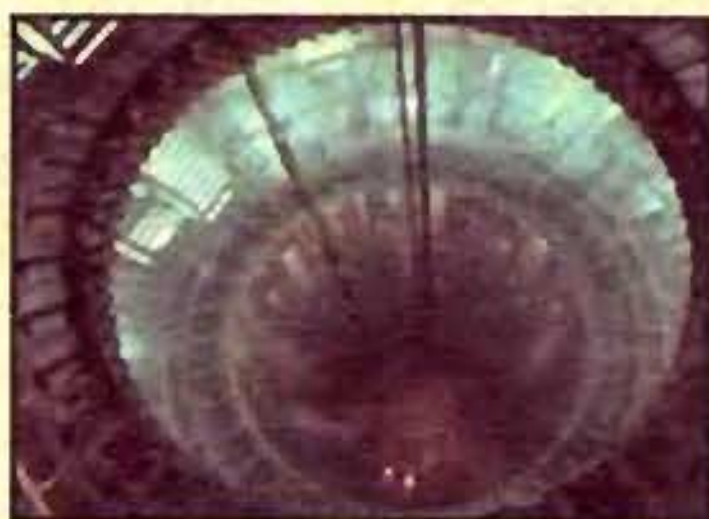
Вскоре вы увидите на экране Скволла с командой, уже добравшихся до входа в Баллаб-Гарден. Почему звучит тревожная музыка? Потому что в нашей альма-матер революция. Простые курсанты подчиняются приказам Мастера Норга (Garden Master Norg) и пытаются найти и убить Сиду Крамера, которого, в свою очередь, защищают все находящиеся в Гардене отряды Сид. Около проходной ответьте на вопрос служащего (они все на стороне Норга) — «... I don't get it...» и принимайте бой. Пройдите через проходную (поговорите там с раненым Сид-ом, получите «Mega Potion»), и в главном холле вас будут ждать Фуджин с Райджином, которые вкратце объяснят ситуацию. Теперь ваша задача — найти Крамера и доложить ему о приближающихся ракетах. Для этого вы должны обойти все помещения первого этажа Гардена и помочь своим союзникам в их обороне.



Для удобства я сделал список комнат с противниками и призами, против часовой стрелки:

«Library» — «Grat»; «Remedy». Если в команде присутствует Зелл, девушка с хвостиком подарит вам «Mega Phoenix». «Training Center». Спасите Сид-девушку и двух детей, выбрав «Help Them». «T-Rexaur», «Remedy». «Parking Lot» — «Grendel»; «Tent». «Dormitory» — «Caterpillar». Призов не будет, зато можно поспать и сохранить игру. «Cafeteria» — «Bomb»; «Gysahl Greens». «Quad» — «Bomb», «Glacier Eye». Когда попадете в засаду, ответьте «I'm with header master's faction». Получите «X-Potion». «Infirmary». Помогите Сид-ам отбить атаку (выбрав «Help them»), будет бой с «Grinaldo».

В больничном отсеке вас ждет доктор Кадоваки, которая не пожелает эвакуироваться и подарит «Elixir». Теперь вернитесь в главный холл, идите следом за Ксу на второй этаж, где она согласится устроить вашу встречу с Сидом. Шагайте в лифт — он отвезет вас куда нужно. После беседы Крамер даст вам ключ от MD-этажей Гардена. Если хотите сохранить игру, поговорите с ним еще раз... Вновь воспользуйтесь лифтом, но на этот раз он вас подведет и нагло зависнет в шахте. Посмотрев заставку о приближающихся ракетах гальбадианцев, откройте люк в полу и по лестнице спуститесь в отводной канал внизу шахты. Откройте еще один люк и в круглой комнате зайдите в дверь слева. Быстро нажимая □, открутите заржавевший вентиль и, вернувшись на экран обратно, опять спускайтесь вниз. Выкачайте из источника «Full-Life» — пройдя чуть вперед герои начнут чесать репу на предмет куда идти. В диалоге выберите «I'll go and check it out...», после чего карабкайтесь наверх по лесенке справа. М-да, здесь не только лифты старые, но и лестницы гнилые... Обследуйте панель управления по правую руку и вернитесь к друзьям тем же путем, что пришли. Если внима-



тельно обвести глазами окружающую действительность, то можно узреть на переднем плане большую зеленую лампочку. Подойдите к ней и дерните рубильник. Еще один спуск вниз... Сохраните игру, рубильником откройте ворота на заднем плане и попробуйте пересечь мост...

• **БОСС:** двое «Oilboyle», 24 уровень, 4626 HP, слабы против Огня, иммунитет к Воде. Совет один — не связывайтесь с ближним боем, а используйте Ифрита. Если данный Хранитель хорошо прокачан, то «flawless» вам обеспечен. Ну, в худшем случае вы убьете тварей со второго попадания... Трофей — 16 «Wizard Stone»; Кража — «Fuel» (из каждого). Пройдите через ворота, спуститесь вниз и, посмотрев заставку, убедитесь, что до ракетного удара остались считанные минуты. Шагайте налево и несколько раз обследуйте пульт. Увы, управлению древней техникой в Гардене не обучали... Однако, таинственный механизм работает, вознося платформу с вашей командой в высоту, к новой, еще более красивой заставке...

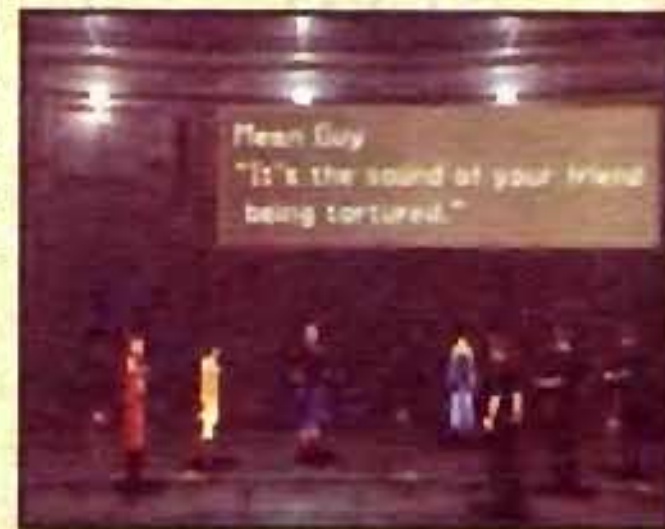


ГЛАВА СЕДЬМАЯ: «9000 ЛЬЕ НАД ЧЕМ ПОПАЛО»

Итак, кроме всего прочего, Баламб-Гарден еще и движется. Поговорите с Сидом (ваш выбор в диалоге ни на что не влияет) и спуститесь на лифте на второй этаж, где через самую северную дверь пройдите на смотровую площадку. Кстати, если вы взяли в команду Риноп, то заставка будет немного длиннее. Покиньте площадку, и Ксу срочно призовет вас на



мостик к Крамеру. Гарден движется, это хорошо, но вот управлять им не научились. Очередной серией хаотических нажатий на клавиши Скволл ответит неминуемую гибель от Баламба (не устали еще от заставок?). В следующий раз вы увидите Леонхарта в его скромной комнате, лежащим на кровати. Если в вашей команде присутствует Риноп, то придется сводить ее в кафетерий... В любом случае шагайте в главный холл, где служащий Гардена срочно призовет вас на аудиенцию к Норгу. Спуститесь на секретный этаж В1, где посмотрев на унижение всеми любимого



Сида Крамера, вы попадете на ковер к Гарден-Мастеру, который имеет странную манеру говорить и еще более странную внешность. Похоже, серебряная тарелка под вашу голову была подготовлена заранее...

• **БОСС:** «NORG», 27 уровень, 12200 HP, слаб против Ветра, иммунитет к Яду; «NORG Pod», 27 уровень, 2000 HP, слаб против Яда, защита против Грома; два «Orb», 27 уровень, по 2865 HP каждый, иммунитет ко всем стихиям.

Очень серьезный бой. Действовать надо с умом, оставьте все ваши варварские замашки. Система, в которой живет и убивает неугодных Мастер Норг, состоит из трех частей — центрального отсека и двух «глаз»-орбов по бокам. Эти самые глаза меняют цвета — с синего через желтый и до красного, после чего начинают использовать разнообразную вредоносную магию. Чтобы этого не происходило, возвращайте орбы простыми ударами в «синее» состояние. План действий такой: разрушаем «NORG Pod», после чего выкачиваем из самого Норга нового Хранителя — Левиафана (Leviathan). И начинаем колотить отвратную тушку Мастера всеми подручными средствами. Можете вызвать Карбункла и поставить магический щит, но весьма вероятно, что Норг перейдет на «Psycho Blast», что достаточно больно. В любом случае,



не забывайте про орбы и фокусируйте все атаки на основном противнике. Трофей — 8 «Wizard Stone»; Кража: «Left Orb» — «Mag Up», «Right Orb» — «Str Up», «NORG» — «Circlet». Если приглядеться к останкам грозной Норговской машины, то можно узреть источник — выкачайте оттуда «Bio». Все, теперь в Гардене один хозяин. Где его найти? В больничном отсеке, где Сид дает выход своему стрессу... Можете задать ему четыре вопроса — Крамер расскажет много интересного, в том числе и о своем браке с волшебницей Эдзей... Тем временем в главном холле вас ждет Ксу с нейтральной новостью — к Гардену причалил неизвестный корабль. Бегите на смотровую площадку и встречайте странных людей в белых одеждах, называющих себя Сид-ом Эдзи. Но драться они не намерены, а приехали забрать Эллону, девушку из наших снов о Лагуне... Крамер согласится с ними и отправит вас на поиски. Красавица находится в библиотеке, где Скволл попытается узнать у нее значение всего происходящего. После чего вам покажут заставку о красивом корабле, уносящем с собой в закат таинственную девушку Эллону, а с ней и все ответы на наши вопросы...

Действие переместится в комнату Скволла, где наш главный герой предается думам и вспоминает свое скорбное детство. Если в команде присутствует Риноп, то она попытает-





ся вытащить Скволла на прогулку — соглашайтесь, делать все равно больше нечего. Но далеко вам не уйти — в холле пару настигнет сообщение Сиды с просьбой срочно прибыть на мостик. Баламб-Гарден вышел из под контроля и врезался в Рыбацкий Горизонт (Fishermans Horizon), тихий морской городок...

Крамер отрядит вас на переговоры с местным населением — покиньте мостик и вернитесь на смотровую площадку, где вас ждет первая встреча с озадаченными обитателями Горизонта. Шагайте направо, разговаривая с народом, пока не дойдете до мельницы, расположенной в центре огромной солнечной батареи.



На втором этаже там находится Доуб (Dobe, мэр городка) и жена его Фло (Flo). И все они, мягко скажем, не рады вашему появлению, так что разговор будет довольно коротким и недоброжелательным.

[Кроме пасторальной красоты, Горизонт хранит в себе много чего ценного. Список источников

магии: «Regen» — экран справа от спуска к мельнице, «Haste» — вокзал, «Ultima» — второй этаж мельницы, «Shell» — около junk-магазина, «Full-Life» — см. дальше по тексту. Рядом с домом мэра (справа от него) вы обнаружите Мартина, бывшего наставника Гальбадия-Гардена. У него можно выиграть большинство карт 7-го уровня, а также карту Ирфита, которую мы недавно проиграли генералу Карэвэю. Другую редкую карту, Квазакотля, можно выиграть у самого мэра Доуба. Если вернуться к началу городка, то на экране с большим оранжевым резервуаром можно найти лестницу вниз. Спуститесь по ней и, пройдя тернистый путь налево, поговорите с «Master Fisherman»-ом. В диалоге выберите «I'm sorry... It's our fault...» — получите «Occult Fan III».]

Покиньте мельницу и шагайте направо, а потом наверх, пока не увидите гальбадианского солдата, насмехающегося над попытками Доуба решить дело переговорами. Ну, наше дело опять нехитрое — брать в руки оружие и махать им...



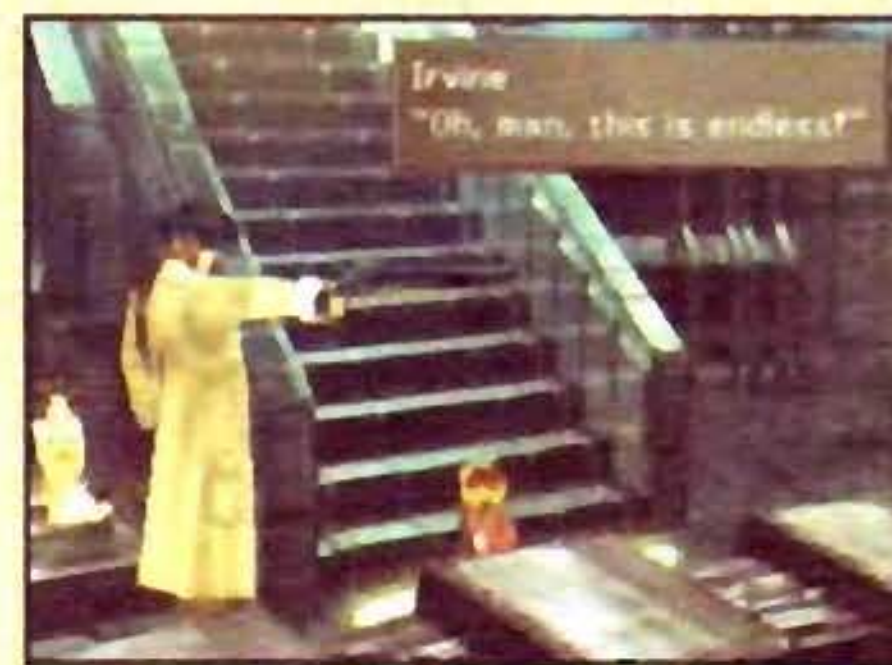
• **БОСС:** «BGH251F2 Iron Clad», 28 уровень, 7800 HP, слаб против Земли\Воды\Грома, иммунитет к Яду. Ба, старый знакомый! Только уже заметно пострадавший после былых сражений... Лучше всего провести бой одними Хранителями, особенно Левиафаном и Квазакотлем, естественно, с полным «Boost»-ом. Не самый сложный противник. Трофей — 8 «Missile». Кража — «Adamantine». Потрепанная стальная машина наконец-то найдет свое последнее пристанище на дне океана, но перед этим извергнет из своих недр... Сельфи с ее командой! С момента взрыва ракетной базы гальбади-

анцев они находились в этом броневике, не имея пути выбраться наружу. После разговоров герои уйдут, оставив на месте сражения Скволла и Риной. Выберите любой пункт в диалоге, и вы опять вольны обследовать Горизонт.

[Не торопитесь покидать рыбацкий городок — тут еще осталась пара забавных квестов. Вернитесь на экран назад и двигайтесь вправо — нас интересует мальчик-рыбак (без намеков!) около junk-магазина. Смотрите на его жалкие попытки забросить удочку и в диалоге выбирайте следующие пункты: «Sort of...», «I saw him», «I was sort... Impressed».



Говорите с парнишкой, пока он не посоветует вам побеседовать с Мастер-Рыбаком. Сходите к старику (по пути возьмите в команду Ирвина), поговорите и шагайте назад в отель. Выберите «Why not?...» и послушайте историю создания этой замечательной деревни, после чего возьмите с пола номер «Timber Maniacs». Покиньте гостиницу и за Мастером двигайтесь на экран с junk-магазином, где в разговоре выбирайте следующие пункты «I think you are right» и «No. It's all right», за что получите «Mega-Elixir» и, возможно, «Str Up». Теперь отправляйтесь в домик чуть выше того места, где вы дрались недавно с боссом. Подберите с пола еще один номер «Timber Maniacs» и послушайте, как гальбадианский офицер пытается уговорить местного жителя починить «Iron Clad». На ваше появление вражеский прапор отреагирует болезненно и позовет на улицу (типа, в натуре, на стрелу), но благополучно убежит. Вернитесь в дом



и получите у спасенного мужика «Mega-Phoenix». Все, можете возвращаться в Баламб, не забыв по пути выкачать из источника (там, где сидел Мастер-Рыбак) «Full-Life».]

Добравшись до Гардена, перво-наперво посетите сцену (Quad), где Ирвин с Сельфи планируют все починить и прибраться для своей идеи-фикс — фестиваля. После этого вас ждет поистине знаменательное событие — Сид Крамер вызовет вас на мостик и официально объявит... эээ... начальником штаба Баламб-Гардена. Короче, вы должны говорить, что всем делать, разрабатывать стратегию войны с Эдзеей. И не надейтесь, никаких привилегий не полагается...

Пока Скволл будет мучиться в своих ментальных поисках на своей же кровати, остальные бойцы решают устроить в его честь праздник. В наличии имеются ноты и музыкальный скарб, на котором нашим героям придется играть. Главным прослушиванию будет Ирвин, а первым кандидатом — Зелл.

[Управляя одним Ирвином, вернитесь в Горизонт, в дом механика, где вы опять застанете офицера, мечтающего о починке своей боевой машины. На этот раз он жаждет драки... Выходите на улицу и сразу вернитесь обратно — как вам картина? Возьмите у местного жителя «Phoenix Down» и говорите с побитым офицером, пока не получите по пять «Fast», «AP» и «Pulse» патронов. Бегите обратно в Гарден.]

Итак, идея такова — у вас есть восемь инструментов, на которых могут играть все ваши бойцы, кроме Риной (у нее отдельная миссия). От качества мелодий зависит следующая сюжетная сцена, так что положитесь на свои композиторские умения... Могу подсказать одну ценную мелодию: гитара, бас-гитара, пианино, саксофон.

Пока участники нашего ВИА репетируют, Скволл встретит Риной в холле... Выберите «I don't know...», и сцена переключится на окрестности мельницы, где вас уже ждут. Поговорите с Ирвином два раза и спускайтесь вниз к установленной сцене. Насладившись красотой, пройдите влево (можете нажать для смены камеры), обследуйте заботливо оставленный Киннеасом журнал с девочками и смотрите одну из самых эмоциональных сцен во всей игре...

ОКОНЧАНИЕ СЛЕДУЕТ ЧИСТО!
Lord Hanta



ИЛИ КАК КИДАЮТ ГЕЙМЕРОВ

TWISTED METAL 3 TWISTED METAL 4

Вот все и дождалось продолжения самой замечательной игры про сотрудников ГИБДД и их нелегкую работу. Проблемы уличного движения настолько остро стояли на момент пика популярности Twisted Metal 2, что не только гаишники, но и простые подростки, мечтающие о прекрасной карьере и синем кителе, да еще и о безопасном переходе через улицу до ближайшего пивного ларька, взяли в руки себя и джойстики, поставили ТМ2 в приставку и приготовились к тяжелой борьбе за безопасность движения. Я думаю, не стоит объяснять вам, дорогие читатели, что собой представлял ТМ2. Сегодня речь пойдет о двух играх, продолжающих этот шедевр. Если кто-то не согласен с шедевральностью Twisted Metal 2, то этого человека не исправит уже ничто. «Мозга нет — считай, калека» (авторство афоризма неизвестно, но очень часто употребляется лордом X. в повседневной дружеской беседе). Я не стану с вами спорить, тем более если вам 56 лет, за ужином вы наслаждаетесь музыкой Стравинского (не уважая при этом даже Прокофьева, не говоря уж о металле в любом его виде), курите трубку, читая вечернюю газету, и вообще представляете из себя образчик застоя (или консерватизма, если так вам больше нравится). ТМ2 — игра для подростков, boys who dreamed of fire, destruction and twisted metal!!! Вот именно эта фраза и выражает наиболее емкое описание любителей ТМ2, да и всей серии ТМ (не исключая 3 и 4, но про них чуть позже). Честно говоря, человеку преклонного возраста (это после 20 лет) играть уже не так интересно, а старикам

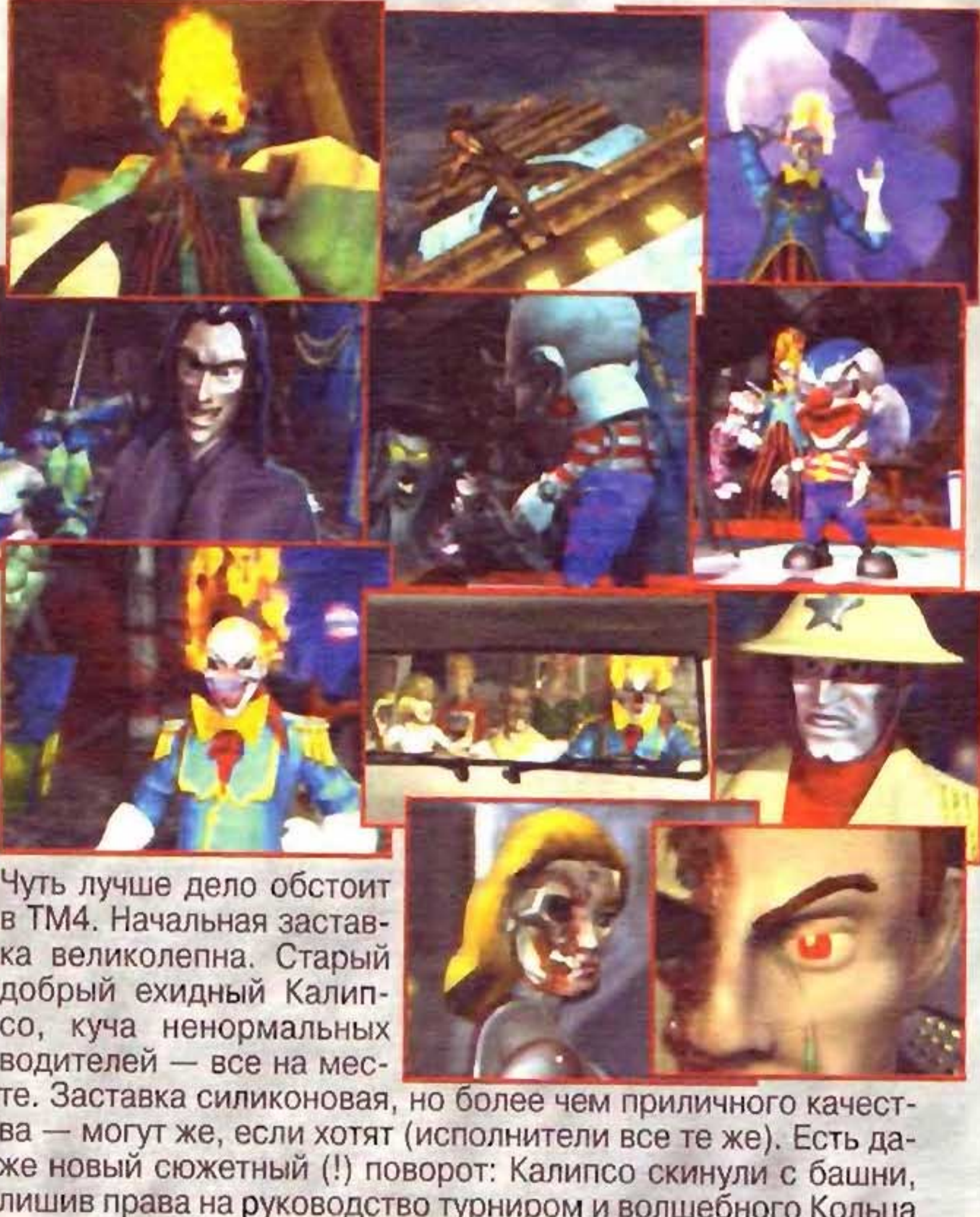


(после 25) — и вовсе скучно. Они в простенькие и веселые игры режутся. Ужасов и крови в их жизни и так хватает — жена (поставляется вместе с боссом — Тещей), дети (медленный, но уверенно-постоянный drain денег и нервов), водка (healing potion, но вышеупомянутые монстры ее не уважают) и так далее. Все это и так уничтожает весь адреналин (вместе с остальными гормонами). Хотя один мой знакомый (старик) говорит, что бабка из ТМ3, сидящая в Hammerhead, очень похожа на его тещу, так что в ТМ3 он играет с завидным постоянством. Лично я, преклонного возраста человек, тем не менее с удовольствием поиграл во второй ТМ. Вот и подобрались мы к теме настоящей статьи: что получилось с ТМ за несколько лет напряженной работы сценаристов, художников и так далее. Вы увидите мой взгляд на обе эти игры, так как рассматривать их по отдельности не представляется нужным. Сами знаете, я



никогда до этого не ругал игры, но эти напрасились... За что все очень любили ТМ1 и 2? Ответ: не только за безупречно полный игровой процесс, не только за прекрасное управление и хорошую графику, но и за самое главное — за уникальный стиль! Мрачный насмешливый Калипсо, алчные водители и не менее алчные желания. И завершал все это уникальный стиль исполнения заставок — все они построены из череды шедевричных картинок, на фоне которых лишь изредка проступает анимация, да и то практически незаметная. Все это сопровождалось прекрасно озвученными речевками. Да и сам мрачный юмор, с которым сии заставки были срежиссированы, оставлять без внимания не стоит. Все это, ничтоже сумняшеся, выкинули из ТМ3. Прекрасный арт заменили настолько дешевым «силиконом», что тошнота подкатывает после первых 10 секунд заставки. Эти твари-разработчики убили ТМ!!! Юмор всей игры (если юмором можно считать то, по сравнению с чем шуточки Бивиса смотрятся более чем остроумными) настолько сдал, что смеяться теперь могут лишь имбицильные янки. Лично мне плакать хотелось, а это бывает очень редко. Худшего я и представить не мог. Ладно бы только смысл хромал, но и само исполнение убого!

Чуть лучше дело обстоит в ТМ4. Начальная заставка великолепна. Старый добрый ехидный Калипсо, куча ненормальных водителей — все на месте. Заставка силиконовая, но более чем приличного качества — могут же, если хотят (исполнители все те же). Есть даже новый сюжетный (!) поворот: Калипсо скинули с башни, лишив права на руководство турниром и волшебного Кольца





нее, играли и ничего, никаких нареканий по поводу управления. Хорошо хоть, что в погоне за реалистичностью разработчики не стали делать смертельным попадание одной ракеты (а сколько же ракет выдержит ваша «девятка»!), да и шины прострелить, слава богу, нельзя. Но если так пойдет, то и это не за горами. Так что готовьтесь.

Говоря про ТМ4 (где движок из третьего), можно сказать, что там дело обстоит несколько лучше. Крыша по-прежнему частенько заменяет колеса, но в целом хоть как-то нормально проехать можно.



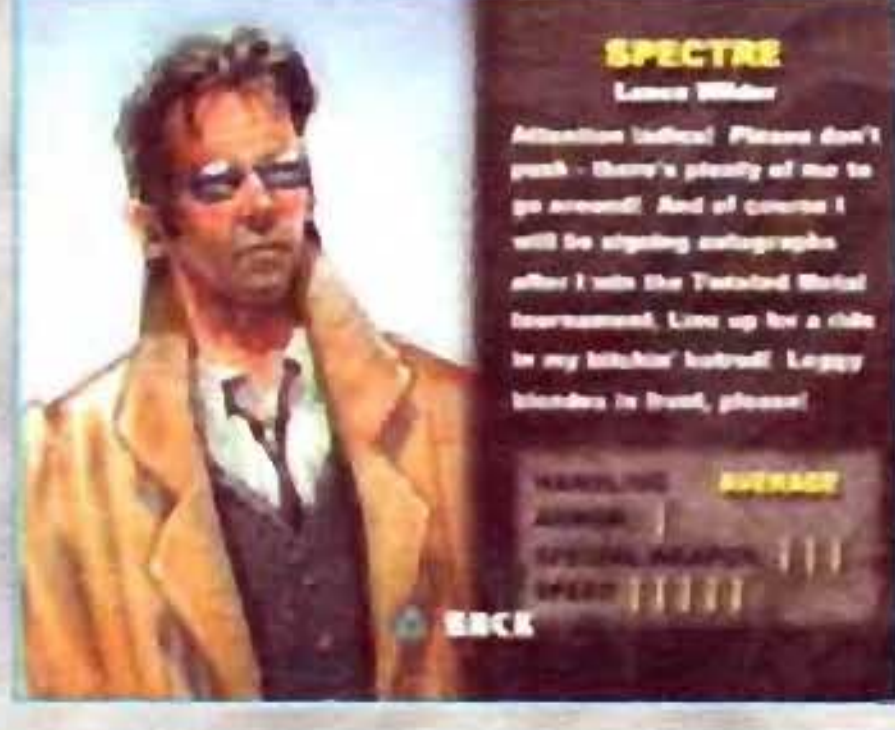
Душ, причем ни кто иной, как Sweet Tooth. Самым интересным моментом в заставке стало описание прошлого этого новоявленного узурпатора (судя по всему, возраст Сладкоежки вплотную приближается к «стольнику» Warthog'a). Зато финальные заставки, хоть и хорошо исполненные, по-прежнему тупые. Не все, конечно, но подавляющее большинство. Очень расстроил Слостена, который не только стоит подобно мебели во всех заставках, кроме одной, но и безгранично и бесподобно виснет на заставках.

Очень интересно смотреть на коротышку-приспешника, буквально излучающего молодость и здоровье, и на страдающего старческим тремором здоровяка Sweet Tooth'a. Воистину правы были прос... веселые девушки Франции XVIII века: «Размер не имеет значения».

ТМ4— первая часть ТМ, в которой совсем нет конечных заставок для боссов. Даже для Миньона. Отвратительно, халтура!!! Даже второй ТМ показал нам заставки для всего, что могло хоть как-то кататься на своих четверых (троих для Гримма) под вашим чутким (и не очень — все зависит от количества поглощенной 40% жидкости) руководством, а тут... В общем, очень обидно!



Играя за Outlaw, я был приятно поражен тем, как же точно и красиво нарисована сама машинка. Просто загляденье — красиво, полигоны не виснут, текстуры наложены просто великолепно. Зато поиграв за Warthog, я задался очень интересным вопросом: а может они вообще забыли текстуры наложить на полигоновую модель? Ни раскраски, ничего. И вот так всю игру. Зато колеса реально крутятся и поворачивают! Видимо, исходя из этого, и родилась идея применить новый engine, обещавший невероятную реалистичность управления. Но кому она нужна, эта реалистичность? Половину трассы иногда приходится проехать на крыше! Сколько раз вы переворачивались в ТМ2? И, тем не ме-



Спрайты нормальные, модели тоже без глюков, жаль только, что немного простоваты. Аллилуйя, текстуры наложены на все машинки, да при том очень неплохого качества. Что касается преимущественности в отношении перечня персонажей, то тут третий ТМ порадовал. Из ТМ2 перекочевали все наши знакомые лишь за некоторым исключением, да и у тех есть похожая на прототип замена. Slam предоставил шанс покататься своему коллеге Auger'у (персонаж есть и в ТМ4, только там он босс, да и пишется немного по-другому), Кузнечик по случаю кончины пилота заменен на ClubKid. Twister и Shadow просто пропали, зато так же просто возникли FlowerPower и Firestarter. Водитель последнего очень похож на Кейта Флинта, участника культовой группы «Пролежни» (Prodigy), да и название машинки о многом говорит. Что неприятно, так это то, что многие характеристики существенно пострадали. И еще. Handling (то есть управляемость) стал играть ОЧЕНЬ заметную роль. Интересно, конечно, вот только



ко Warthog, потерявший привлекательность ввиду бессильного спешла (а во втором ТМ он проигрывал только Гримму и Миньону), еще и ездит теперь только по прямой. Похоже, по представлениям разработчиков только так и может ездить броневик. А вот у нас в России даже танки (Т-80, например) на «пяточке» разворачиваются! Скорость тоже не фонтан. Вот так и стал один из сильнейших персонажей полным инвалидом! И таких примеров море.

Про спешлы отдельный базар. Многие столь же интересны, сколь бесполезны. Говоря про ТМ4, лучше вообще молчать. Из старых нет почти никого, а те, что есть «пошли на повышение». Warthog получил генерала и пересел в танк, Гримм стал немым пиратом (?!) и получил капитана. Остальные вообще пропали, став боссами. Вот так Axel, Slam, Thumper, Auger стали «Супер» и ждут нас в конце уровня. Вот только, чем они уж так Супер, я не понял. Кроме слегка измененного внешнего вида и немереной брони (звездочек десять), ничего не изменилось. Есть несколько оригинальных боссов плюс Sweet Tooth.



Итак, вот так и пошел этот мир. Скорость тоже не фонтан. Вот так и стал один из сильнейших персонажей полным инвалидом! И таких примеров море. Про спешлы отдельный базар. Многие столь же интересны, сколь бесполезны. Говоря про ТМ4, лучше вообще молчать. Из старых нет почти никого, а те, что есть «пошли на повышение». Warthog получил генерала и пересел в танк, Гримм стал немым пиратом (?!) и получил капитана. Остальные вообще пропали, став боссами. Вот так Axel, Slam, Thumper, Auger стали «Супер» и ждут нас в конце уровня. Вот только, чем они уж так Супер, я не понял. Кроме слегка измененного внешнего вида и немереной брони (звездочек десять), ничего не изменилось. Есть несколько оригинальных боссов плюс Sweet Tooth.





Все они играбельны после прохождения хотя бы одним из них. А заставок все равно нет. Миньон очень сдал, спешл похудел, да и ездит плохо. Зато Сладкозуб стал просто ужасной машиной. Такое непростительно даже для последнего босса. Помните, как вы страдали при встрече с папочкой Dark Tooth? Так вот, папан — отстой! До сына еще расти и расти. Старый спешл Sweet Toth'a под названием Ice-Cream grenade ушел в анналы истории, уступив место Henchmen. Название нормальное, чего о самом спешле не скажешь. Это такой чипняк! Судите сами: отнимает полжизни точно практически у любого,



всегда попадает (не спасает даже телепортация), причем почти по всей карте, держит около минуты. Это уже слишком! Играть за Сладкоежку приятно, против него — невозможно. Иногда мне не хватало всех 5(!) жизней для убийства этого дядьки, а я, могу вас уверить, не вчера сел за джойстик и своим двенадцатилетним стажем могу гордиться. Так что...



Касательно других персонажей сказать хорошего особо нечего. В канву всей серии ТМ вписываются, скажем прямо, слабовато. Какого ..., например, появился галактический мент-миротворец Quadro? Мало того, что внешне очень похож на Протосса из StarCraft, так еще и самолетик я его там же видел. Хотя прикольно, не спорю. А так все ничего. Вот только новые спешлы расстроили ОЧЕНЬ сильно. Половина из них теперь должна активироваться по образу и подобию Remote'a. Не знаю, как там они играют, а у меня на это времени особо не было. Так что про попадание таким спешлом можно сразу забыть. Кампером я никогда не был (ну, почти никогда:)), а так только один выход — ставить щит (очень неинтересно сделан, между прочим) и взрывать себя судорожным нажатием на кнопку. А есть и совсем ненужные спешлы. «Притянуть окружающих и заморо-



зить» — «окружающие» немедленно ставят щиты и принимают вас немилосердно расстреливать. Еще вариант — «притянуть окружающих и взорваться». Совсем смешно — взрывается. А вот с «притянуть» беда — все просто уезжают, не считаю нужным ни щиты ставить, ни Турбо включать. Но больше всего убил спешл машинки Microblast. Это тот же Speed, только слабее раза в три. Зачем он есть?!

Сами разборки ТМ3 происходят по-прежнему по всему миру. Зато полностью исчезли интересные приколы типа статуй свободы. Есть новый вариант прикола — перестрелять на некоторых этапах (Area 51) все генераторы силового поля, откроется проход к телепорту, а там какой-нибудь рулез. Хорошо хоть, что в подарок камперам остались разные там труднодоступные балкончики и переулки. Но в целом все по-прежнему, кататься можно. Плюс: если вам не нравились Антарктида и Нью-Йорк тем, что там часто падаешь вниз (ээ... лохи вы, криворукие (это я любя)), то тут, чтобы упасть, надо постараться. Это тем приятнее, что очень часто вы висите в воздухе — враги Рикошетов и прочей гадости не жалеют.



Кстати, о врагах. Именно в ТМ3 я понял, как я не хочу развития AI. То, что гады ездят только за тобой, забывая, что у них есть еще враги, еще пережить можно. После того как они начали целенаправленно жрать все рулезы на карте, я немного озверел. Но один момент убил меня окончательно. Вражины прикрывают друг друга! Один раз я не мог пробиться к аптечке. И не потому, что руки у меня под отбойный молоток заточены, просто ее охраняли трое (!!!) противников. Я повис... Отвис, когда подъехал побитый Аксель, починку схавал, и все четверо бросились на меня. Вы где-нибудь такое видели?! А в ТМ3 это нормально, эдакий Teamplay, понимаешь...

С содроганием я сел играть в ТМ4. И вздохнул с облегчением. Там играют честно, стреляют во все, что движется вне





зависимости от принадлежности агрегата. Это очень приятно. С падениями тоже все нормально. Карты немножко подкачали, так что на некоторых локациях неповоротливыми машинами ездить проблемно.

Еще один элемент боя — суперприемы (смотрите полный список в «Нет проблем»). Говоря

про третий ТМ, то там все опять же очень скучно. Убрали Shield. Этим сказано все. Зато есть никому не нужная Невидимость. Стрельба заморозкой назад тоже как-то потерялась. Ну а в целом делаются они по-старому, вот только Заморозка наводится теперь хорошо только на себя. Зато ТМ4 просто порадовал. Оставили все старые (из ТМ2) приемы, кроме мин и напалма, и добавили несколько новых, причем очень иногда нужных. Особенно порадовала Сильная атака — она действительно сильная!

Правда, нормально получается только, если вы играете боссами, зато очень весело. Плохо только, что внедрение новых приамбасов повлекло некоторое усложнение выполнения приемов — почти все через четыре кнопки, а не три, как было раньше.

Раз уж пошел разговор об оружии, то стоит упомянуть о том, какие изменения претерпели обычные средства поражения. Начнем, как повелось, с третьего ТМ. Fire — все по-старому, слабо бьют и плохо наводятся. Homing — позор. ТМ2 может гордиться своими Homing — они нормально наводились, а теперь почти как Fire. Power — мощно, приятно, но летит только по прямой. Napalm — теперь летит на очень близкое расстояние, да и наводится плохо. Rain — интересная идея, вот только взорвать вовремя тот же напалм еще одним нажатием кнопки непросто. Отстой, короче. Speed — тоже отстой: отнимает мало и не наводится, работает только в союзе с Фризом и пулеметом. Remote — он и в Африке... Рикошет тоже, видимо, прямиком с жаркого континента, так как никаких изменений не претерпел.



Mortyre — очень сильный напалм, иногда очень полезен.

Теперь о ТМ4. Fire — как обычно, а вот Homing снова начал наводиться. Speed сильно улучшился — неплохая альтернатива пулемету. Rain и Rain 2 — теперь это самонаводящиеся ракеты с множественными боеголовками. Круто. Power без изменений. Napalm — как в третьей части. Это же касается Remote, вот только теперь есть еще и дистанционный Фриз. Мортира и Рикошет те же, что и в третьем. Вместо мин из второго ТМ есть Proximity — взрываются при приближении объекта. Любого, так что вам тоже достанется. M.I.R.V. — страшная аббревиатура, обозначающая крылатую ракету с независимыми боеголовками. Очень полезно — головки эти неплохо наводятся, да и отнимают прилично. Auto Lob — эээ... как это по-русски? Лично я не знаю. Зато знаю, что хоть само и не наводится, зато на дистанции мортиры ракеты уничтожают почти все. Это нормальное оружие. А есть еще и ненормальное. Это Молния — как и в ТМ2, так и в ТМ3,4; Ева — (Египет), Remote (лучше), Радар (Токио) —



только в третьем. Про «ненормальное» оружие могу сказать одно положительное: при наличии нормального оно не нужно.

Теперь немного обо всем в завершение нашего эпоса. Twisted Metal 3 всех расстроил. Не только корявостью управ

ления, не только «модными» новшествами в сфере оформления, не только полным отсутствием нормального юмора. Он расстроил тем, что похоронил под своим жирным телом целый культ ТМ. Погиб «Извращенный Металл» и все тут. При появлении ТМ4 никто особо не радовался, все помнили третью часть. Но помнили и вторую, поэтому со слабой надеждой все же покупали его. И особо не разочаровались. Ждали-то нового позора, а получили весьма приличную игру. Приличную, но не шедевр, в который в свой время играли все. Множество новшеств (поддержка Memory Card, возможность сконструировать собственную машинку (незаменимо для Deathmatch), да хотя бы то, что перед началом гонки вы получаете некоторый действительно полезный совет) делают ТМ4 очень неплохой игрой. О промашках я сказал выше, но в целом играть можно. Даже после ТМ2. Великого Twisted Metal II, который RULEZZ FOREVA!!!

Могучий драйвер Polymorph Sauronovich

P.S. Спасибо всем за поддержку, особенно сибирскому зануде Kain'у. P.P.S. Прислали бы хоть письмо, дорогие читатели. Сколько работаю, а так ни одного не получил. Абыдна, паняишь...

Второй мир — Autumn Plains

Расправившись с Крашем, вы попадете в следующий мир. Не успели вы отвоевать первый замок в Летнем Лесу, как Рипто уже захватил другой замок в Осенних Равнинах. Прежде всего, найдите Толстосума и за 500 камней купите у него способность лазить по лестницам (самое время вернуться в Летний Лес и пройти все уровни на 100 процентов). Чтобы попасть на уровень Zephyr придется выложить 400 камней. А для того чтобы заработал Metro Speedway, соберите хотя бы шесть сфер. По лестницам заберитесь в замок. Чтобы открылась дверь, ведущая в его основную часть, соберите как минимум восемь сфер. В основной части замка заплатите 400 камней Толстосуму, чтобы тот перекинул мост к Shady Oasis. В коридоре замка на стене вы увидите трещины.



Протараньте их и найдете секретный проход (30).



С помощью восходящего воздушного потока поднимитесь на балкон, усыпанный сокровищами. Оттуда на другом воздушном потоке поднимитесь на самую высокую башню. С этой башни можно спланировать к двум висящим над пропастью платформам (31). На одной из них вы найдете сферу, а на другой Icy Speedway. Правда, за участие в speedway'e придется заплатить сотню камней. Запрыгните на стену. Слева (если стоять лицом к замку) в стене есть трещины. Пробейте стену и возьмите сферу (32).

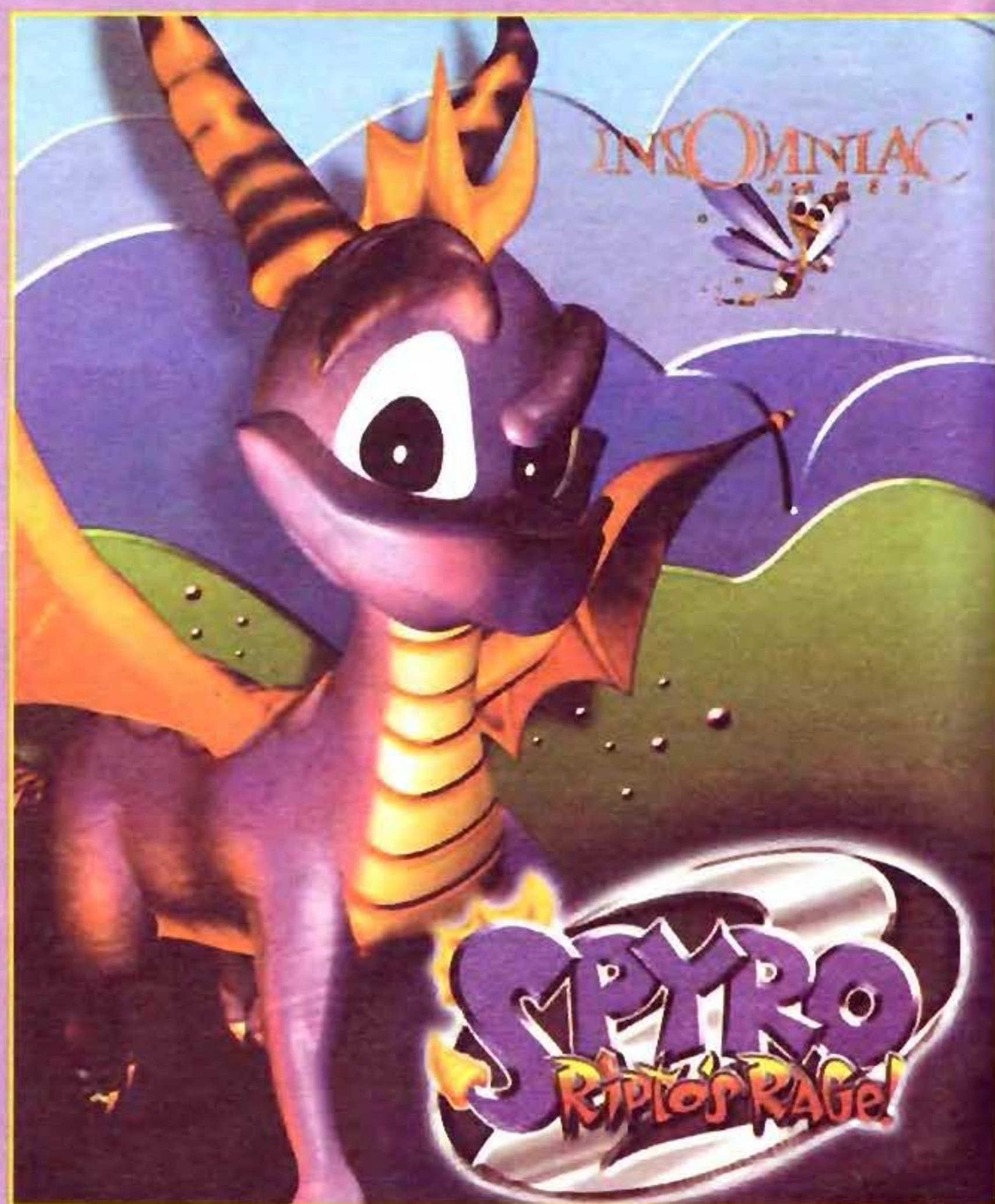


Уровни: Skelos Badlands

Передвижение по первобытному миру само по себе небезопасно: повсюду бродят огненные маги, летают огнедышащие птицы, и изо всех щелей сочится раскаленная лава. Поговорите со стоящим около пропасти первобытным вождем, и тот перекинет мостик через пропасть (совершенно бесплатно!). Перейдите мост и спасите первобытных людей от вылупляющихся из яиц динозавров (33). Награда — сфера. А если вы умудритесь спасти беззащитных розовых дебилов и от второй партии динозавров (сложно, но возможно), то и вторую сферу получите. Пройдите по туннелю к озеру лавы. Поговорите со стоящим на одном из островков вождем. Противные ящерицы украли восемь костей, принадлежащих его другу (скелету). Для того чтобы отыскать восемь ящериц-воровок (34), необходимо привести в действие два усилителя, дающих временную неуязвимость (убейте 16 врагов). С их помощью вы сможете ходить по лаве. Собрав все кости, вы не только полюбуетесь на танец их счастливого обладателя (35), но и завладеете последней сферой. Поднявшись по лесенке чуть дальше, вы найдете ракету, которой сможете разбить сундук с драгоценными камнями. Поговорите с вождем, стоящим возле флажка, и он отдаст вам талисман.



Пройдя по мосту, вы найдете человека, потерявшего своего снежного леопарда Джорджа. Леопард бродит неподалеку. Чтобы его приручить, скормите ему три рыбки из прорубей (38). Отведите «киску» к ее хозяину, и сфера вам обеспечена! Обнаружив темницу шамана Тука, убейте всех магов и разморозьте эскимосов, которые, скатив огромный снежный ком, освободят вождя. Поговорите с шаманом и берите талисман.



Crystal Glacier

Для начала огненным дыханием разморозьте всех стоящих рядом эскимосов. Выяснится, что ледяные маги захватили в плен местного вождя, шамана Тука. Северный народец попросит вас вызволить шамана, поскольку у него находятся все билеты на сегодняшний хоккейный матч. Встаньте на катапульту, и ребята перебросят вас через пропасть. Там убейте ледяных магов и снова разморозьте эскимосов, которые помогут вам забраться на стену (36). За очередной мост придется заплатить Толстосуму 200 драгоценных камней. Поговорите с шаманом под мостом, и он попросит вас уничтожить 15 пауков, живущих в туннеле. Для этого активизируйте летательный усилитель (убейте 15 врагов) и вперед (37). Главное помнить, что пауки очень быстро размножаются.



Пройдя по мосту, вы найдете человека, потерявшего своего снежного леопарда Джорджа. Леопард бродит неподалеку. Чтобы его приручить, скормите ему три рыбки из прорубей (38). Отведите «киску» к ее хозяину, и сфера вам обеспечена! Обнаружив темницу шамана Тука, убейте всех магов и разморозьте эскимосов, которые, скатив огромный снежный ком, освободят вождя. Поговорите с шаманом и берите талисман.



Breeze Harbor

На обитающих здесь птиц внезапно напали странные существа, внешне напоминающие огромных и жирных червей. Они погасили огонь в паровых котлах и захватили летающий корабль. Подождите дрова под первым котлом и с помощью образовавшегося воздушного потока поднимитесь наверх. Разведя огонь под вторым котлом, вы наполните водой бассейн.

У третьего котла пройдите влево и поговорите с птицей. Птица попросит вас уничтожить восемь колючих металлических шаров (39). Для этого используйте стоящие повсюду пушки. Очередная сфера. Разожгите третий костер и прыгайте на маленький летающий кораблик, который перевезет вас через пропасть. Убейте 14 врагов, чтобы заработал прыгательный усилитель. Воспользуйтесь им, чтобы запрыгнуть наверх. Сидящая там птица попросит вас собрать 50 шестеренок. Для этого придется прокатиться на оснащенной пушкой вагонетке (40). Собрать шестеренки не так просто, как может показаться: на вашем пути возникнет множество



(39)



(40)

препятствий. Объезжая каменные блоки, помните, что при нажатии джойстика влево или вправо вагонетку очень резко швыряет в соответствующую сторону. Маленькие ящики надо, как и пропасти, перепрыгивать, а вот бочки расстреливать пушкой. Кроме как по бочкам, стрелять надо по стрелочкам, дабы поворачивать на развилках. Собрав шестеренки и взяв сферу, подожгите деревяшки под последним котлом. Воспользуйтесь заработавшей катапультой (41), чтобы попасть на корабль, и разожгите там два костра. Корабль немного подлетит вверх, и вы сможете взять талисман.



(41)

Zephyr

Если на уровне Breeze Harbor червяки напали на птиц, то здесь все наоборот: пернатые твари превратили владения червяков в зону боевых действий. И вы, как гарант всеобщей безопасности, должны это безобразие прекратить. Из врагов особо опасны маленькие цыплятки, плюющиеся ракетами. Пушки на этом уровне предназначены не столько для уничтожения врагов,



(42)

сколько для взрывания дверей и сундуков с камнями. Поговорите с червяком возле пустого загона. Он попросит вас собрать пятерых сбежавших слоников (42). Слоники эти бродят по округе. Тараном и огнем затолкайте их в загон, и вас одарят сферой. Но парочка слонов все еще гуляет на свободе. Поднявшись по лестнице, подзарядитесь огненным усилителем (достаточно убить парочку врагов) и с его помощью забросьте слонов на высокий уступ (а также взорвите сундук). Зашвырнув беглецов в загон, вы поимеете вторую сферу. Поговорите с червяком около обрыва, и тот со слезами на глазах попросит вас вернуть ему его возлюбленную птаху, которая преспокойно сидит в высокой башне (43). Неподалеку стоит Профессор. Поговорите с ним, он даст вам волшебное семя. Бросьте



(43)



(44)

такое семя на грядку (если вы еще не заметили, они тут повсюду) и из него мгновенно вырастет растение (44). Чтобы растение вновь превратилось в семя, дыхните на него огнем. Посадив семя в овраге, запрыгните на выросшее растение и на уступе возьмите еще одно семя.

Вернитесь к Профессору и посадите оба семени на грядки. Заберитесь по образовавшейся лесенке и возьмите еще семя. Посадите его и сможете запрыгнуть на платформу. Там берите очередное семя и прямо оттуда плюйте на грядку внизу. По выросшему растению переберитесь на мостик и там обнаружите еще одно семя. Посадите его и прыгайте на уступ. Попрыгав по уступам, вы натолкнетесь на Профессора. Он поощрит вас сферой и даст еще два семени. С их помощью вы, наконец-то, доберетесь до птички, которая, отдав вам сферу, вернется к своему хозяину.



(45)

Возвращайтесь на поляну с загонем и на восходящих воздушных потоках поднимитесь к пушке. Пробейте дверь в башенке и прыгайте туда. Бегите к другой пушке и пробейте дверь соседней башни (45). Внутри окажется склад взрывчатки, который тут же взлетит на воздух. На месте недавнего взрыва поговорите с чудом выжившем червяком, и он вручит вам талисман.

Scorch

Мальчуган по имени Хендел и его сестра Грета были посланы в этот город с секретной шпионской миссией. Но, к несчастью, Хендела поймали, поэтому вам придется помочь Грете его выручить. Враги здесь довольно-таки опасные, особенно стражники с ружьями. Нажимая кнопки, поднимайте опущенные флаги (46), чтобы открывались двери. После первой открытой двери поднимитесь по лестнице слева и помогите Хантеру собрать сбежавших из зоопарка обезьян. Для этого тараньте пальму в тот момент, когда Хантер будет под ней, так чтобы обезьяна упала в его бочку (47). Сделать это надо раньше, чем макака заедет ему кокосом по «чайнику».



(46)



(47)

И снова сфера. Опустив мост, спуститесь по лестнице левее него и на восходящих потоках воздуха поднимитесь к сокровищам. В конце уровня поговорите с сидящим в башне Хенделом, и тот попросит принести ему три флага, которые вы совсем недавно подняли так высоко. Подзарядитесь огненным усилителем (убейте 20 врагов), со всех ног бегите к ближайшему флагштоку и плюйте огнем во флаг. Сверху свалится хранитель флагов (48), и надо будет бежать за ним, уворачиваясь от разбрасываемых им бомб. Если вы не словите ни одной, то обретете флаг. Прodelайте это три раза, и Хендел вручит вам сферу. Тем же усилителем разбейте сундук с драгоценными камнями. Поговорите с Гретой, и она отдаст вам талисман.

И снова сфера. Опустив мост, спуститесь по лестнице левее него и на восходящих потоках воздуха поднимитесь к сокровищам.

В конце уровня поговорите с сидящим в башне Хенделом, и тот попросит принести ему три флага, которые вы совсем недавно подняли так высоко. Подзарядитесь огненным усилителем (убейте 20 врагов), со всех ног бегите к ближайшему флагштоку и плюйте огнем во флаг. Сверху свалится хранитель флагов (48), и надо будет бежать за ним, уворачиваясь от разбрасываемых им бомб. Если вы не словите ни одной, то обретете флаг. Прodelайте это три раза, и Хендел вручит вам сферу. Тем же усилителем разбейте сундук с драгоценными камнями. Поговорите с Гретой, и она отдаст вам талисман.



(48)

Fracture Hills

Свирепые каменные монстры сковали камнем священный храм сатиров. Вам же надо освободить шестерых обращенных в камень музыкантов (49), чтобы те своей волшебной музыкой расколдовали храм. Каменных монстров можно уничтожить, только столкнув в лаву. Кроме них на земле сатиров произрастают живые кусты и деревья. Для активизации таранного усилителя убейте 14 врагов. С помощью этого усилителя вам удастся пробежать по довольно извилистой траектории, прошибая двери и перепрыгивая уступчики, чтобы в конце концов вызволить из заточения сатира.



(49)



(50)

Сфера. Если во время пробега ближе к финишу свернуть влево, то, при некотором везении, вам удастся расколоть сундук с камешками. В месте скопления каменных монстров вы найдете пожилого алхимика (50). Помогите ему донести противоядие до Хантера (своим недавним опытом алхимик сковал его ноги камнем). Старик явно страдает малярией: вместо того, чтобы идти прямо к Хантеру, он сделает здоровенный крюк и пройдет мимо все каменных уродов. Тараньте монстров, иначе те разобьют склянку с бесценным противоядием. Если вы уже научились долбить головой землю (эту способность можно купить только в третьем мире), то сможете помочь Хантеру перебить всех каменных монстров (51). Закончив все свои дела, топайте в храм за талисманом.

Magma Cone

Безмозглые каменные монстры добрались и до владений фавнов. Они потревожили вулкан, и теперь из-за его извержения фавны не могут устроить вечеринку. Толкайте каменных людей на нарисованные на земле крестики, и фавны сами с ними разберутся. По лестнице на башне заберитесь на уступ слева. С этого уступа прыгните на другой уступ справа. Там по другой лестнице заберитесь на вершину башни и прыгните в дыру. Вы окажетесь в подземной пещере, где встретите Хантера. Он предложит вам посоревноваться в сборе кристаллического попкорна, то и дело выпрыгивающего из трещин в земле (52). Счет ведется до десяти. Выиграв один раз и получив сферу, вы можете выиграть еще одну сферу, если сыграете еще (на этот раз счет ведется до пятнадцати). Выбирайтесь из пещеры и лезьте по лестнице с другой стороны башни. Пройдите по мостику и заплатите Толстосуму 200 камней за право воспользоваться лифтом. Спустившись на лифте, вы попадете к вулкану. По лестницам заберитесь наверх (53) и заткните его (опасайтесь падающих сверху камней). Сделав это, вы сразу же получите талисман. Но не спешите покидать уровень, а спланируйте на мостик. Поговорите с фавном, и тот даст вам последнее задание: уничтожить 12 огненных монстров. Подзарядитесь летательным усилителем (для его активизации необходимо убить всего двух врагов) и летите к лаве, чтобы заглотить парящий в струйке пара камень. Теперь поднимайтесь выше и плюйте в первого попавшегося монстра (54). Потом снова за камнем и так, пока всех не перебьете. Последняя сфера.



(52)



(51)

Сделав это, вы сразу же получите талисман. Но не спешите покидать уровень, а спланируйте на мостик. Поговорите с фавном, и тот даст вам последнее задание: уничтожить 12 огненных монстров. Подзарядитесь летательным усилителем (для его активизации необходимо убить всего двух врагов) и летите к лаве, чтобы заглотить парящий в струйке пара камень. Теперь поднимайтесь выше и плюйте в первого попавшегося монстра (54). Потом снова за камнем и так, пока всех не перебьете. Последняя сфера.



(54)

Shady Oasis

Живущие в этом восточном городке маленькие гиппопотамчики лишились своего Великого Ягодного Дерева. Помогите им добраться до него. Стряхивайте ягоды с маленьких ягодных деревьев (55), чтобы гиппопотамчик мог их съесть. Съев ягоду и превратившись на некоторое время в большого бегемота,



(55)



(56)

он получает возможность «открывать» запертые двери. В одном месте дерево расположено слишком высоко, и вам придется плюнуть в него камнем, чтобы стряхнуть ягоду. Возле Великого Ягодного Дерева поговорите с одним из гиппопотамчиков, и он попросит вас поймать троих воришек, укравших волшебные лампы (56). Верните лампы, и вас наградят сферой. Возле усилителя, дающего неуязвимость (убейте 18 врагов), стоит еще один гиппопотамчик. Поговорите с ним, он попросит вас освободить восьмерых его братьев из каменных глыб (57). Для этого нужно не только активизировать усилитель, но и научиться долбить головой землю. Если вы уже это умеете, то с легкостью сможете заработать сферу. Чтобы разбить находящийся рядом сундук, ударьте головой по мишени. Обычный же сундук подорвите ракетой. Поговорите с гиппопотамчиком возле Великого Дерева, и он даст вам талисман.

Metro Speedway

Сначала перебейте птиц, сидящих на рубильниках, затем ребят, висящих на веревках над водой (проще всего спалить наковальни, к которым крепятся их веревки).



(58)

Теперь пролетите сквозь часть арок, перебейте мужичков с табличками в руках и пролетите сквозь оставшиеся арки. Пройдите основное соревнование, поговорите с бородатым человеком за одним из водопадов (58) и получите от него задание. Летите за Хантером и подбирайте мешки с деньгами, которые он будет выбивать у сидящих на стенах воришек, прежде чем они упадут на землю. Сфера.

Icy Speedway

Для начала спалите парашютистов (именно парашютистов, а не веревки) и снегоходы, потом высунувшихся из воды динозавров и танцующих человечков и, наконец, пролетите сквозь арки.



(60)

Босс — Gulp

Теперь, спустившись на землю, протараньте ледяной домик (59), внутри которого окажется Хантер. Поговорите с ним, и он предложит вам полетать на парашюте (60). Если вы впишитесь во все 50 колец, заработаете магическую сферу.

Забить этого массивного динозавра значительно сложнее, чем Краша. Тем более что он вооружен пушкой (61), от залпов которой не так уж просто увернуться. Голыми руками Галпа не возьмешь, поэтому придется пользоваться тем, что сбрасывают с неба птицы. А сбрасывают они много чего: бочки со взрывчаткой, бомбы, ракеты и... куриц на закуску. Бочки надо тараном кидать во врага, бомбы — поджигать, а ракеты — брать в рот и плевать. Но всеми этими примочками можете пользоваться не только вы, но и Галп, причем в его руках (ногах) это гораздо более грозное оружие (62). Десять удачно проведенных атак, и любимый телохранитель Рипто откинёт копыта!



(62)



(57)



(59)



(61)

Третий мир — Winter Tundra

Проказник Рипто засел в последнем замке. Несмотря на то, что уровней здесь меньше, чем в предыдущих мирах, добраться до босса будет сложнее. Дело в том, что все талисманы вы уже собрали, поэтому в этом мире все решает количество находящихся в вашем распоряжении магических сфер. Даже за прохождение уровня дается все та же сфера.



(63)

Cloud Temples нужно собрать 15 сфер, а чтобы вас пустили на уровень Metropolis все 25. За участие в Canyon Speedway заплатите Толстосуму 200 драгоценных камней и еще тысячу камней выложите за способность долбить головой землю. Теперь раздолбайте лежащие вокруг каменные глыбы, и в самой



(64)



(65)

большой (63) обнаружите сферу. Вторая сфера лежит на стене (64). Попастись туда можно на восходящих потоках воздуха. Взяв ее, не спешите спрыгивать вниз. Справа от замка (если стоять к нему лицом) есть водопад (65). Прыгнув в него и проплыв по туннелю, вы найдете третью сферу.

Уровни: Mystic Marsh

Проживающие здесь водяные маги оказались в незавидном положении: пересох их священный фонтан. В результате обитающая на острове фауна вышла из-под контроля. Остерегайтесь слонов, они большие и быстрые. Так что затопчут и не заметят... В одной из башенок на восходящем воздушном потоке поднимитесь на крышу и прыгайте к соседней башенке. Там вы найдете Профессора. Бедняга потерял свой карандаш, и от вас требуется его отыскать. Берите яйцо, которое он вам даст, и по веткам деревьев ступайте на возвышенность. Там кидайте яйцо в гнездо (66), и при-



(66)



(67)

летевшая птица сбросит вам какой-то плод. Неподдалеку стоит горшок (67). Бросайте туда вашу находку, выросшее из горшка растение выплюнет резинового утенка. Хватайте утенка и бегите к пруду с утками (68). Плюйте его туда, и ма-



(68)

ма-утка даст вам еще один плод. Кидайте его в котел, стоящий в пещере (69), из него выпадет монетка. А что делают с монетками? Правильно! Кидают в фонтан. Сделайте это и получите карандаш. Верните Профессору его собственность, за это он даст вам сферу. Активизируйте прыгательный усилитель (убейте 20 врагов), с



(69)

его помощью прыгайте на самую высокую возвышенность.

Там поговорите с путешественником (70). Оказывается, воришки свистнули все его автомобильные свечи, и теперь он не может починить машину. Поймайте четырех воришек, и путешественник подарит вам сферу. По-

ворите с водяным магом на краю средней возвышенности. Проснувшись, он вновь «включит» фонтан, а в благодарность за то, что вы его разбудили, вручит вам сферу.

Cloud Temples

Злые маги украли у добрых магов волшебные палочки, теперь с их помощью чинят беспредел в некогда тихих и спокойных храмах. Истребляйте злых магов (71), а добрые маги будут устранять преграды у вас на пути. Отмахиваясь от горных козлов, вы рано или поздно наткнетесь на здорового такого парнишку (72). Это секрет-



(71)

ный агент Зеро. Поговорите с ним, и он предложит вам поиграть в шпионов. Следуйте за агентом, прячась при этом от него за деревьями. Если вы умудритесь добраться до его секретного убежища незамеченным, получите сферу.



(72)

Для выполнения второго задания необходимо активировать два ледяных усилителя (убейте 21 врага).

В местной колокольне завелись гадкие тролли. Попытки магов сжечь их огнем не увенчались успехом, поэтому единственный шанс изгнать их — хорошенько их напугать. Для этого надо позвонить в три колокола. Под-



(73)

зарядитесь ледяным усилителем и замораживайте троллей, чтобы те превращались в ледяные глыбы (73).

Прыгая по глыбам, вы доберетесь до первых двух колоколов. После того как вы позвоните в них, около усилителя возникнет воздушный по-

ток, на котором вы сможете подняться к последнему колоколу. Находящейся там же ракетой разбейте сундук. За избавление от троллей вас одарят сферой. Третью же сферу вы получите в последнем храме.

Robotica Farms

Ферма эта не совсем обычная или, правильнее сказать, совсем необычная. Дело в том, что абсолютно все ее обитатели — роботы. И даже выращиваемые здесь овощи сделаны из металла. Не так давно эту ферму постигла вполне обычная для любой фермы проблема — вредители (тоже механические). И все бы ничего, да вот только большие они очень... Некоторые насекомые, например, кидающие бочки не так уж опасны. Но вот маленьких крутящихся жуков (уничтожить их



(74)



(75)

можно, лишь долбя головой) и ос действительно стоит избегать. Один из фермеров попросит вас отогнать настырных жучков от его дорогостоящих пугал (74). Для этого сгоняйте их с одного пугала, и пока они будут лететь к другому, жгите огнем.

Сфера. Приведите в действие таранный усилитель (убейте 15 врагов) и пробегите по извилистому мостику, сшибая преграды (75). Пройдя весь маршрут, вы получите сферу. Последнюю же сферу вам даст фермер, стоящий около большого синего генератора (76).



(76)

Metropolis

В высокотехнологический город, населенный роботами, неожиданно вторглись непонятно откуда взявшиеся животные. И теперь, кроме миролюбивых роботов, в нем встречаются коровы в скафандрах и с бластерами, свиньи-камикадзе с приделанными к спинам ракетами и прочая живность. На первый взгляд в этом уровне полно пропастей. Но на самом же деле их нет вообще, поскольку все постройки в городе окружены силовым полем! Долбите головой лифты, чтобы те заработали. В одной из комнат поднимитесь по лестницам и на льду сразитесь с быком (77). Он будет швырять в вас бомбы, а вы отбивайте их в него огненным дыханием, при этом, стараясь самому на них не нарваться. За победу над быком вам дадут сферу. Этот уровень особо примечателен тем, что в нем находится уникальный летательно-огненный усилитель (активизируется сам).



(77)



(78)

Поговорите со стоящей около усилителя женщиной-роботом, и она, дав вам сферу, откроет выход с уровня. Не спешите прыгать в портал! Девушка попросит вас уничтожить три летающие тарелки (78). Подзарядитесь усилителем и в полете расстреляйте их файерболлами (а также взорвите два ящика с драгоценными камнями). Старайтесь не висеть у тарелок на «хвосте»: из их сопел частенько вылетают ракеты. За устранение неопознанных летающих объектов — сфера. Уничтожьте еще пять тарелок и получите последнюю сферу.

Canyon Speedway

Полет по каньону на редкость прост. Сначала спалите баранов, потом пролетите сквозь кольца, затем перебейте кружащих в небе птиц. Теперь вырубайте на дорогу и летите навстречу едущим автомобилям, сжигая их по мере поступления. Пройдя основную часть speedway'я, поговорите с Хантером, стоящим на уступе возле птиц (79). Он предложит вам прокатиться на его самолетике. Самолетом при этом управляете не вы, а Хантер с помощью дистанционного управления. От вас же требуется поразить 25 целей из пушки (80).



(79)



(80)

Сфера.

Босс — Ripto

Чтобы попасть к последнему боссу, надо иметь при себе никак не меньше 40 сфер. Бой этот будет хоть и тяжелый, но очень интересный! Состоит он из трех частей. Первая часть: Коротышка Рипто бегаёт по арене и стреляет в вас файерболлами (81). Собирайте сферы, которые вам сбрасывает Хантер. Набрав три сферы, вы получаете какую-либо супер-способность (либо супер-таран, либо плевки), но на очень короткое время. В этот момент атакуйте врага. Но и Рипто, собрав три сферы, может применить спец. прием.



(81)

Вторая часть: снимите всю линейку здоровья Рипто, и он призовет механического Галпа (82). Тактика боя та же. Третья часть: механический Галп уничтожен, и Рипто, усевшись на огромную птицу, уничтожает арену. К счастью, Спайро успел прихватить золотую сферу и получил способность летать и стрелять файерболлами (83). Стреляйте в Рипто, затем быстро пикируйте вниз и летите над лавой. Так выпускаемые боссом самонаводящиеся сгустки плазмы в вас не попадут. Итак, Рипто повержен! Жители королевства Авалор выражают вам свою благодарность и даже заставляют Толстосума вернуть вам все отданные ему в свое время сокровища. А теперь титры...



(82)



(83)

Но не торопитесь выключать приставку! Приключения еще не закончились!

Dragon Shores

Попал-таки наш Спайро к Драконьим Берегам. Но, чтобы вас пустили драконий парк развлечений, необходимо собрать 55 магических сфер и 8000 драгоценных камней. В парке есть четыре вида аттракционов: тир (84), поездка



(84)



(85)



(86)

на вагонетке (85), скидывание монстров в бассейн (86) и туннель любви (87).

Трижды одержав победу на первых трех аттракционах, вы заработаете девять жетонов. Еще один вам дадут за согласие один раз проплыть на лодке по туннелю любви. Заполучив все десять жетонов, вы сможете попасть в драконий театр, где вам покажут все ранее просмотренные заставки. Но есть в драконьем парке еще одна загадочная дверь, которая откроется для вас, только если вы соберете все 64 магические сферы и все 10000 драгоценных камней. За этой дверью находится усилитель, дарующий бесконечный огненный заряд (88)! Я, честно говоря, рассчитывал на большее, ну да ладно... Подзарядившись этим усилителем, вы можете вернуться в



(87)



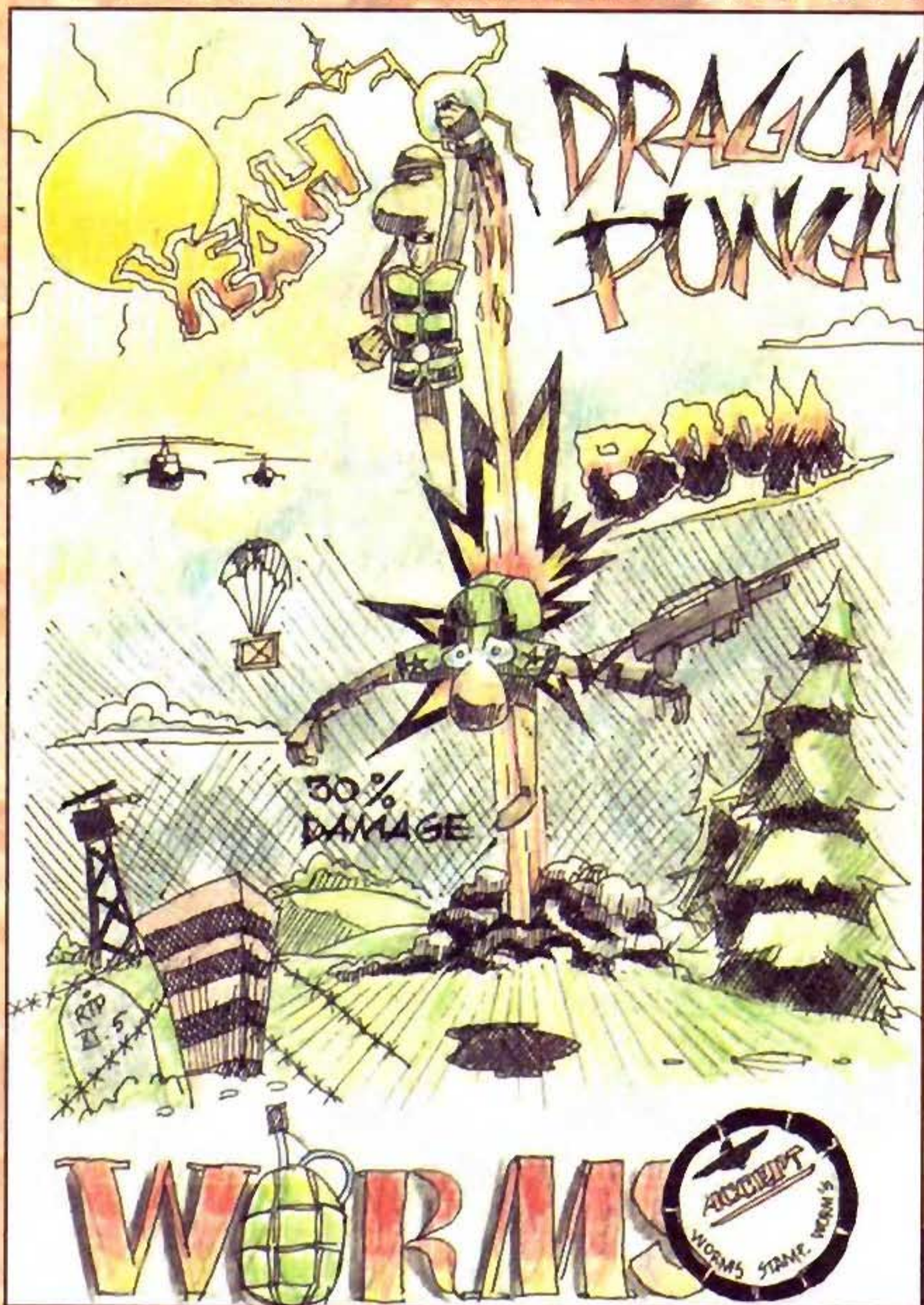
(88)

Авалор и немного поразвлекаться. На этой радостной ноте я завершаю свое повествование и очень надеюсь, что оно действительно помогло вам в нахождении всех 100 процентов секретов этой гениальной игры.

Mac Fank

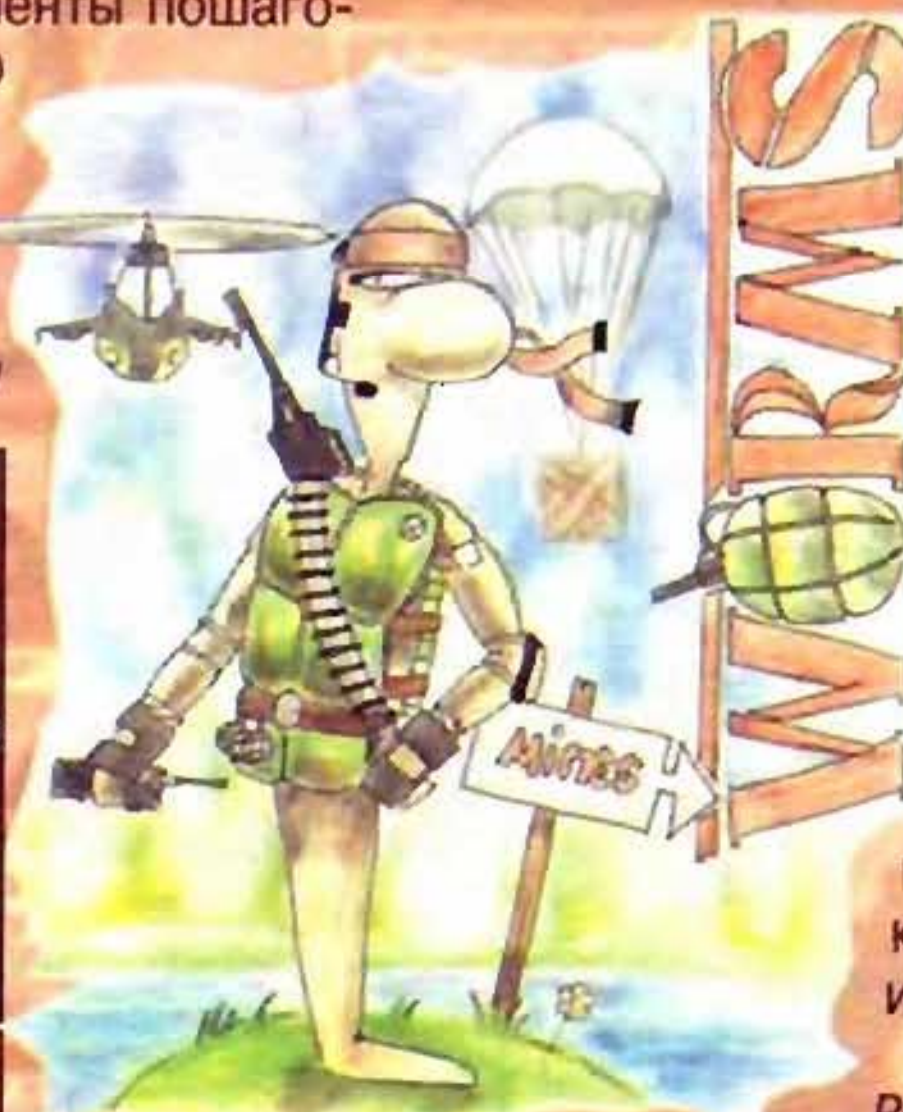


WORMS ARMAGEDDON



Скажите, а вы любите червяков? Ну, как же можно не любить этих милых розовых крошек. Конечно же, я имею в виду не обычных земляных червей и даже не знаменитого червяка Джима, а персонажей всеми любимой игры от Team 17 Worms. От обычных червей они отличаются не только наличием у них глаз, рук и мозгов, но и потрясающей воинственностью. Каждый из них в совершенстве владеет всеми видами огнестрельного и холодного оружия, а при необходимости и кулаком может в челюсть двинуть. Основательно вооружившись и объединившись в небольшие отряды, черви развязали яростную, но, в то же время, и очень веселую войну. Начавшаяся несколько лет назад на PC и продолжившаяся на Mega Drive и PlayStation, война эта не затихает и по сей день. И вот ее очередной этап, грозно именуемый Армагеддон.

Назвать эту игру стопроцентной стратегией язык не поворачивается, поскольку, кроме тактического мышления, от вас здесь потребуется и ловкость пальцев, и хороший глазомер. Скажем так, в этой игре присутствуют как элементы пошаговой стратегии, так и боевика. Но все же с чистой совестью можно утверждать, что Worms является собой вполне самостоятельный жанр. Для тех, кто не знаком с предыдущими частями, расскажу



немного о принципе игры. Вам в подчинение дается отряд из четырех храбрых червяков. Отряд этот помещается на двумерное игровое поле, которое вы обзрываете сбоку. На этом же поле может находиться до трех вражеских отрядов. Побеждает, естественно, тот отряд, который сумеет уничтожить всех противников. Убить червяка можно двумя способами: либо систематически его обстреливать и избивать до тех пор, пока не кончится его жизненная энергия, либо столкнуть его в воду. Дело осложняется двумя факторами: во-первых, причудливым ландшафтом, по которому довольно-таки непросто передвигаться, и, во-вторых, сложной системой прицеливания при использовании основных видов оружия, базуки и гранат. При этом необходимо рассчитать не только угол, под которым полетит снаряд, но и силу, с какой он будет выпущен. Да к тому же имеется и такой фактор, как ветер, способный сильно изменить траекторию полета снаряда, выпущенного из базуки. Изюминка игры в том, что поле битвы не монолитное, а деформируемое. К примеру, граната оставляет в земле углубление, а динамит, так вооб-



пол-экрана сносит. К тому же в вашем арсенале есть приспособления вроде отбойного молотка, с помощью которых вы сможете как следует окопаться.

Как уже говорилось, бои проходят в пошаговом режиме, причем на каждый ход вам отводится определенное время, за ко-



торое необходимо успеть сотворить какую-нибудь пакость по отношению к врагу.

Теперь поговорим конкретно о Worms Armageddon. Прежде всего, количество оружия и приспособлений возросло до 55. Среди новых видов оружия нужно отметить летающую овцу, скунса, который травит врагов ядовитыми испарениями, после чего взрывается, и «святую гранату», которая раза в три мощнее динамита. Во время боя стали происходить всякие происшествия, вроде наводнений и землетрясений, после которых черви заболевают морской болезнью и начинают терять несколько единиц здоровья за ход. Но все же основной интерес представляют режимы иг-

ры. Worms — это одна из тех игр, в которую нужно долго учиться играть. Именно поэтому разработчики предусмотрели специальный режим тренировки, где вас научат пользоваться основными видами оружия. Кроме того, успешно пройдя комплексную тренировку, вы откроете Mission Mode. Всего в игре сорок различных миссий, в которых от вас потребуется не только уничтожить всех врагов, но и выполнить конкретное задание. Но, несмотря на все это, игра, прежде всего, предназна-

чена для шумных компаний, ведь в Worms могут одновременно играть до четырех человек без всяких там линк-кабелей, при помощи всего лишь одного джойстика. К графическому оформлению нет никаких претензий — все ярко и красиво. В Worms Armageddon мной было замечено лишь два существенных недостатка. Первый — невыносимо долгие loading'и. Второй — искусственный интеллект врагов. Даже в версии первой части Worms для Mega Drive я не видел, чтобы черви так долго обдумывали свой ход. Как правило, они соображают секунд десять, после чего отмачивают какую-нибудь глупость. Но это лишь подтверждает непреложную истину — в Worms надо играть с живым оппонентом.

В Worms Armageddon мной было замечено лишь два существенных недостатка. Первый — невыносимо долгие loading'и. Второй — искусственный интеллект врагов. Даже в версии первой части Worms для Mega Drive я не видел, чтобы черви так долго обдумывали свой ход. Как правило, они соображают секунд десять, после чего отмачивают какую-нибудь глупость. Но это лишь подтверждает непреложную истину — в Worms надо играть с живым оппонентом.

Рисунки В.Горбунова (г.Казань)

Mac Fank

Ну, пришла, похоже, и моя очередь высказать свое мнение в споре о преимуществах и недостатках японской и диснеевской мультипликации. Вкратце. Ибо в основном рассказ будет о последней из вышедших для PSX экранизаций американского мультхита о жизни и приключениях Тарзана (знаменитого героя книг Эдгара Берроуза), в детстве попавшего вследствие крушения в африканские джунгли и воспитанного гориллой Калой в окружении ее соплеменников.

Так вот, я не считаю себя знатоком аниме (в основном, не смотрю, а читаю обзоры и слышу отзывы), да и фильмов студии Диснея, наверняка, видел не больше половины, но суть проблемы, волнующей тысячи наших читателей, кажется, понимаю. Сравнить эти подвиды искусства, как и большую часть произведений, так же бессмысленно, как судить о том, качественнее ли жанр «бродилок» жанра РПГ, или пытаться



доказать, что Final Fantasy лучше Crash Bandicoot. Игры, стоящие на стыке жанров, как правило, реально сравнивать лишь с другими маргиналами.

Каких-либо претензий к качеству мультфильма «Тарзан» у меня нет. Слегка напоминает Покахонтас и Короля-Льва, но вряд ли сейчас возможно придумать что-нибудь хорошее, ни на что ранее созданное не похожее. Вообще, история лорда Грейстока — повелителя обезьян, за последнее столетие была использована не в одной сотне, а может и тысяче продуктов индустрии развлечений, и теперь ее популярность наверняка переживет очередной подъем. Разработчики известной фирмы Eidosom это понимали и вставили в игру около 20 фрагментов мультфильма общей продолжительностью (по моим оценкам) более 40 минут!



То есть, даже если вы еще не видели нового шедевра мультипликации, за время прохождения игры сможете посмотреть почти половину — лучшую, надо полагать.



Игру, следуя устоявшейся традиции, сваяли в жанре аркадной бродилки — так называемого сайтскроллера, когда маршрут передвижения героев фиксирован и допускает лишь небольшие отклонения для сбора призов. Но при этом все происходящее выглядит полностью трех-

мерным — все персонажи и декорации, за исключением заднего фона, составлены из огромного числа полигонов, а потому легко подвергаются масштабированию и поворотам. Так что, хоть и сворачивать обычно некуда, путешествия Тарзана и его друзей отнюдь не выглядят линейными. Поскольку основной целью игры ставится не прохождение уровней, а сбор всех призов, на них содержащихся, вам придется уделять массу внимания окружающим тропу следования декорациям для отыскания потайных тупиков и развилки. По большей части требуется просто вовремя запрыгнуть на какую-нибудь ветку или, напротив, спуститься в незаметный пролом.



Четыре из 13-ти уровней и четыре из пяти разновидностей бонусов созданы в полном 3D наподобие знаменитой «бандикутианы» и также позволяют управлять поочередно четырьмя героями. Учитывая две глобальные битвы с врагами, можно смело утверждать, что однообразием игра не страдает. После первого же пройденного

TARZAN

этапа вы сможете сохранить игру на карточку и посетить бонус-уровень (если были найдены четыре части обезьяньего рисунка (скетча), после чего окажетесь на экране выбора этапа. Каждый следующий уровень станет доступен лишь по прохождению ему предшествующего, в нижней строке при этом сообщается процент завершенности игры, а для каждого посещенного этапа — процент собранных на нем призов. Завершающий игру анимационный ролик, соответствующий выбранному уровню сложности, вам покажут лишь по достижению 100% для всех этапов. К счастью, каждый из них разрешено посещать любое число раз. Число процентов при



этом может, однако, измениться в любую сторону. Помимо всех монет с буквой Т вы должны собрать шесть составляющих имя Тарзана букв (при этом в Options становится доступным предшествующий этапу мультэпизод) и уже упомянутые части скетча. Каждая сотня монет обменивается на попытку, остаток переносятся на следующий уровень. Поскольку все призы восстанавливаются, можно легко накопить жизни на начальных этапах для легкого прохождения прочих.



Остальные призы и объекты пополняют здоровье героя (бананы) и боезапас — фрукты трех видов, по умолчанию меняются нижними шифтами, бросать можно понизу ▲ и поверху ■. Нахождение ножа добавит пару видов ближних атак верхними шифтами. После смерти вы продолжите игру от последней потревоженной бабочки. Избиение почвы ○ помогает в добыче призов, но не в битве. Огромные месторождения фруктов встречаются в колючих кустах — закидывайте их бесконечными снарядами. В некоторых местах (следите за хамелеонами) герой может цепляться за горизонтальный или вертикальный ствол дерева и ползти вдоль него. На пружинящих объектах (цветах, досках, шатрах и спинах крупных травоядных) можно распрыгаться, максимальная высота достигается с третьего раза). Раскачиваясь на лианах, собирайте призы по соседству, но вбок лучше спрыгивать, как ни странно, с



самой верхушки растения. Большинство встреченных животных и людей ранят Тарзана при контакте. Самые вредные твари — птицы: и клюют больно, и бомбы сбрасывают, и неуязвимы. Далее описаны все уровни игры (в скобках после названия каждого дано число монет на нем).



Огромные месторождения фруктов встречаются в колючих кустах — закидывайте их бесконечными снарядами. В некоторых местах (следите за хамелеонами) герой может цепляться за горизонтальный или вертикальный ствол дерева и ползти вдоль него. На пружинящих объектах (цветах, досках, шатрах и спинах крупных травоядных) можно распрыгаться, максимальная высота достигается с третьего раза). Раскачиваясь на лианах, собирайте призы по соседству, но вбок лучше спрыгивать, как ни странно, с



самой верхушки растения. Большинство встреченных животных и людей ранят Тарзана при контакте. Самые вредные твари — птицы: и клюют больно, и бомбы сбрасывают, и неуязвимы. Далее описаны все уровни игры (в скобках после названия каждого дано число монет на нем).



Welcome to the Jungle (136). Герой еще почти младенец, и приключения его начинаются с прогулки по лесу в компании подружки — юной обезьяны-шалуньи (tom-boy) по имени Терк. На уровнях сложности ниже Hard она будет подкидывать вам время от времени умные мысли на английском языке. Призы все на виду, в одном месте при-

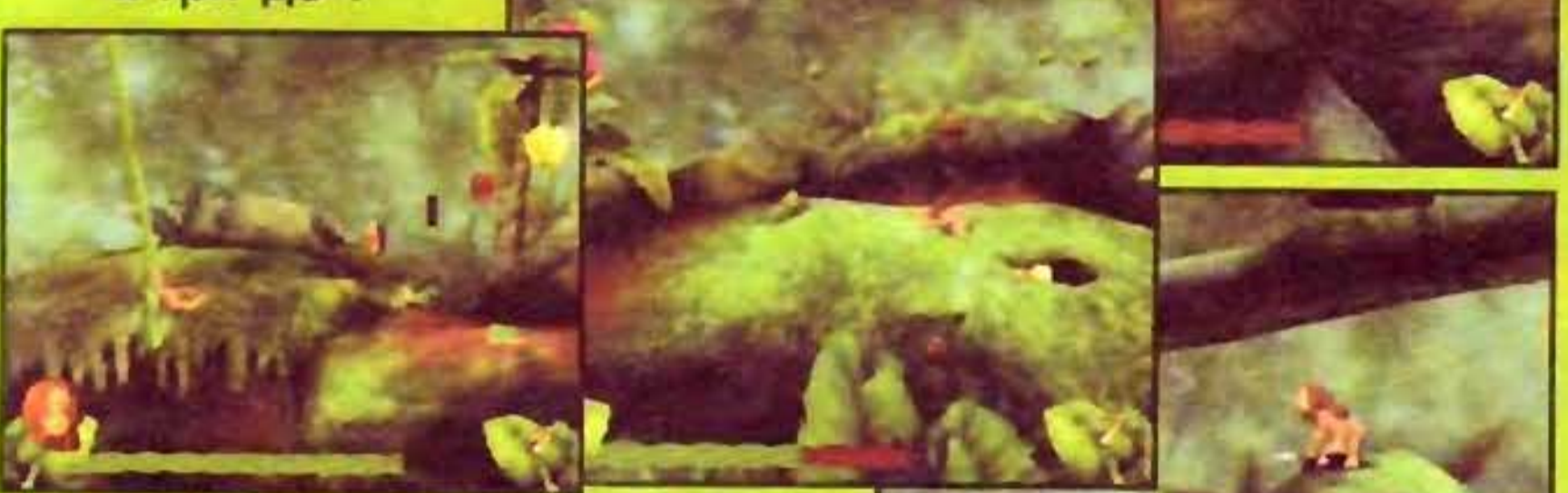


дется аккуратно спрыгнуть, чтобы с первой попытки собрать все монеты, а ближе к концу впервые случится масштабирование и встретятся бросающие орехи макаки. К счастью, их после первого же попадания сковывает паралич.



Тип бонуса — **Jungle Cruise** (94), спуск по реке на листе кувшинки. Собирая монеты, остерегайтесь водоворотов (не надо плыть против течения) и высматривайте синие фрукты, продлевающие время нахождения на этапе.

Going Ape (291). Терк бросила малыша ради веселых бесед с приятелями, но тот решил догнать стайку подростков. Первый кусок скетча найдете, уйдя по тропе влево «в три-дэ».



Завидев участок светлой почвы, потрясите его — если полетят куски, значит можно пробиться к яме с призами. Старайтесь не падать вниз через дырку в стволе, пока не соберете все вверху, и повременийте с добычей бананов из следующего ствола. Чтобы добраться до последней буквы, придется взорвать два пня, потрянув землю рядом с ними. Упав вниз после очередной бабочки, Терк займется любимым развлечением — древесным серфингом. Приседая, подпрыгивая и объезжая сучья, постарайтесь собрать все монеты. Не выйдет — умрите и попытайтесь снова. Последовательность такова (В — стоя, П и Л — зажав вправо или влево): ВППЛВПЛВВ

Тип бонуса — **Stork Ride**. Поездка на аисте чуть сложнее, ибо приходится прыгать, да и повороты птичка весьма криво проходит.

Тип бонуса — **Stork Ride**. Поездка на аисте чуть сложнее, ибо приходится прыгать, да и повороты птичка весьма криво проходит.

The Elephant Hair Dare (167). Обезьян настойчивость пытливого человечка весьма удивила, но втолковывать ему, как стать крутым, ни у кого желания не нашлось. Терк выкрутилась, придумав непроходимое испытание — чтобы заслужить свое право на место в тусовке, Терк должен добыть слоновий волос. Путь к водопаду и месту купания



лесных гигантов лежит по очень живописным, но довольно опасным местам. При спуске вдоль водопада не пропускайте ступеньки — найдете часть скетча. Еще один рисунок и букву найдете, спрыгнув чуть позже вбок с островка. Долгий путь завершится прыжком ласточкой с вершины водопада в озеро. Плавая, не разгоняйтесь, а то нервные крокодилы хвостом заколбасят.

Бонус — **Jungle Cruise** (82).



Stampede (145). Волос-то Терк из хвоста вожака стада выдрал, но при этом так перепугал несчастных слонов, что еле выскользнул из возникшей суматохи. Теперь и он, и наблюдавшие за этим героизмом обезьяны должны, смазав пятки, убежать по узкому лесному коридору от обезумевших громадин. Это один из самых динамичных и сложных (в вопросе сбора 100%) уровней, увеличивающий сходство игры с мегадрайвным *The Lion King* — увертываясь от препятствий, ваш герой удирает от возникающего сзади царства хаоса и разрушений.

Вторая буква и первые две части скетча берутся в прыжке, третья — в прыжке с трамплина, еще две лежат на левых ответвлениях.

Бонус — **Stork Ride**.

Coming of Age (278). Тарзан подросток, научился мастерить колья и профессионально порхать с ветки на ветку. Ничто не предвещало беды...



Первые две буквы спрятаны на трехмерной ветке и под землей. С помощью лиан и пружинящих ветвей поднимитесь за куском скетча. Неподалеку растет необычное дерево, тряска почва перед которым, вы огребете гору фруктов. Обнаружив в поднебесье еще один кусок скетча, вниз не прыгайте. Последовательность для серфинга — ВЛРЛРВ. Носорог поможет завершить сборку скетча.

Бонус-уровень, **Tree Surfing**, целиком и полностью посвящен любимому хобби героя.

Sabor Attacks (215). Началось веселье! Точнее, продолжается конфликт, возникший с приходом Тарзана к гориллам.



Вождь стада Керчак сразу воспротивился необычному приемышу, но Кала отстояла свое право на мачехинство, надрвав уши саблезубому детоубийце Сэйбору. И вот леопард вернулся, поверг Керчака и предоставил Тарзану шанс доказать свою ценность для стада. Битва состоится трижды, перемежаясь пробежками по уровню. Есть две тактики — заблаговременно бить кошару копьём и тут же уворачиваться в прыжке от атаки (осторожно, рядом вьется стервятник), либо сперва перепрыгивать мазилу Сэйбора и уж потом вдогонку бить. В прохождении лишь две хитрости — распрыгаться на бегуне-носороге для сбора монет и запрыгнуть с трамплина на малозаметную ветвь за буквой А.



Бонус опять **Jungle Cruise**, но поплывет теперь обезьянка.

The Baboon Chase (78). Позвольте представить вам Джейн, дочь чудаковатого макаковеда Портера, чрезмерно увлекшуюся зарисовками джунглей.



Оскорбив алчного детеныша-бабуина в его лучших к этим самым зарисовкам чувствах, художница навлекла на голову свою гнев целой оравы его агрессивных родственников. На счастье рядом пролетал на лиане Тарзан, подхватил аппетитную туземку на закорки и в привычном ритме серфинга поскользился прочь от горячих южных парней.

Собирать монетки Джейн нелегко — то о корень запнется, то о зверька какого любопытного. Но скачет она невысоко, а потому можно передвигаться, едва касаясь ногами



опасной земли, не рискуя при этом что-нибудь полезное перепрыгнуть. Шаргалка для серфера — РЛРРР ЛРЛЛ. Чтобы пройти наверняка, навредите здоровью героев и своевременно обменяйте попытку на второй шанс в переплетениях ветвей. Помимо прыжков, приседаний

и сходов вбок, тандем владеет способностью распахивать встречных бабуинов зонтиком ■.

Бонус — тот же **Tree Surfing**, но без обезьян.

Trashing the Camp (223).

Пока Джейн с Тарзаном развлекаются, обезьяны добрались до лагеря пришельцев. Ну и решили немножко пошалить (видеозапись и улики прилагаются). А чтобы совместить приятное с полезным, Терк отправилась на сбор очередной порции призов. Разбивайте пошатывающиеся ящики, но не спешите — сначала проверьте, нельзя ли с них куда-нибудь запрыгнуть. Если видите, что призы от вас ускользают, ищите ящики с выбитыми стенками или столы, и на обратном пути Терк пой-



дет по альтернативной тропке. В конце уровня вы попадете таким образом на длинную пружинистую доску, распрыгайтесь на ней.

Новый вид бонуса — **Jungle Jumping**. Прыгая по тентам палаток, постарайтесь повысить скорость сбора монеток, ибо на достижение фруктов времени тратится едва ли меньше, чем обретается.

Campsite Commotion. А вот и Тарзана, соскучившегося по «принцессе», потянуло в лагерь. Обезьян уже изгнали, и моряки всю наводят порядок.





В джунглях сходите налево за буквой и куском скетча. Чтобы взять вторую букву, распрыгайтесь на доске. Место, где с неба валяются ящики, тщательно окучьте, пока не иссякнет источник монет.

Бонус Terk and Tantor's Big Escape уникален — Терк верхом на припадочном слоненке Танторе мчится, сбивая столетние дубы и скатывая вниз громадные валуны.

Journey to the Treehouse.

Кошмар номер один. Осторожно, на каждом шагу таится пропасть. В начале уровня на ветке лежит буква. Из ямы с крокодилами сходите сначала понизу за куском скетча, потом обойдите сверху и опять спуститесь вниз



за вторым куском и буквой. Следующие две ценности поможет взять разозленный фруктами носорог. С веток не прыгайте, пока не удостоверитесь, что внизу все собрано.

Поднявшись на великий утес, прыгните с него с разбега. Не пропустите ветку с последней буквой. А сборку скетча закончите на площадке слева от моста. Сам мост весьма хлипкий, а потому коварен. Первым прыжком вы должны угодить точно по центру, после чего сразу прыгайте еще пару раз — и вот он, загадочный дом в джунглях, где проживали предки героя.

Бонус — **Jungle Jumping** в исполнении Тарзана.

Rockin' the Boat (91). Затихше перед бурей состоялось, когда преисполненный чувств юноша проникает на борт судна Портера и Компании.



Вслед за ним по якорному канату (!) лезут Тантор и Терк, вызывая настоящее кораблетрясение. Первым делом сходите налево и поднимитесь на вторую палубу. Потом внизу среди бочек отыщите проход, ведущий вдоль борта к рычагу. Теперь открыт проход на корму, откуда по канату можно забраться на мачту (дважды спрыгните за монетами) и, далее, на смотровую площадку.

И вновь бонус — обезьяний **Jungle Cruise**.

Tarzan to the Rescue (38).

Науськанные коварным маньяком Клэйтоном, моряки развернули обширную кампанию по ловле зверей и заточению их в клетки. Под покровом ночи Тарзан начал освободительную борьбу. Страдая от ворон, бездонных провалов и мелких луж со злобными пираниями (забейте на правый ящик), он присоединяется к соратнику Тантору и верхом на слоненке разносит в щепы охотничий запас клеток (пригибайтесь, ориентируясь по теням веток). В бой вступают отборные части вражеского воинства. Действуют они слаженно, а потому бить их надо по очереди, увертываясь по возможности от ответного огня. Остерегайтесь самонаводящихся ловушек. Разбив клетку с Калой, Тарзан в последний раз (в этой игре) балуется серфингом в бонус-уровне и...



Conflict with Clayton.

...получает огнестрельное ранение от Клэйтона, захватившего Керчака в плен. Финальная спираль, так сказать. Уворачиваясь от встречного зверья, отбивайтесь ножом от преследователя и собирайте буквы. Внимание — сразу после бабочки гнилая ветвь. Наконец, супостат загоняет Тарзана в угол. Здесь, на вершине загадочного лысого дерева, свершится правосудие. Все атаки Клэйтона легко предсказуемы, а контратаковать надо, когда самоуверенный гад рисует на своей груди мишень и выпячивает ее напоказ. Стойте как можно дальше — больше шансов увернуться. В принципе, можно все атаки врага избегать в прыжке. Но надежнее от прямого ножа и выстрелов прятаться в траве. Семи удачных попаданий должно хватить. Клэйтона отшвырнет на край утеса, где оба воина запутаются в лианах, а глупый янки сам себя засудит и повесит...



Game Finish. Если заветные сто процентов собраны, пришла пора вспомнить, какой уровень сложности вы выбрали в начале игры. В зависимости от этого вы увидите 30-секундный триллер «Уходи, я обижена», полтора минутную мелодраму «Влюбленным море по колено» или трехминутный музыкальный клип «Учиться, учиться и учиться!» Что радует — в меню options при этом становятся дос-

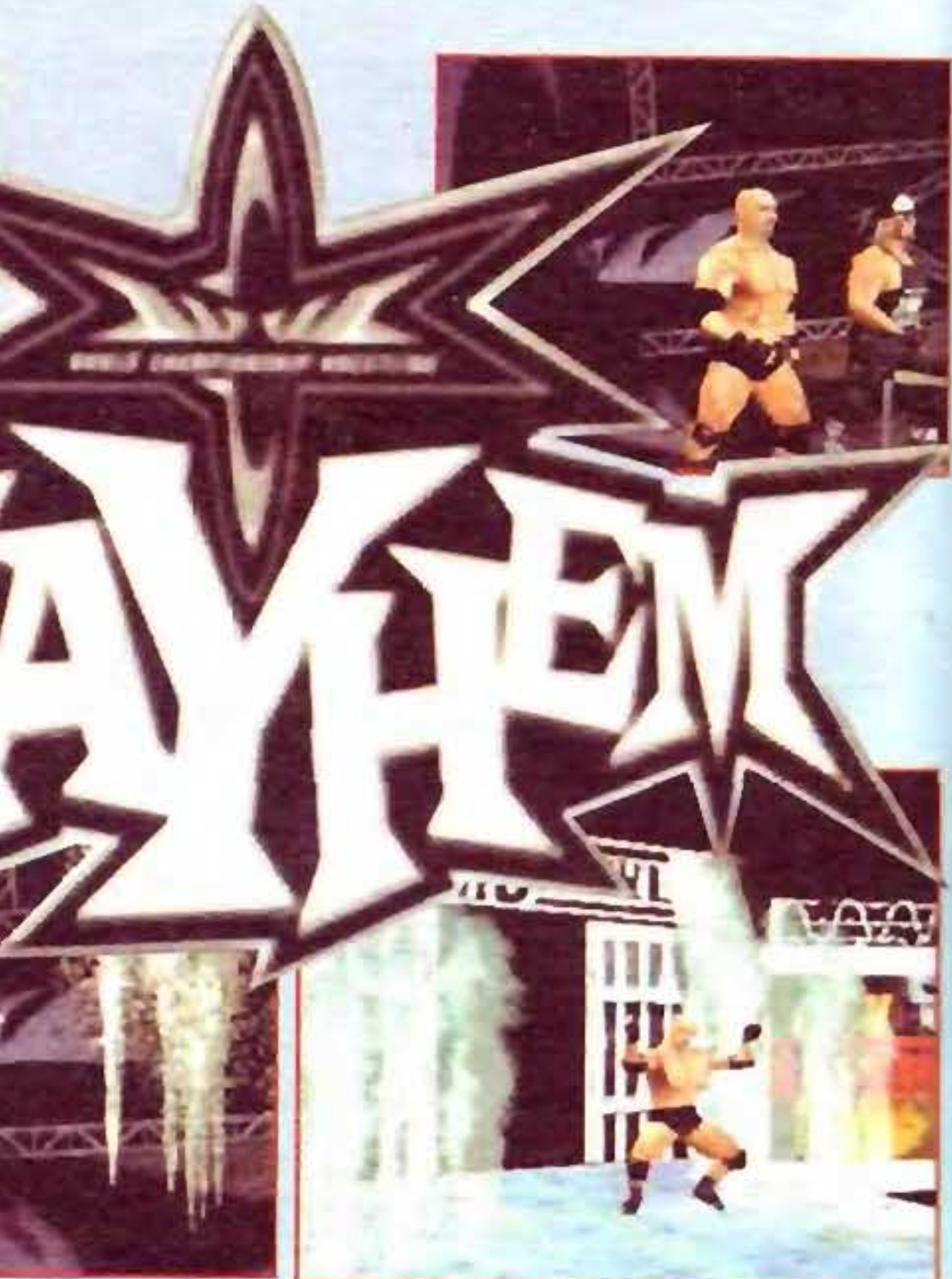


тупными и заставки с низших уровней сложности, то есть прошедшим полностью игру на hard'e не придется еще дважды заморачиваться сбором процентов на easy и normal. И можно будет просто побегать по заученным наизусть уровням в свое удовольствие.

Eler Cant



Особая благодарность mr.Vomicina за помощь в оформлении статьи.



Wrestling — как много в этом слове...

В этой статье речь пойдет не о том, как все это дело начиналось, а о том, как выжить молодому неокрепшему геймеру в этой нелегкой схватке против титанов Wrestling'a, таких как Goldberg, Kevin Nash, Hulk Hollywood Hogan и других, не менее известных бойцов. (Короче, всех тех, кто по телеку выступают). Надеюсь, все помнят замечательную в своем роде игру на Се-ге «Wrestlemania»: из нее в Mayhem пришел (или приковылял, как кому больше нравится) никто иной, как Van Van Bigelow, Но что-то с ним не то. То ли не оклемался после драки с Undertaker'ом, то ли переход на 32-битную приставку немного его помял, но его бывшая силушка куда-то подевалась...



Итак (под звук фанфар) начнем потихоньку. Запихиваем диск в ЗЫЧ, включаем повер и первое, что мы видим, это красивая заставка, в которой показывается, что происходит перед боем. (Ну, как делают бойцов и все такое). Далее Меню из нескольких менюшек, и первая — простой бой, где выбираете уровень сложности, бойца и — вперед. Другая менюшка (Main Event) немного сложнее: она делится на Single (т.е. выбираешь бойца, выбираешь соперника и махаешься, пока не завалишь), дальше двое против одного, затем «треугольник» (ну это когда трое бьются и каждый сам за себя), потом Four Way Dance (типа танец на четыре стороны). Только представьте: ЧЕТЫРЕ ОГРОМНЫХ ДЯДЬКИ на маленьком ринге бьют друг другу лица или морды (не знаю, что там у них, так как ни одно нормальное лицо не выдержит столь мощных ударов). Royal Rumble — почти то же самое, что и Four Way Dance, только за ринг нельзя попадать, а то сразу выгонят, а это значит проигрыш.



И, наконец, последняя менюшка — Tag Team (бой двое на двое). Единственная проблема в этом варианте битвы это передача ведения боя своему другу. Но специально для тебя, мой дорогой читатель, я расскажу, как это делается. Итак, допустим, тебя немного (надеюсь) помяли, ты подходишь к другу и просто нажимаешь □. Друг вылезает на ринг, управление им переходит к тебе, и ты начинаешь мутузить своего противника новеньким не помятым бойцом. И что приятно, прежний («помятый») боец под управлением «искусственного интеллекта» в течение пяти секунд тоже набивает шишки врагам.

Следующая опция в главном Меню — Quest for the Best, ну, типа, карьеры. Кстати, очень занимательная вещь, когда созданный тобой (да-да, не пугайся, здесь можно создать своего бойца, но об этом чуть позже) боец зарабатывает себе титулы ЧЕМПИОНА во всех боях. Но главное то, что при прохождении Quest for the Best открываются скрытые персонажи типа тренеров и других бойцов.



Менюшка Pay Per View. Залезаем в нее и видим поле из квадратиков, в которые надо вводить буквы типа пароль. Говорят, пароли можно найти в Инете, но я не нашел, может, плохо смотрел. Но не думай, что если

у тебя нет Инета, то тебе паролей не видеть. Пароли ты найдешь сам или в «Нет проблем» в следующем номере журнала. Идем дальше. Create Wrestler. Вот она, менюшка, где можно сотворить себе кумира, то бишь, бойца: назвать его, выбрать походку, выбрать музыку для выхода на ринг, сделать его лысым или волосатым, маленьким или большим и так далее. Можно создать SID'a (народ, который не только играет, но и смотрит телевизор, наверное, поймет). А дальше Global Options. Ну, здесь можно настроить уровень музыки (желательно на максимум), уровень крика толпы и комментатора, также



можно посмотреть, кто делал эту красивую игру. В игре просто невероятное количество ударов и захватов для каждого бойца, и выполняются они в зависимости от того, кто где находится.



Basic Moves

Оба бойца стоят друг напротив друга

- Tie up — (□) — захват противника за голову.
- Quick punch — (○) — быстрый удар рукой.
- Power punch — (направление джойстика + ○) — сильный удар.
- Kick — (X) — ну, это даже мне понятно — удар ногой.
- Power kick — (направление джойстика + X) — мощный удар.
- Block — (L1) — блок. (Сам догадался? Ну, ты шаман!)
- Special move — (△)
- Run — (R1) — бегать.
- Taunt — (R2) — дразниться.
- Change opponent — (L2) — сменить противника (когда на ринге больше 2 бойцов).

Оба бойца в захвате

- направление джойстика + R1 — запустить противника в ту сторону, в которую нажали, а если вы находитесь рядом с канатами, то можно и за ринг выбросить (очень помогает в Royal Rumble)
- любая кнопка (или + направление джойстика) — разнообразные броски и захваты (когда ваш индикатор мигает, можно сделать Finisher Move)
- Соперник лицом вниз
- поднять соперника — (□)
- перевернуть лицом вверх — (○)
- любая кнопка (или + направление джойстика) — разнообразные захваты и заломы.



Соперник лицом вверх

все тоже самое плюс (L1) — лечь на противника.

Оппонент в углу
 поднять на канаты — (□)
 любая кнопка (или + направление джойстика) — разнообразные удары по недругу.

Finisher Moves

В основном Finisher Move исполняется кнопкой (□) при мигающем индикаторе вашей мощи, но у некоторых свои супер-пупер удары.

WCW Чемпионы мирового класса

Goldberg

Jackhammer — захватите соперника и нажмите (○)

Sting

Stinger Splash — когда противник в углу, разбегитесь и со всего маху нажмите (△)

Scorpion Death Lock — когда враг лежит на спине, нажмите вниз, затем ↓+(△)

Scorpion Death Drop — захватите противника сзади и нажмите ↑+(△)

Randy Savage

Macho Elbow Drop — когда противник лежит, залезьте на угол ринга (□) и нажмите (○)

Bret Hart

Sharpshooter — когда противник лежит, нажмите ↑+(△) около его ног

Konnan

Tequila — когда соперник лежит, нажмите ↓+(△)

Curt Henning

Fisherman Suplex — в захвате нажмите (○)

Norman Smiley

Norman Conquest — захватите соперника сзади и нажмите (□)

Wrath

Meltdown — в захвате нажмите (○)

NWO Black and White

«Новый мировой порядок: Черное и белое»

Scott Norton

Shoulder Breaker — в захвате нажмите (○)

NWO Wolfpac

«Новый мировой порядок: Уличная шайка»

Hollywood Hogan

Hollywood Leg Drop — когда соперник лежит, нажмите ←+(△)

Scott Steiner

Steiner Recliner — когда соперник лежит лицом вниз, нажмите ↓+(△)

Kevin Nash

Jack-knife Powerbomb — в захвате нажмите (○)

Lex Luger

Torture Rack — в захвате сзади нажмите (○)

Scott Hall

Outsider's Edge — в захвате нажмите (○)

Disco Inferno

Chart Buster — в захвате нажмите (○)

HORSEMEN «Наездники»

Rick Flair

Figure Four Legiok — когда противник лежит лицом вниз, нажмите ↓+(△)

Dean Malenko

Texas Cloverleaf — когда противник лежит, нажмите ↓+(△)

CRUISERWEIGHT «Полутяжеловесы»

Rey Misterio Jr

Hurricanrana — поднимите соперника на угол ринга и нажмите (X)

Moonsault Jump — выкиньте соперника за ринг, разбегитесь и около канатов нажмите (X)



Kidman

Shooting Star Press — когда противник лежит, залезьте на угол ринга и нажмите (○)

Juventud Guerrera

Juvi Driver — когда противник лежит, залезьте на угол ринга и нажмите (○)



Chris Jericho

Lion Tamer — когда соперник лежит, нажмите ↓+(△)

Psychosis

Guillotine Legdrop — когда противник лежит, залезьте на угол ринга и нажмите (○)

Chavo Guerrero Jr

Tornado DDT — когда соперник в углу, нажмите (○)

Alex Wright

German Suplex — в захвате сзади нажмите (△)

Lash Leroux

Whip-lash — в захвате нажмите (○)

HARDCORE

Raven

Evenflow DDT — в захвате нажмите (○)

Saturn

Rings of Saturn — возле головы лежащего противника нажмите ↓+(△)

Bam Bam Bigelow

Greetings from Asbury Park — в захвате нажмите (○)

Canyon

Flatliner — в захвате нажмите (○)

Скрытые персонажи

WCW

Rick Shtainer — пройдите Quest for the Best любым бойцом на уровне сложности HARD

Bobby Eston — закончите за полутяжеловеса на уровне сложности EASY

Bobby Blaze — закончите за бойца — не полутяжеловеса на уровне сложности EASY

Sgt Buddy Lee Parker — закончите за любого бойца на уровне сложности EASY

NWO Black and White

Eric Bischoff — закончите с бойцом не полутяжелого веса на уровне сложности HARD

NWO Wolfpac

Scott Holl — закончите за любого бойца на уровне сложности HARD

Wolfpac Sting — закончите с любым бойцом на уровне сложности HARD

HORSEMEN

Rick Flair — закончите за бойца — не полутяжеловеса на уровне сложности HARD

Arn Anderson — закончите за полутяжеловеса на уровне сложности HARD

CRUISERWEIGHT

Cris Jericho — победите в Quest For The Best на всех BACKSTAGE (задняя комната. Выкидываете противника за ринг, подбегаете ко входу и жмете на выход. После этого вам откроется одна из 13 комнат) на любом уровне и за любого бойца

Lash LeRoux — закончите с полутяжеловесом на уровне сложности MEDIUM

HARDCORE

Bam Bam Bigelow — закончите с бойцом не полутяжелого веса на уровне сложности Medium

Mean Gene Okerlund — закончите с бойцом не полутяжелого веса на уровне сложности HARD

Sonny Onno — закончите с любым бойцом на уровне EASY

Doug Delinger — закончите с полутяжеловесом на уровне HARD

Jimmy Hart — закончите с любым бойцом на уровне HARD Ну, вроде, все. Пойду набью морду Kavin'у Nash'у, а то он моего Goldberg'a обидел.



MR. VOMICINA

г. Москва

48 ДРАКОН

WCW MAYHEM

PlayStation

PLAYSTATION

41

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ЗАМОК ДРАКУЛЫ

Давным-давно жил в Трансильвании граф Дракула. Граф как граф — замок огромный содержал, много прислуги, и имел довольно солидные сбережения в заграничных банках, в общем, ничем не отличался от других графов тогдашнего времени. Но при всем при этом была у него одна особенность — господин Дракула был вампиром!!! Причиняя кровавые беды близлежащим деревням и селам, граф, можно сказать, наслаждался жизнью. Все это продолжалось до тех пор, пока в одной из деревушек не нашелся смелый юноша Ральф из древнего клана Бельмондов, отыскавший, а затем и прикончивший Его Вампирское сиеятельство (хвала ему и вечность!). Но спустя 100 лет случилось невообразимое — на месте замка, благополучно разрушенного после смерти графа, откуда ни возьмись появился новый «дворец хаоса», вовсе не похожий на предыдущий. Появление сего пристанища означало только одно — Дракула воскрес! И потомки Ральфа Бельмонда снова отправлялись в замок, дабы «обезвредить» ненасытного вампира.



Однажды, бродя по окрестностям вновь выросшего замка, Тревор Бельмонд (дальний потомок того самого Ральфа) наткнулся на очень странного вампира — проиграв битву, пораженный кровопийца попросился в помощники к Тревору. Как оказалось позднее, вампиреныш Алукард, которого Бельмонд взял в напарники, был родным сыном графа Дракулы и обычной земной женщины. Отличался же сей индивидуум от других вампиров бескрайним человеколюбием и большим нежеланием быть «ночным кровавым кошмаром».

Вместе с Алукардом и еще двумя примкнувшими союзниками, ловким вором Грантом и чародейкой Софией, Тревор в очередной раз победил Дракулу. Сын же графа замуровался в мрачном склепе, чтобы не вредить людям и тем самым оградить себя от смерти. С тех пор много воды утекло...

ПРОЛОГ

Вкратце о Прологе. Лет пять назад вышла на 16-битной SNES игрушка «Castlevania: Vampire Kiss» (см. стр. 53). Здесь геймер выступал в роли Рихтера Бельмонда, разыскивающего Дракулу, который



успел похитить его сестру Марию и невесту Аннет. Рихтер отыскал скрытного графа и убил его, освободив своих девочек. Как раз конец этой игры и служит началом для «Castlevania: Symphony of the Night». **Финальная стадия:** «Кровавые начертания» (Final Stage: Bloodlines) Придя в замок, разбейте стенку и нажмите эту кнопку. Подобрал призы, бегите



налево, и вы попадете на финальную битву с Дракулой. После диалога между Рихтером и графом начнется схватка.



• **Босс — Dracula** (HP неизвестно / 0 Exp). Выиграть драку очень просто, но желательно использовать следующую тактику: побежав на вампира, прыгните и ударьте его. Затем сделайте рывок назад, сядьте и сбейте летящие в вас файерболлы. Дракула может атаковать Рихтера двумя большими «огненными мячами».



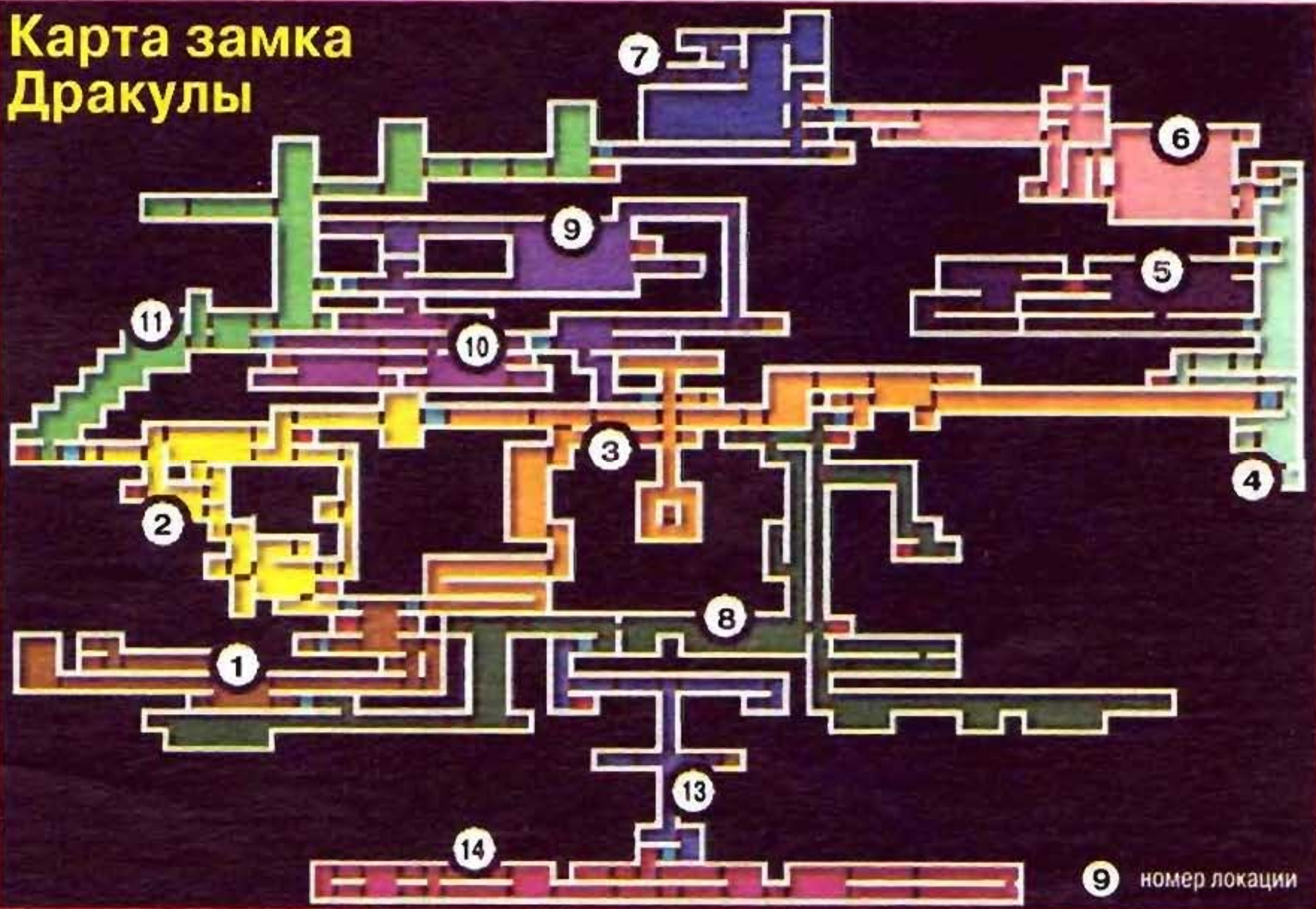
Дабы ни один из них не достиг цели, сделайте следующие движения: сев и дождавшись, пока первый пролетит сверху, сразу же прыгайте через второй, летящий низом. С помощью описанных движений хлестайте графа, и, когда первая жизненная шкала «уйдет», он превратится в страшного монстра. Подкатывайтесь, когда чудовище прыгает. Затем, присев рядом с боссом, ждите испускания очередных трех файерболлов, от которых вам нужно будет увернуться.

Надо отметить, что при битве с Дракулой у вас есть возможность заполучить неплохие показатели для будущей игры: 1) если вам удастся победить врага, не подбирая ни сердечек, ни оружия, то наградой станет небольшое повышение базовых характеристик героя в предстоящей игре; 2) ну, а если при всем вышесказанном вас ни разу не заденет магия босса и времени будет затрачено мало — ждите солидного повышения!



Убив злостного монстра, Рихтер оградил весь род людской от самого коварного в мире вампира, как это в прошлом сделал Ральф Бельмонд. Но вот однажды ночью, спустя четыре года, Рихтер Бельмонд таинственно исчез. И сразу же высоко на скале вырос замок. «Дракула снова жив!», — кричали в страхе люди.

Карта замка Дракулы



9 номер локации

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

PLAYSTATION



Подростая к этому времени Мария решила во что бы то ни стало найти брата и одна отправилась в замок. Больше ее не видели. Тем временем в укротном склепе проснулся Алукард. Узнав о пропаже двух людей, наш герой со всех ног помчался в замок вампира...

Локация 1 — Начало путешествия (Entrance)



Когда контроль над Алукардом перейдет в ваши руки, бегите вперед. Зайдя в за-

мок, беспощадно убивайте вылезающих из земли мертвецов, тем самым зарабатывая очки опыта, способствующие

повышению общего уровня. Накопив, этак, уровень седьмой (это займет немного времени), ступайте дальше. Оставив позади еще один зал, где из лестницы у правого выхода можно выбить индейку (Turkey), наш освободитель повстречает Смерть.



После небольшого диалога, где Леди в черном попытается уговорить Алукарда не сражаться против Дракулы — отца его, все обмундирование будет нагло украдено вашей собеседницей, и дальше вам придется идти



абсолютно «пустым». Забравшись по лестнице и замочив скелетов, подберите кинжал и ржавый двуручный меч. Зайдя в комнату, обозначенную на карте красным цветом, и нажав джойстик ↑, произведите пополнение HP и сейв. Поднявшись выше, возьмите реликтовый Куб (Cube of Zoe). Эта фе-

нечка позволит, будучи включенной (ON) в опции «Relice», выбивать из свечей (факелов) сердечки, оружие или мешочки с деньгами. Теперь маршируйте налево за дверь, а там через коридор в следующую часть замка.

Локация 2 — Алхимическая лаборатория (Alchemy Laboratory)



Разобравшись со скелетами и нажав на кнопку, опустите острые пики слева, освободив путь к шару. Разбив его и подняв спрятанную кирасу (Hide Cuirass), сразу же экипируйте ее. Пропрыгав по площадкам вверх, отправляйтесь на-

лево и, затушив ударом меча пламя над кувшином, заберите с пола Кожаный щит (Leather Shield) и возьмите его в левую руку. Направив героя по уступам вверх, притесь налево. Пробив пол и стену слева, откроете проходы в секретные комна-

Управление (по умолчанию)

- ↑, ↓, →, ← — стрелки джойстика
- Start — открытие меню опций
- Select — открытие карты
- X — прыжок
- — правая рука (прикрывание выбранным щитом)
- △ — откатится назад
- — левая рука (атака выбранным оружием)
- L1 — перевоплощение в Туман (требуется соответствующий артефакт)
- R1 — перевоплощение в Летучую мышь (требуется соответствующий артефакт)
- R2 — перевоплощение в Волка (требуется соответствующий артефакт)



Специальные приёмы Алукарда

High Jump (для выполнения требуются специальные ботинки): ↓, ↑ + X

Double Jump (для выполнения требуется камень прыжка): X, а когда подпрыгнете, еще раз X

Power Attack: сделайте прием Double Jump, а затем нажмите ↓ + X

Summon Spirit: ←, →, ↑, ↓ + □ или ○.

Для выполнения требует 5 единиц магической энергии (далее MP)

Прилетает маленький пушистый шарик, наносящий вред противникам, находящимся в данный момент на экране.

Dark Metamorphosis: ←, ↑, → + □ или ○. Для выполнения требует 10 MP.

Красный ореол вокруг Алукарда, при попадании вражеской крови на который у вас частично восстанавливается энергия.

Soul Steal: ←, →, ↓, ←, → + □ или ○. Для выполнения требует 50 MP.

Разрушает стены или что-нибудь рушимое. Также влияет на врагов, отнимая у них хит-пойнты.

Hell Fire: ↑, ↓, ↓, → + □ или ○. Для выполнения требует 15 MP.

Магия позволяет вам скастовать три файерболла, похожих на те, что испускал Дракула в начале игры. Если после набора комбинации зажмете ↑, «выстрелите» двумя черными шарами.

Tetra Spirit: ↑ (зажать на 5 сек.), ↑, ↓ + □ или ○. Для выполнения требует 20 MP.

Появляются четыре маленьких пушистых шарика, наносящие вред противникам, находящимся в данный момент на экране.

Sword Brothers (для выполнения необходимо, чтобы с Алукардом находился один из его друзей — Меч): ↓, ↓, →, ↑ (зажать на 5 сек.), ↓ + □ или ○. Для выполнения требует 30 MP.

Ваш спутник начинает раскручиваться, превращаясь в нечто, похожее на диск от циркулярной пилы. Любое прикосновение опасно для жизни!

Wing Smash (для выполнения превратитесь в Летучую мышь): зажав X, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, → и отпустите зажатую кнопку. Для выполнения требует 8 MP.

Летучая мышка сорвется с места и полетит, словно ракета.

Wolf Charge (требуется сила и масерство волка. Для выполнения — превратитесь в волка): ↓, ↓, → + □ или ○ (после выполнения зажмете →, чтобы продолжать движение). Для выполнения требует 10 MP.

Волк ускоряясь, несется вперед, сбивая все, что встречает на своем пути.



ты замка. Побывав там, вернитесь к белому пламени, а оттуда двигайте направо. Забравшись наверх, обратите внимание на лифт, ведущий в еще одну труднодоступную местность. Дабы он поднялся вверх, следует ткнуть скелета на предыдущей платформе так, чтобы тот рассыпался прямо на кнопке, ответственной за подъем кабины. Подобрал Кинжал (Basilard), следуйте к проходам в первые скрытые комнаты, но не заходя в них, поднимайтесь наверх. Получить доступ в новую местность вам поможет ящик, стоящий между пиками. Нажав на две кнопки, пододвиньте сундук вправо на убранные шипы. После, прыгнув на правую кнопку, смело забирайтесь на ящик и проходите в новую область. Затем вернитесь назад вниз и маршируйте снова вправо. Оказавшись в комнате с двумя ползающими по стенам скелетами-пауками, засейтесь. Теперь направьте стопы в проход сверху-справа, где в зале вас ожидают два босса.



• **Боссы — Slorga (200 HP / 200 Exp) & Gaibon (200 HP / 200 Exp).** Два монстра — приспешника Дракулы жаждут сразиться с вами — не оставьте им ни единого шанса! Бейте Слоргу (зеленая тварь с копьем), когда та падает вниз. Чтобы покончить с Гайбоной, используйте секиру и остерегайтесь испускаемых им красных файерболлов.

Победив их, подберите прозрачный Кувшинчик-амфору (Life max up), повышающий жизненную энергию героя. Пропрыгав по платформам и заскочив в save-комнату, вернитесь в помещение, где происходила битва с боссами. Ступайте в проход справа и, преодолев двух скелетов и воина с мечом, бегом дальше вперед, а там на лифте вниз на следующий этаж. Взяв Солнцезащитные очки (Sunglasses), можно проехать еще ниже и, выстрелив из пушки, вернуться в комнату со скелетами и воином. Затем, поднявшись в кабине наверх, заберитесь на этаж выше. Там идите направо и, покончив с зелеными рыцарями, заходите в мерцающую красным дверь.

Локация 3 — Мраморная Галерея (Marble Gallery)

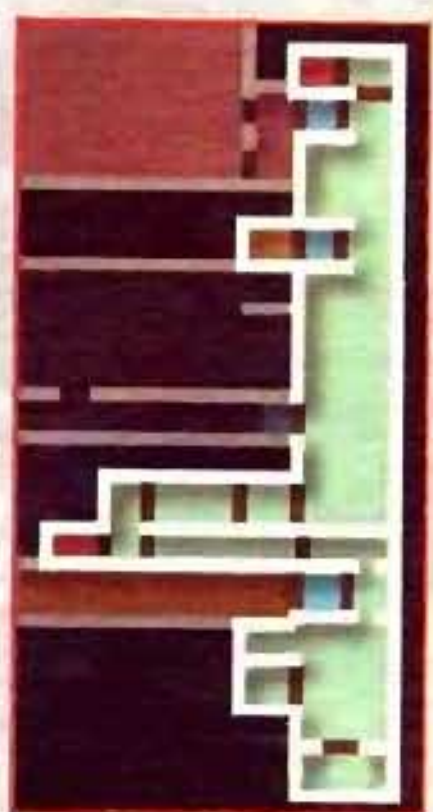
Сейчас ваша задача — идти всегда вперед,



никуда не сворачивая и не проваливаясь. Проходя мимо огромных башенных часов, Алукард впервые встретит Марию — сестру Рихтера. После диалога, попав в длинный коридор, опасайтесь плевков каменных роз. Не спеша двигаясь по тоннелю, вы доберетесь до...



Локация 4 — Внешняя Стена (Outer Wall)



Спустившись вниз и забив синего рыцаря, что довольно сложно, зайдите в комнату за его спиной. Пробив стену и взяв окорок, станьте в пролом и немного подождите. Через некоторое время невидимая площадка опустит вас в комнату, где возьмете перчатки из драгоценных камней (Jewel Knuckles) и Зеркальную кирасу (Mirror Cuirass). Экипируйте найденные вещи и, взойдя по лестнице, засейтесь в комнате слева. На синих рыцарях можно подзаработать EXP-ы (experience). Так же надо отметить одну маленькую, но очень уж забавную детальку — нажмите, стоя перед стулом,



кнопку ↑, и Алукард тут же присядет отдохнуть! Далее маршрутируйте вверх на встречу с боссом, не забыв нацепить Солнцезащитные очки.

• **Босс — Doppelganger 10' (120 HP / 500 Exp).** Узнали себя? Кто победит — двойник или реальный герой?.. Прикрываясь щитом, бросайте на землю заранее найденный флакон со святой водой. Затем быстро скользите назад, и враг сам налетит на пламя. Также можно воспользоваться секирами или метательными ножами. Уложив своего двойника и пройдя дальше, найдете неплохой меч (Gladius). Пробежав вверх по двум лестницам и зайдя в дверь, Алукард окажется...

Локация 5 — Библиотека (Long Library)



Двигайте налево, пока не зайдете в тупиковую комнату, где найдете Бронзовую кирасу (Bronze Cuirass). Вернувшись назад, поднимайтесь по лестницам в самую правую верхнюю комнату. Взяв реликтовый Волшебный сверток (Faerie Scroll),

Второстепенное оружие Алукарда

Амулет молнии. Атакует врагов, используя молнию. Если высоковольтный разряд попал в противника, вы можете продолжать атаку посредством задержания кнопки атаки, но только до тех пор, пока запас ваших сердечек не иссякнет.

Секира. Достаточно полезное оружие в том случае, если вы хотите нанести вред противнику с расстояния. Также довольно полезна против летающих демонов.

Библия. Книга о создании Мира — помогает в трудные моменты жизни. Всего лишь включите ее тогда, когда вам тяжело, и все, кто прикоснется к Библии в момент вращения вокруг Алукарда, будут умерщвлены.

Пузырек святой воды. Бросьте ампулу святой воды на землю перед собой, и голубой огонь прокатится по земле, убивая все, что попадает в область его действия.

Карманные часики. Останавливают время на 5 секунд, при этом все противники замирают без каких-либо признаков жизни.

«Камень отражения». Специальный волшебный камень, испускающий луч, который отражается от стен и потолка, принося вред всему, что встретится на его пути.

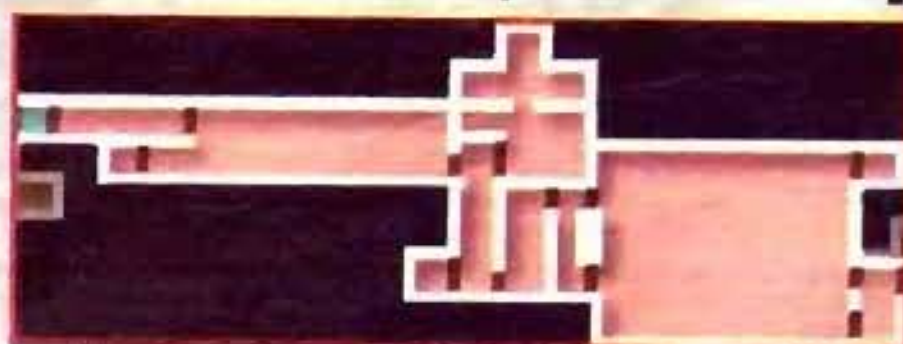
Чеснок. Из рук Алукарда выпадает мелконарезанный чеснок, приканчивающий все, что прикоснется к нему.

Святой крест. Одно из самых мощных второстепенных видов оружия — атакует ВСЕХ врагов на экране!

Метательный нож. Нож — очень быстрое, но довольно слабое оружие. Используйте для того, чтобы уничтожить врагов, находящихся на далеком расстоянии от вас.

позволяющий узнать того, с кем сражаешься, идите к библиотекарю. Выбрав опцию «Buy Item», купите талисман (Jewel of Orep), позволяющий главному герою проходить через заколдованные двери, светящиеся голубым цветом. Приобретя Карту замка (Castle Map, показывает основную часть, без секретных помещений), покиньте библиотеку. Выйдя в зону Внешней Стены и пробежав вверх по нескольким лестницам, вы увидите гигантский механизм. Нанеся несколько ударов по рычагу, активизируете лифт снизу. Не забыв на платформе сверху разбить кувшин и взять Супер-сердце (Heart max up), бегите к кабине лифта. На лифте сейчас ехать никуда не надо, так что, завладев реликтом Волчья душа (Soul of Wolf), отправляйтесь в дверь сверху-слева. Встав точно перед гигантской замочной скважиной, нажмите джойстик ↑. Телепортировавшись, поднимитесь наверх. От места, где лежал реликтовый Куб (Cube of Zoe), маршрутируйте ко входу в залу, явившуюся пристанищем двух первых боссов. Не заходя туда, зайдите в проход слева. Открыв светящуюся голубую дверь и повстречавшись с Марией во второй раз, увидите новую локацию.

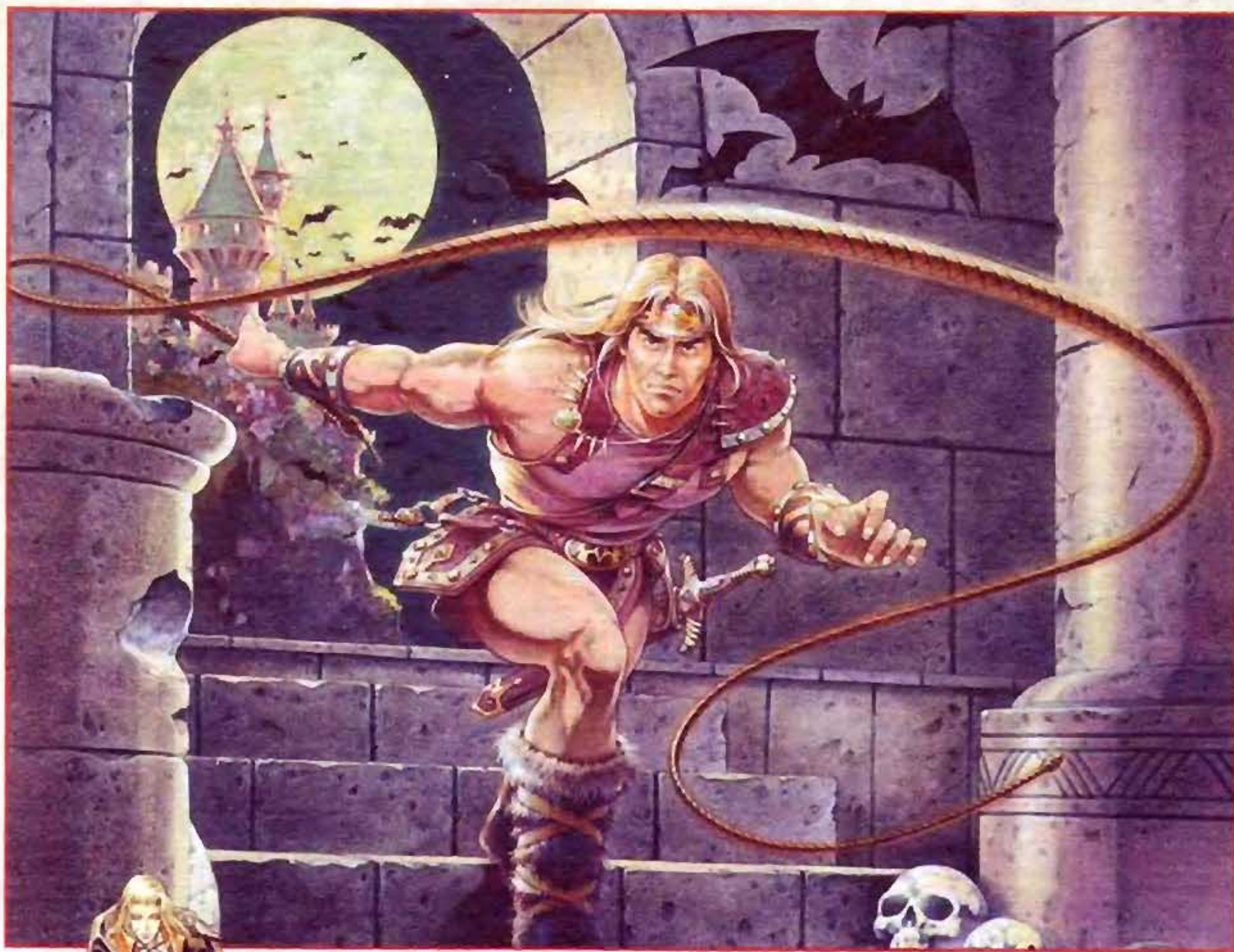
Локация 6 — Королевская Часовня (Royal Chapel)



Слева сейф-комната. Запрыгните наверх и поднимайтесь по лестнице, но будьте осторожны — у одной из костяных голов сверху находится шар с шипами. Забив головку, аккуратно перепрыгните скатывающийся шарик. Побывав в следующей комнате, вернитесь назад к «колючке». Разбив ее, вы накопите достаточно много Exp-ы (что-то около 300 очков). Поднимитесь назад в комнату, затем снова идите к «шипастой». Повторяйте маневр, пока не накопите хотя бы 20-й уровень. Надо также сказать, что при удаче из шара можно выбить броню Синего рыцаря (Axe armor).

Слева сейф-комната. Запрыгните наверх и поднимайтесь по лестнице, но будьте осторожны — у одной из костяных голов сверху находится шар с шипами. Забив головку, аккуратно перепрыгните скатывающийся шарик. Побывав в следующей комнате, вернитесь назад к «колючке». Разбив ее, вы накопите достаточно много Exp-ы (что-то около 300 очков). Поднимитесь назад в комнату, затем снова идите к «шипастой». Повторяйте маневр, пока не накопите хотя бы 20-й уровень. Надо также сказать, что при удаче из шара можно выбить броню Синего рыцаря (Axe armor).



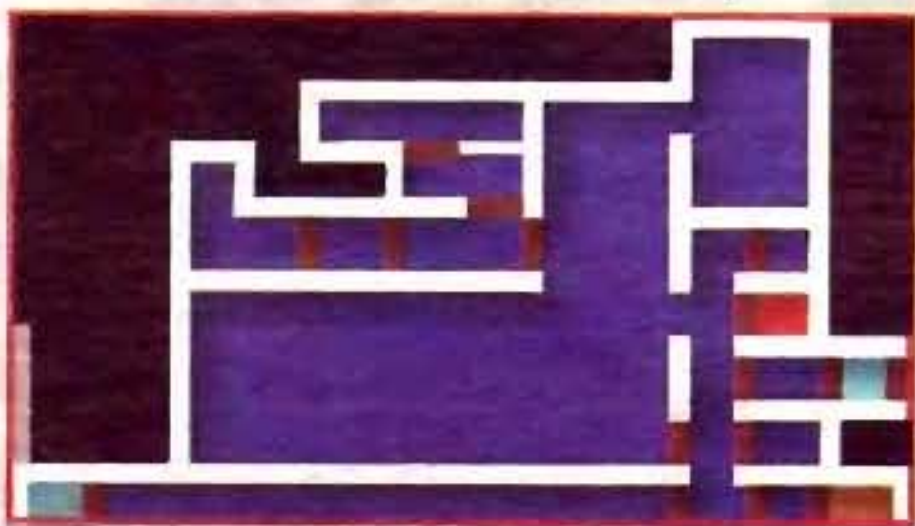


ту с телепортом и, переместившись, еще раз зайдите в гигантскую замочную скважину-телепорт. Вы оказались в зоне Внешней Стены. Помните коридор с каменными розами в районе Мраморной Галереи? Вам туда. Идите налево до конца, а потом, запрыгнув на второй этаж, проходите через сияющую голубым дверь и нажимайте на каменную плиту. Грохот покажет, что открылись два ранее недоступных прохода. Вернитесь на первый этаж к спуску в комнату, недавно закрытую красноватыми плитами. Собрав там предметы (Attack Potion и Library Card), шагайте ко второму проходу слева. Спустившись вниз, заходите в дверь.

Накопив уровень, двигайте дальше. Разобравшись со спектральным мечом, поднимитесь по уступам слева. Потом, проделав два «хитрых» прыжка и завладев Защитными очками (Goggles), направляйте свои стопы в зал со спектральным мечом и, убив его во второй раз, заходите в проход справа. Получив Щит рыцаря (Knight Shield), вернитесь в зал и, забравшись наверх по ступенькам справа, идите дальше. Пройдя вперед сквозь стену, Алукард окажется около алтаря. Сядьте на левый стул, и появится призрак священника. Если он будет в красной сутане — бегите из комнаты со всех ног, ну а если наряд его окажется голубого цвета — вас благословят и есть шанс получить ценный приз. Поднявшись наверх до колоколов и забравшись под самую крышу, взяв несколько предметов (Silver Armor, Str. Potion), следуйте направо к очередному боссу.

• **Босс — Hippogryph** (800 HP / 800 Exp). Огнедышащий ястреб-мутант летает из стороны в сторону и изредка садится на землю, дабы изрыгнуть огненное пламя. Тактика борьбы с красной птицей очень проста: во время затяжного полета делаем супер-прием «Summon Spirit», а когда босс садится, закидываем бедолагу секирами, ножами или же всем тем, что есть под рукой. Легкая победа и наш герой вновь встречает Марию. После разговора, в котором девушка попросит Алукарда оказать помощь в поисках Рихтера, следуйте дальше и, дойдя до очередной башенки, по колоколам запрыгните на чердак. Разбив кувшин и подняв незначительную Лечилку (Potion), заберитесь по выступам на самый верх, чтобы присвоить Меч (Cutlass). Идите направо, где откроется...

Локация 7 — Хранилище Замка (Castle Keep)

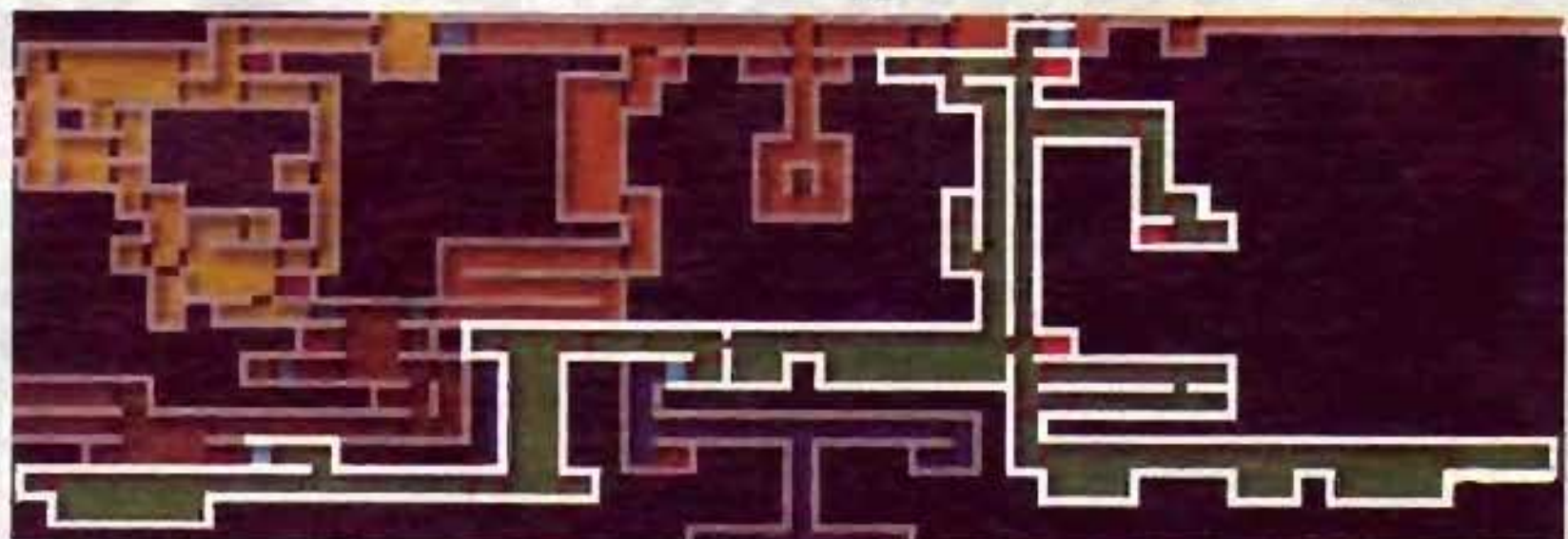


и сделав два прыжка налево, идите вперед по крыше коридора, ведущего в Хранилище Замка. Рядом с каменной колонной возьмите Камень прыжка (Leap Stone). Запрыгнув на площадку сверху за бирюзовым Перстнем (Turquoise), проверьте колонну — найдете тайник. Теперь направьте Алукарда в комна-

Локация 8 — Подземные Пещеры (Underground Caverns)



Очутившись внизу, «сейвани-тесь» и бредите налево. Взяв с постамента Супер-сердце (Heart max up), пробейте стену слева. Экипируйте найденную бандану и, спрыгнув вниз, постепенно спускайтесь по лестницам. В проходе слева — амфора, увеличивающая жизнь (Life max up). Внизу идите направо и, порубив гигантскую змею на британские флаги, пулей бегите вперед, так как вода стремительно начнет прибывать. Выскочив в отверстие сверху, в кувшине, стоящем справа, возьмите окорок. Затем следуйте налево, дабы сразиться с одним из боссов локации.

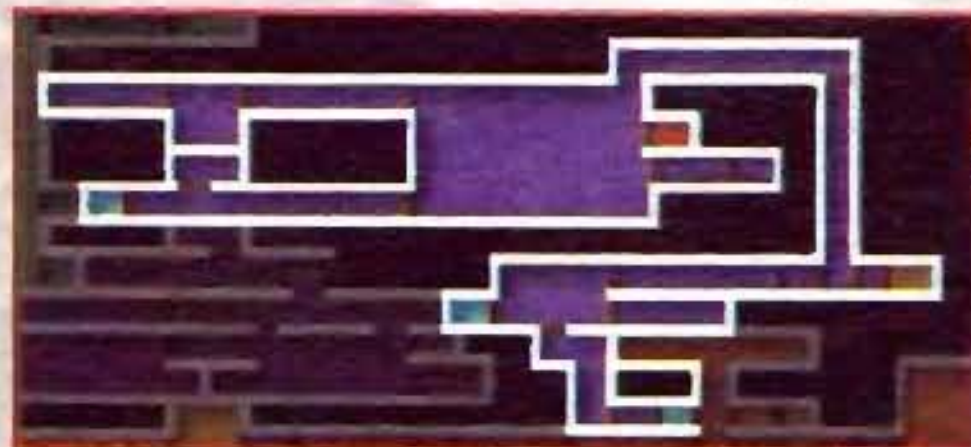


• **Босс — Sculla Worm** (200 HP / 500 Exp). Расположив героя рядом с самой правой ступенькой, постоянно нажимайте кнопку удара. Этим вы обезвредите все три головы-змеи. После, используя супер-атаку «Tetra Spirit», добейте противника. Замочив босса и увеличив жизненную энергию возникшей амфорой (Life max up), маршируйте налево в освобожденный проход. Подберите Кристальный плащ (Crystal Cloak) и быстро наденьте его. Теперь вам можно находиться по пояс в воде, не боясь промокнуть. Вернувшись в комнату, где обитала гигантская змея, двигайте налево, остерегаясь лягушек и жаб. Заткнув ящиком течь в скале и пройдя вперед на несколько экранов, спрыгните вниз. Увидев лодочника, переправьтесь с ним к пещере, где лежит Волшебная статуэтка (Mermaid Statue). Теперь вам надо вернуться к часам, где Алукард впервые повстречал Марию.



Когда перевозчик доставит вас назад, бегом в проход наверх, а там налево. Заполучив еще одну «пополняловку» (Life max up), выбейте из светильника часы. Дойдя до комнаты с огромными часами и встав рядом с циферблатом, активируйте свои часики — это действие откроет проход справа. Запрыгнув наверх, вы найдете копии похищенного Смертью фамильного оружия и пополнитель сердец (Heart max up). Далее спуститесь назад и, запрыгнув в левый проход (статуя открывает и закрывает его с интервалом в одну минуту), ступайте в новую область замка.

Локация 9 — Покои Олрокса (Olrox's Quarters)



Поднявшись по лестнице до висящего в воздухе спектрального меча, пробейте стену справа. Найдя новое стальное оружие (Broad Sword), двигайтесь в красную дверь справа.

Локация 10 — Колизей (Colosseum)



Сразу же пройдя до упора вниз-влево, найдете Кровавый плащ (Blood Cloak). По дороге у огромного скелета можно выбить приз (Gauntlet), добавляющий 5 единиц атаки. Затем направляйтесь вверх-влево, не забыв посетить комнату справа. Наступив на кнопку, откройте проход в Королевскую Часовню. Вернувшись чуть назад и спрыгнув вниз на этаж, засеивьтесь. На последнем нижнем этаже в левой комнате отыщите Защитный прут (Shield Rod). Экипировав его, у вас появится возможность вызывать дух щита — удерживая O, несколько раз нажмите □. После еще раз засеивьтесь и, забравшись на следующий этаж, маршируйте налево, пока не узрете двух боссов.



• **Боссы** — **Minotaurus** (300 HP / 400 Exp) и **Werewolf** (260 HP / 300 Exp). Вот так номер! Алукард обнаружил Рихтера Бельмонда, восседающего на троне, где по идее должен сидеть сам граф Дракула. Но не успев обронить и пары слов, наш спаситель неожиданно подвергается атаке двух монстров, натравленных на него Рихтером, перед началом схватки таинственно исчезнувшим. Дабы избавиться от негодяев, следует всего лишь трижды сделать магию "Soul Steal". Отлупив сладкую парочку, топайте направо, чтобы завладеть Формой Тумана (Form of Mist). Теперь, вернувшись на локацию Хранилище Замка, двигайте в правый верхний проход. Используя телепорт, переместитесь в зону Внешних Стен, а там пройдите в Библиотеку. Не забыли еще, где сидел старый библиотекарь? Идите туда, но при спуске по лестнице, используя двойной прыжок, запрыгните на площадку, ранее недоступную. Следуя налево, найдете сейв-комнату. За ней находится вторая половина библиотеки, где вам нужно пройти наверх-вправо. Подобрал в комнате со столом и двумя креслами Каменную маску (Stone Mask), толкните шкаф справа. Присвоив Топазовый браслет (Topaz Circlet, прибавляет Алукарду хит-пойнты, когда на того попадает яд) и Святой прут (Holy Rod), идите вниз-влево, чтобы сразиться с очередным приспешником Графа.



* **Босс** — **Laser Demon** (400 HP / 100 Exp). Лазерный демон кастует четыре типа монстров, нападающих на Алукарда. Так как босс постоянно висит в воздухе, его легче всего убить, используя секиры. Если повозиться с ним подоль-

Спутники-спутники Алукарда

Faerie. Маленькая фея Фэйри больше всего подходит для поиска секретных вещей, не видных вашему глазу. Если вы находитесь рядом со стенкой, которую можно разрушить, эта миленькая девчонка обязательно укажет на нее, так что почаще включайте ее. Когда уровень (Level) феи достигнет 80, она выучит несколько спеллов, дабы защищать Алукарда.

Sword. Меч помогает вам атаковать врагов, находящихся вне досягаемости оружия главного героя. Если довести его уровень до 50, спутник исчезнет, и вы сможете использовать его как обычный двуручный меч. Ну а когда его развитие будет максимальным (99), удары, наносимые мечом, будут превышать 500 хит-пойнтов за раз!!!

Ghost. Слово пивка прикрепляющийся к противникам, Призрак выкачивает их HP и передает их Алукарду. Чем уровень больше, тем HP будет прибавляться больше.

Demon. Главное назначение сего товарища — открытие секретного прохода в «Заброшенном Руднике». Когда уровень Демона будет находиться в районе 75-80, он начнет атаковать врагов изученной магией.

Bat. Набирайте большой уровень, чтобы получить больше летучих мышек. Максимальное количество Мышей — 4 шт. Хотите посмеяться? Набрав максимальный уровень для Мыши, не выключая ее превратитесь в Летучую мышь (R1)...



ше, то есть вероятность увидеть более не появляющегося в игре монстра Мадмена (Mudman). Пройдя дальше вниз, выбейте из двух статуй и кувшина призы и, превратившись в туман, пролетите сквозь решетку. Получив «Душу летучей мышки» (Soul of Bat), ступайте обратно к лестнице, ведущей в комнату библиотекаря. Перевоплотившись в летучую мышь и залетев на еще одну, ранее неизведанную площадку, бегите направо. Там найдете пару призов (Antivenom и Potion) и своего первого помощника — маленькое порхающее создание Фэйри (Faerie Card).

Выйдя из Библиотеки во Внешние Стены, поднимайтесь по лестницам, чтобы, зайдя в дверь, открыть новую локацию.

Локация 11 — Часовня (Clock Tower)



Идите направо и на следующем экране сразу же летите вверх. В комнате найдете Файерболл для летучей мышки (Fire of Bat). Летая мышью, осмотрите территорию перед башней (там лежит множество полезных предметов), открыв тем самым карту (за каждый открытый участок начисляются проценты секретов). Но ни в коем случае не опускайтесь на мост, чтобы не разрушить его, так как он еще пригодится вам в Зеркальном замке. После заходите в башню. Если у вас хватит терпения, то из летающих голов медуз можно (и нужно!!!) выбить очень редкий в игре приз — Щит медузы (Medusa Shield), позволяющий не только прикрываться, но и атаковать всех противников, кроме самих летающих голов. Теперь вам нужно часто ударять по маленьким зубчатым колесикам в стенах башни до тех пор, пока не прозвучит характерный щелчок. Активируйте все шестеренки и откроется проход снизу-слева. В новой комнате отыщите Стальной шлем (Steel Helm), Золотые латы (Gold Plate) и Звездный посох (Star Rod). На следующем экране разрушите стену в верхнем правом углу, чтобы получить доступ в тайную область. Далее из башни с механизмами шагайте налево. «Ощупывайте» на прочность все без исключения стены. Найдя скрытый проход, возьмите Лечебные латы (Healing Mail), восстанавливающие здоровье, когда Алукард находится в движении. Оставьте позади еще один экран, и вам повстречается свежий босс.

• **Босс** — **Karasuman** (500 HP / 1000 Exp). Загнав человека-птицу в левый угол, станьте на расстоянии удара и с определенным интервалом наносите врагу повреждения. После драки с боссом вы снова окажетесь на локации Хранилище Замка. Поднявшись наверх и вый-





дя на свежий воздух, превращайтесь в летучую мышь и летите наверх. В комнате отыщите второго своего спутника — призрака (Ghost Card). Теперь у вас есть две перспективы: отправиться на финальную битву с Рихтером и посмотреть первую плохую концовку или же пойти исследовать нетронутые территории замка и только потом, отыскав всех помощников и накопив достаточно высокий уровень, решаться на последнюю битву в первом, реальном, замке. Если вы избрали короткий вариант, двигайте в залу, где происходила самая первая схватка в игре (между Рихтером и Дракулой). Ну а все те, кто предпочел вариант второй, читайте дальше.

Покинув комнату, где находился ваш очередной товарищ, прыгивайте вниз и маршируйте до места, где вы брали Камень прыжка. Отсюда, перевоплотившись в мышь, следуйте вертикально вверх и, подобрав Силу тумана (Power of Mist, позволяет дольше находиться в форме тумана), разгромите стенку слева — найдете Огненные доспехи

(Fire Mail). Теперь направляйтесь в телепорт и перемещайтесь до тех пор, пока не окажетесь у огромной замочной скважины с лошадиной мордой наверху. Выйдя из телепортатора, направьте стопы свои в самое начало замка. Здесь вам нужно отыскать несколько полезных вещиц. В комнате, где из воды выпрыгивают люди-рыбы (Merman), приняв форму летучей мышки, пролетите в проход, что в левом верхнем углу. Наградой за это послужат Святые доспехи (Holy Mail). Затем, выйдя налево из здания и разобравшись с охранником, залетите в помещение наверху, где возьмете «пополняловку» (Life max up) и Силу волка (Power of Wolf). Продолав сие марш-броски, вернитесь в комнату, что после телепорта, и, обернувшись мышью, проникните к двери вверх-вправо. Не забыв посетить комнату под дверью, где лежит Максимальное восполнение жизни (Life max up), заходите в светящуюся красным дверь. Поднимайтесь наверх до тех пор, пока не окажетесь в помещении с марионетками (Marionette) и скелетами (Slinger), где, пройдя налево, возьмете Шар духа (Spirit Orb, помогает увидеть силу удара по врагу). У больших часов поднимитесь мышью или туманом вертикально вверх — соберете несколько полезных призов (Hammer, Life Apple, Potion) и Гравитационные сапоги (Gravity Boots). Теперь быстро нажав ↓, ↑+X, Алукард словно ракета взмоет ввысь. Добравшись через Мраморные пещеры до входа в Подземные пеще-

ры, спускайтесь вниз до огромной «ямы-стакана». Не падая туда, летите направо. По дороге разбивайте кувшины, чтобы завладеть Лунным камнем (Moon Stone). Экипировав его и пройдя в самую тупиковую комнату, залезайте в фиолетовый многогранник.

Локация 12 — Ночной Кошмар (Nightmare)

Данная локация и есть ночной кошмар, произошедший с главным героем. Притворясь матерью получеловека-полувампира, демон из ада попытается уговорить его стать нормальным вампиром и убивать людей, как это делают все остальные кровопийцы. Но Алукард не поверит в то, что это мать его, и грянет битва.

• **Босс — Succubus** (666 HP / 2000 Exp). Хотя дьяволица и обладает достаточным количеством хит-пойнтов, убить ее довольно просто: расположитесь точно под ней, чтобы испускаемые огненные стрелы вас не касались, и в темпе забрасывайте крылатую секирами. Проснувшись после боя, подберите Золотое кольцо (Gold Ring), затем, упав в «яму-стакан» и стоя уже на территории Подземных пещер, спуститесь до конца вниз и пробейте дыру в левом углу замерзшей земли. Переправившись с лодочником (по дороге не забывайте приседать, чтобы проскочить выступы), найдете Трубку (Holy Symbol) — при помощи которой вы можете находиться всем телом в воде. Идите к огромной величины водопаду, не забыв по дороге тщательно обыскать все доселе неисследованное водное пространство и местность за водопадом — найдете Секретные ботинки (Secret Boots) и скрытую пещерку. Пролетев над водопадом и нажав на панель в стене, вы выпустите на волю скелетов с пороховыми бочками. Теперь пройдите направо от шумного водопада и, подманив скелета с бочкой к деревянному настилу, станьте точно посередине мосточка. БАХ!!!, и проход вниз открыт.

Локация 13 — Зброшеный Рудник (Abandoned Mine)

Запомнившись в самом низу под мордой зверя, смело заходите ему в пасть.

• **Босс — Cerberus** (800 HP / 1500 Exp). Цербер с тремя головами может доставить вам огромные неприятности, извергая множество опасных файерболлов. Ну а чтобы максимально быстро обезвредить его, действуйте так: отходим к двери слева и ждем, пока собачонка появится в поле зрения, после четырехжды кастуем магию "Tetra Spirit" и в конце делаем "Soul Steal". Но, разбираясь с боссом, не забывайте одно — все производимые вами действия должны быть быстрыми и четкими! После победы спускайтесь вниз до развилки, остерегаясь маленьких ведьмочек. Там идите налево. Найдя третьего друга (Demon Card) — им окажется маленький демон, сразу же активируйте его. Поднимаясь назад вверх, Демон узреет кнопку в стене сверху и, нажав на нее копьём, откроет тайный проход. Двигайте туда и найдете Кольцо Ареса (Ring of Ares). Слева в стене — тайный проход. Топайте назад к развилке, а там направо. Попадете в телепорт, откуда вам надо переместиться в телепорт — комнату с мордой козла. Выйдя из него, сразу летите вверх через отверстие. У фонтана ступайте налево и сразу за «пополняловкой» сердец (Heart max up) обследуйте потолок над третьей свечкой — отыщите четвертого товарища (Sword Card) — большой ручной Меч. Проверив после этого проходы в правой от фонтана стене, продвигайтесь вверх-влево.



• **Босс — Olrox** (666 HP / 500 Exp). Если развитие Алукарда на данный момент достигло среднего уровня (28-33 Lv.), этот босс не должен на долго задержать вас. Для начала три-четыре раза сделайте Tetra Spirit, а затем проведите Soul Steal. После лупите его второстепенным оружием (метательные ножи, святая вода или секиры), а когда линейка магии восстановится, повторите комбинацию. И так несколько раз, пока бедняга не отбросит копыта. Добавлю лишь, что перед боем желательно нацепить на главного героя Огненные доспехи (Fire Mail) и включить Фэйри, чтобы та лечила вас во время боя. После очередной, совсем нелегкой, победы, пролетев налево, отыщите Радар мышки (Echo of Bat).

Снова пройдите в Колизей через левый проход башенных часов в Мраморной Галерее. На самом верхнем этаже, где резво бегают и прыгают ярко-зеленые скелеты, пробейте отверстие в потолке так, как это



показано на картинке. Забравшись туда, найдете Святой меч (Holy Sword) — один из самых мощных мечей в игре. После проверьте ранее недоступные территории: в зале, где прежде обитали два первых босса, сверху-справа найдете нового помощника — Летучую мышку (Bat Card), а пробежав дальше направо и спустившись на лифте в самый низ, в помещении с зеленым рыцарем и двумя синими скелетами в потолке найдете незамаскированный проход, пролетев в который получите Мастерство волка (Skill of Wolf).

Теперь с помощью телепорта переместитесь в Заброшенный рудник (телепорт-комната с изображением кобры). Спускайтесь вниз и, не забыв в комнате слева присвоить Монетку (Carna Coin) и Боевой ножик (Combat Knife), открывайте дверь, за которой находится еще неизведанная локация.



Локация 14 — Катакомбы (Catacombs)

Сойдя вниз, тащитесь налево, где в тупике лежит Кровавый камень (Blood Stone). Здесь же, разбив стену слева, найдете Кошачий глаз (Cat Eye

Circlet). Двигайтесь направо, пока не наткнетесь на летающих гремлинов с факелами. Направьте стопы свои вниз-вправо, и через пару комнат перед вами откроется темный шипастый коридор. Именно здесь вам понадобится радар летучей мыши, воспользовавшись которым можно будет просветить себе дорогу. Аккуратно продвигаясь по шипастому тоннелю, вы увидите чистый и светлый участок — смело встаньте на него, и мрак исчезнет. Притесь далее, не забыв собрать две Монетки (Carna Coin) и пару Сюрикенов (Cross Shuriken). Когда найдете Шипастую броню (Spike Breaker), оденьте ее и, проверив стенку слева от лат, вернитесь в комнату с гремлинами. Маршируйте в левый нижний проход, затем, разбив саркофаги, содержащие ценные призы, идите налево. Встретив большого зеленого рыцаря (Discus Lord), проскочите в отверстие над ним. Топайте налево и найдете Ледяной меч (Icebrand). Вернитесь в комнату к стальному зеленому лорду и оттуда идите налево. В комнате с гремлинами ступайте направо-вверх (через сейв-комнату) и отыщите Броню (Walk Armor). Следуйте налево, чтобы разобраться с жаждущим поединка боссом.



• **Босс — Granfaloon** (400 HP / 3000 Exp). Гранфалун — огромный комок из трупов. Как только битва начнется, мертвецы повалят в вашу сторону кучами, но, чтобы это продолжалось недолго, перелетев налево и обосновавшись на выступе, постоянно кастуйте либо Soul Steal, либо Hellfire, уворачиваясь от лучей лазера.

Отлупив «комки мертвяков», двигайтесь в проход слева. Поднявшись наверх и завладев Черным мечом (Morgemil), идите в Королевскую Часовню. Вам нужно в верхнюю левую колокольную башню, где остался один-единственный необследованный проход. Экипировав Шипастую броню, идите сквозь него. Вы обнаружите Марию и последует диалог, где Алукард скажет, что Рихтер — враг и управляет замком. Когда девушка скроется из виду, подберите с пола Серебряное кольцо (Silver Ring), наденьте Золотое и Серебряное



кольца и маршируйте в Мраморную Галерею к большим башенным часам. После того как плиты разъедутся, спрыгните вниз — слева сейв-комната, справа — пара восполняловок. Спуститесь на лифте вниз, перед вами опять появится Мария, которая, признав правоту Алукарда и извинившись, скажет, что Рихтер околдован неизвестным приспешником Дракулы по имени Шафт. Мария подарит главному герою Святые очки (Holy Glasses). Экипировав их, телепортируйтесь в Хранилище Замка (телепорт с мордой льва), а там — бегом в залу, где Вы сражались с Дракулой в первый раз. По опустившемся настилу поднимитесь наверх и, собрав несколько айтемов, возвращайтесь в залу к последнему боссу первого замка.

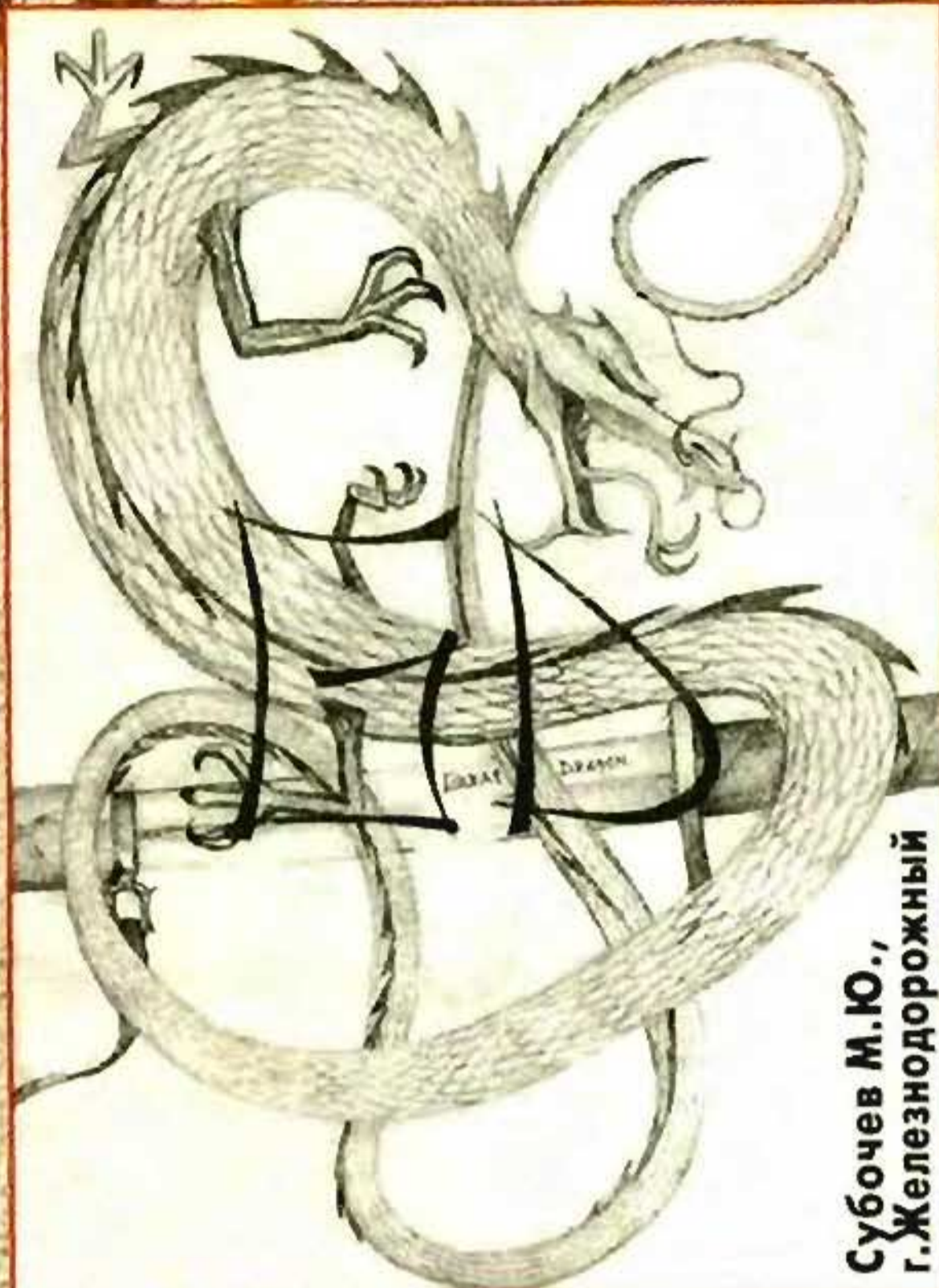
• **Босс — Richter Belmont** (400 HP / 0 Exp). После небольшого диалога Рихтер попытается поступить с Алукардом так, как его предки вели себя с вампирами, то есть убить. Экипируйте Железный щит (Iron Shield). Но ежели такового нет, сойдет и Шаман-щит (Shaman Shield), Проклятый меч (Tyr Fing), Святые очки (Holy Glasses), а в качестве второстепенного оружия используйте топор. Внимание!!!! Ни в коем случае не берите себе в подручные никого, кроме Фэйри. Надо сказать, что к этому моменту ваш общий уровень должен быть не ниже 40-50. Если же таковым вы не располагаете, нужно вернуться (перезагрузиться) и «раскачать» Алукарда до нужного level-а. Вернемся к схватке с Рихтером. Какую-то общую тактику здесь порекомендовать нельзя, потому что при каждой новой встрече Бельмонт ведет себя по-разному. Помните только одно: ваша цель — темный шар, зависающий над боссом (если хотите увидеть вторую плохую концовку, надо прикончить Рихтера!). Когда шар взорвется, появится призрак Шафта и, выразив свое неудовольствие, улетит восвояси.

И разойдутся облака над замком. И станет виден новый, «зеркальный» замок, в точности похожий на строение на земле. Замок, осажденный злом, куда не ступала нога светлого, доброго существа. Отправившись в родную деревню, Мария с Рихтером пожелают Алукарду удачи, и тот, зайдя в телепорт, окажется в Зеркальном замке, где все наоборот, не так, как на земле.

G.Funk « Firefox »

All maps & screenshots done by G.Funk
Special thanks to Navi Kichto & dj Cepëra

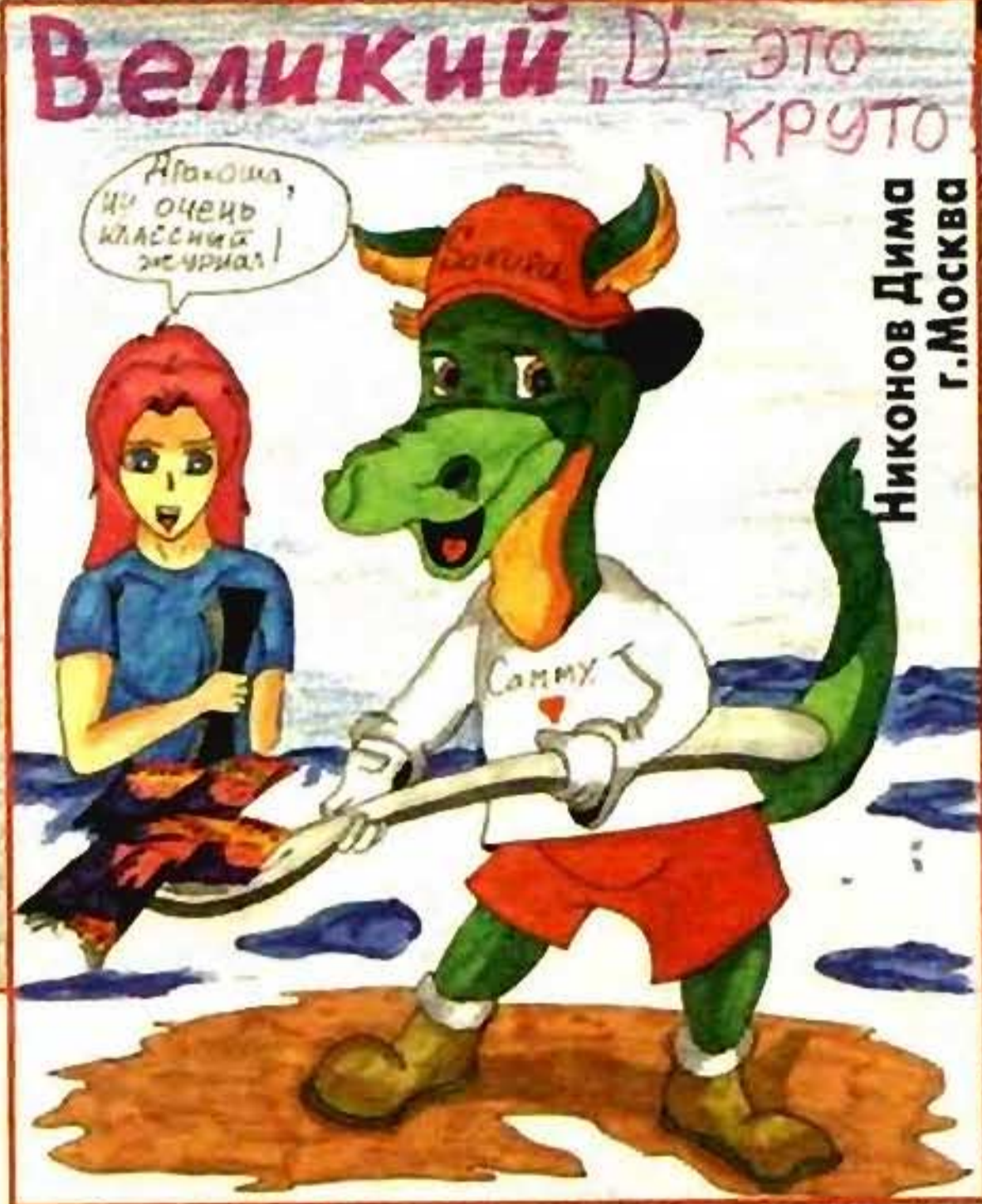




Субочев М.Ю.,
г. Железнодорожный



Касьянов Игорь, г. Сосногорск



Никонов Дима
г. Москва



White Shark,
г. Павлово-Посад



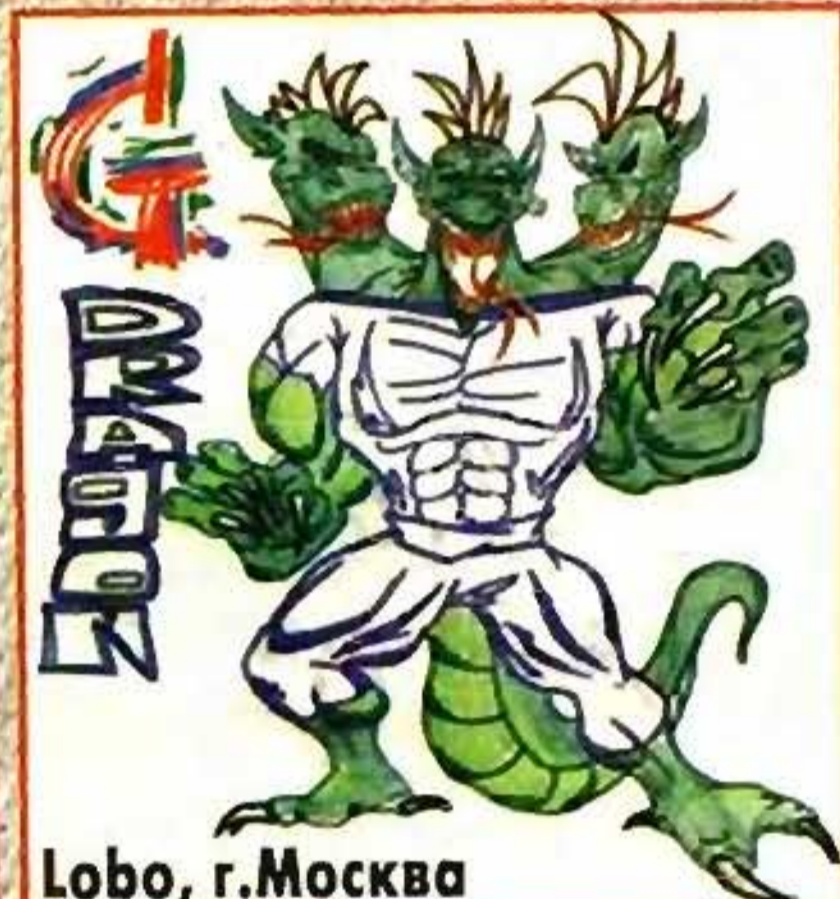
Ариниенков Михаил,
г. Ст-Петербург



Ткачев Алексей
г. Кагалым



Diamond, г. Любня



Lobo, г. Москва



Шариков Григорий
г. Щербинка



Данилов
Владимир,
г. Москва



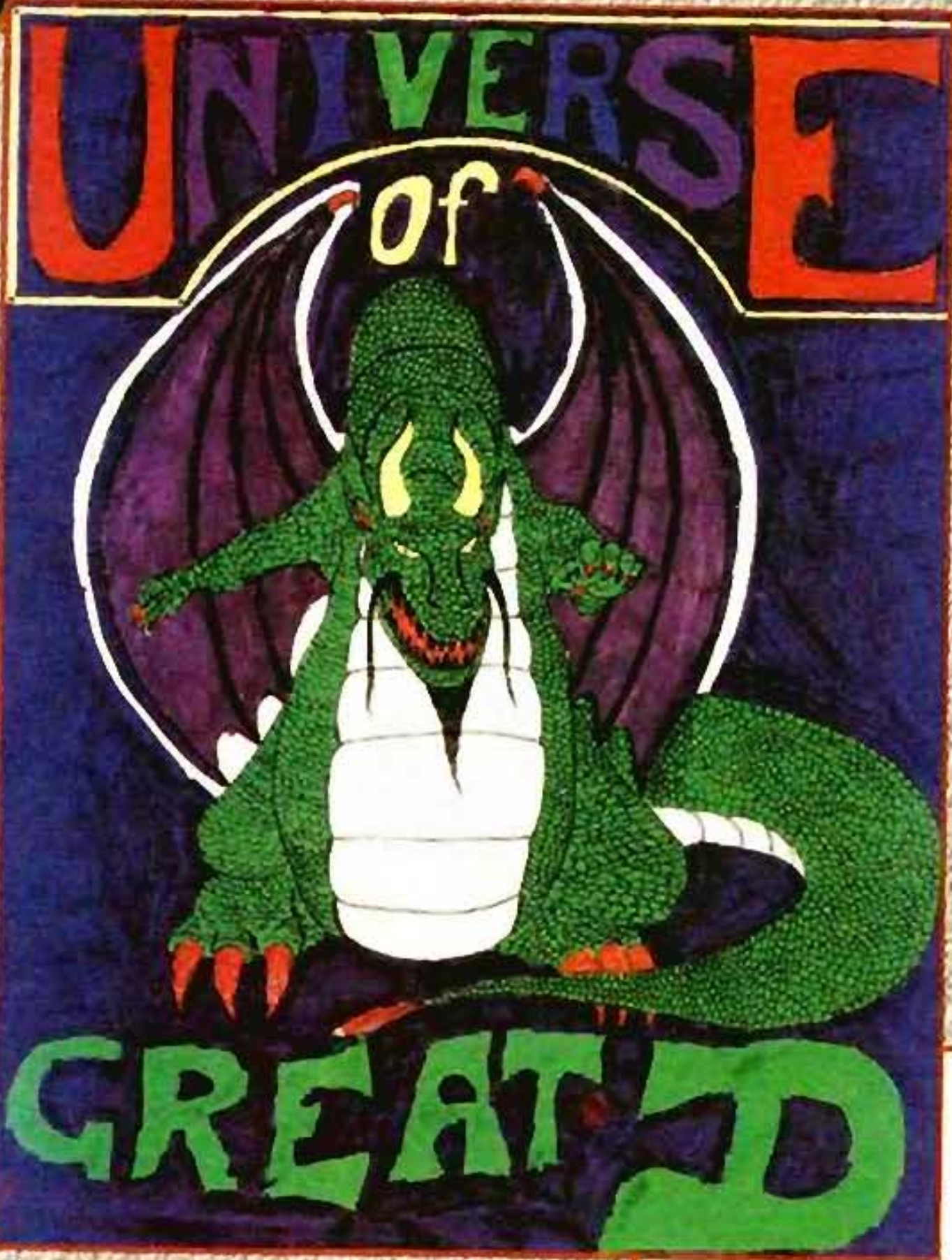
Шариков Григорий, г. Щербинка



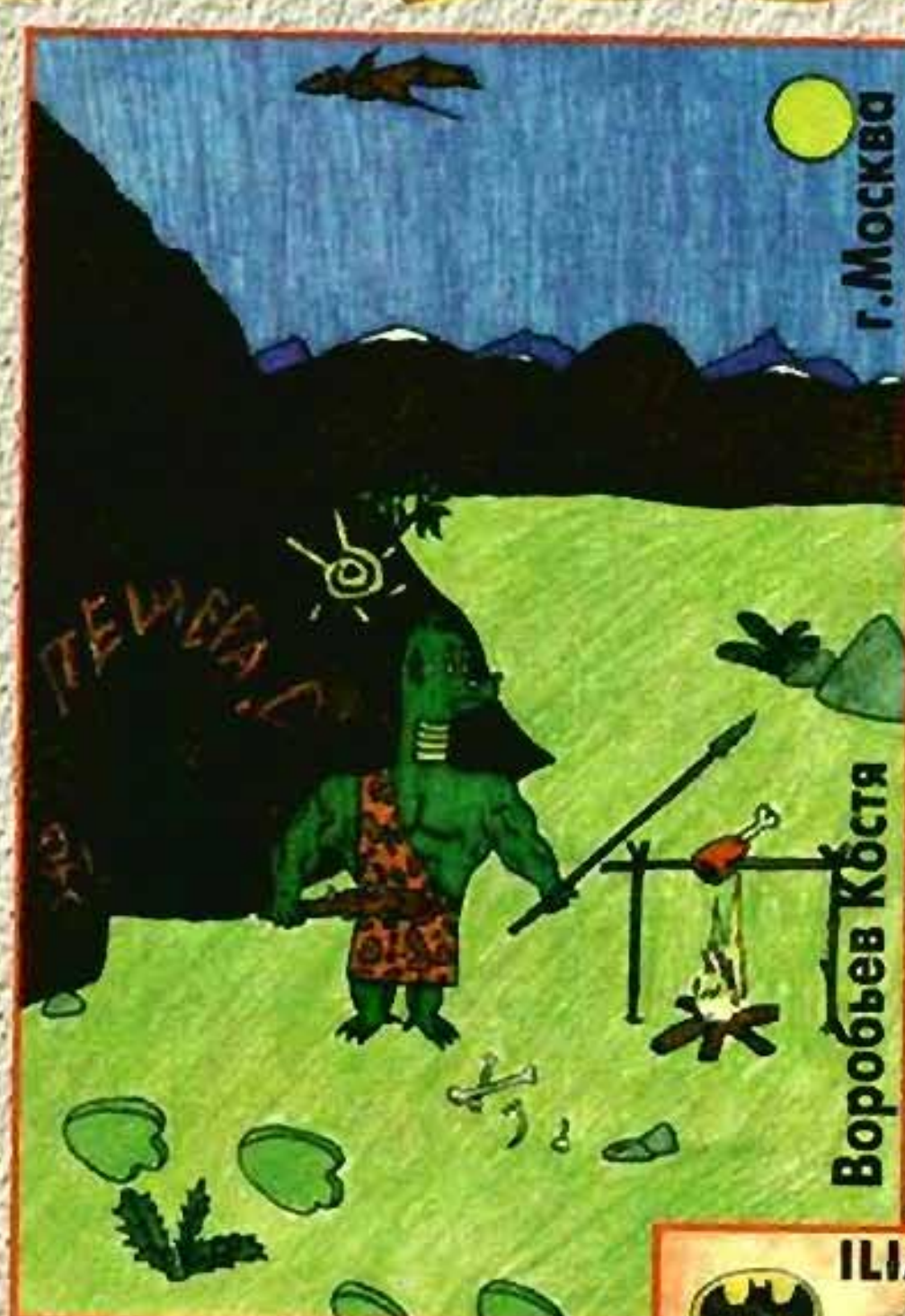
Злыднев Владимир, г. Москва



Дракон - ГАЛЕРЕЯ



Вершинин Дмитрий, г.Сыктывкар



г.Москва
Воробьев Костя

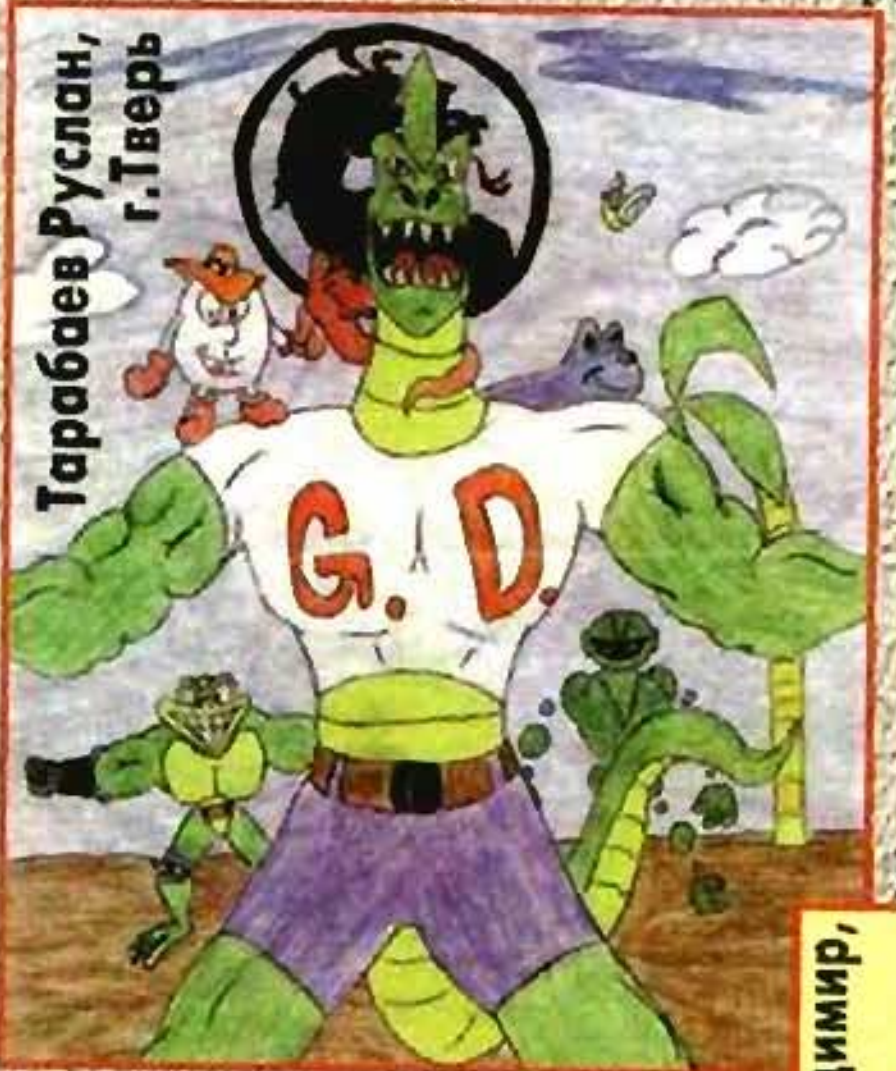


Маренкова Катрин, г.Москва

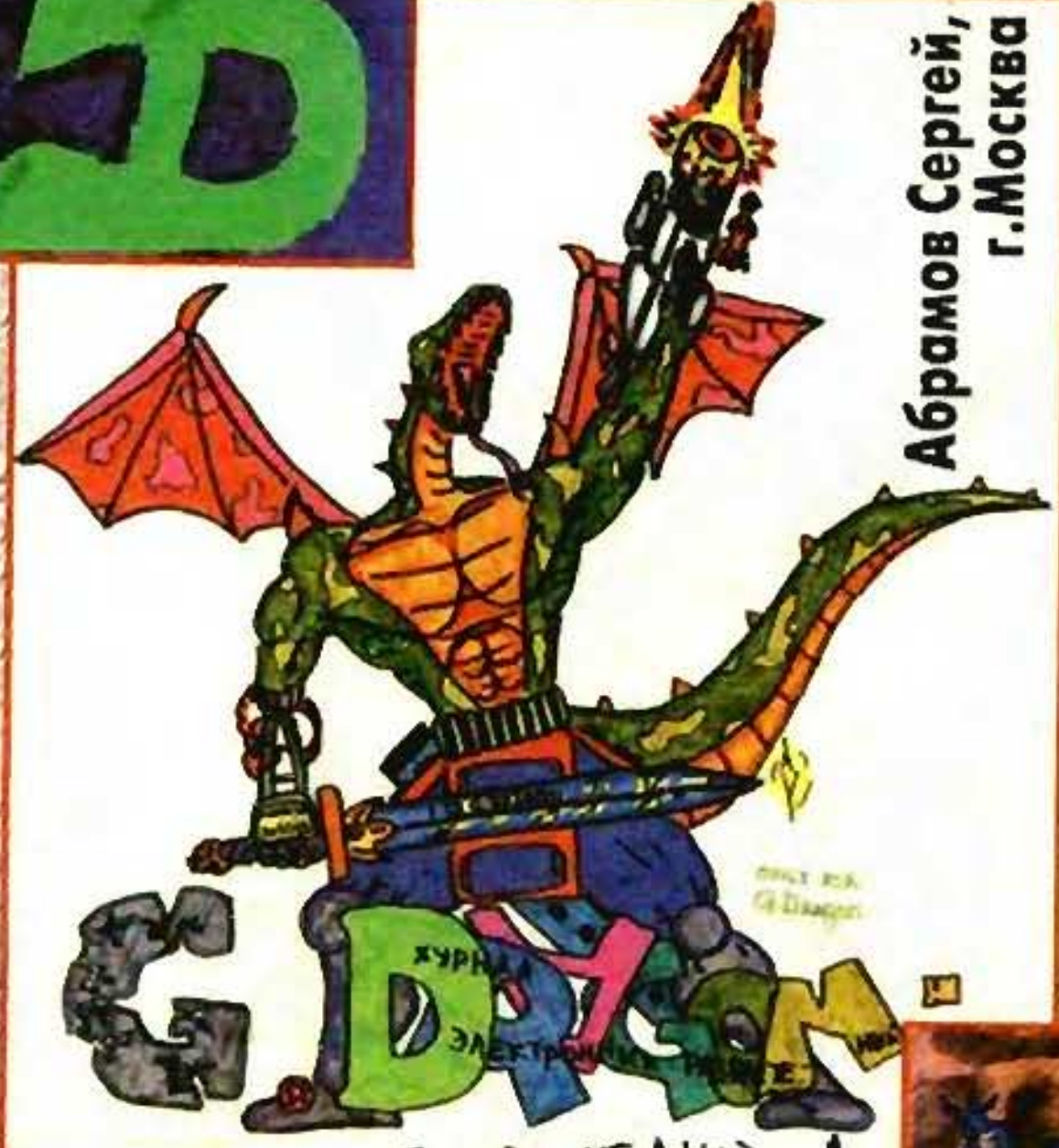


ИЛИА, г.Усурийск

Абрамов Сергей,
г.Москва



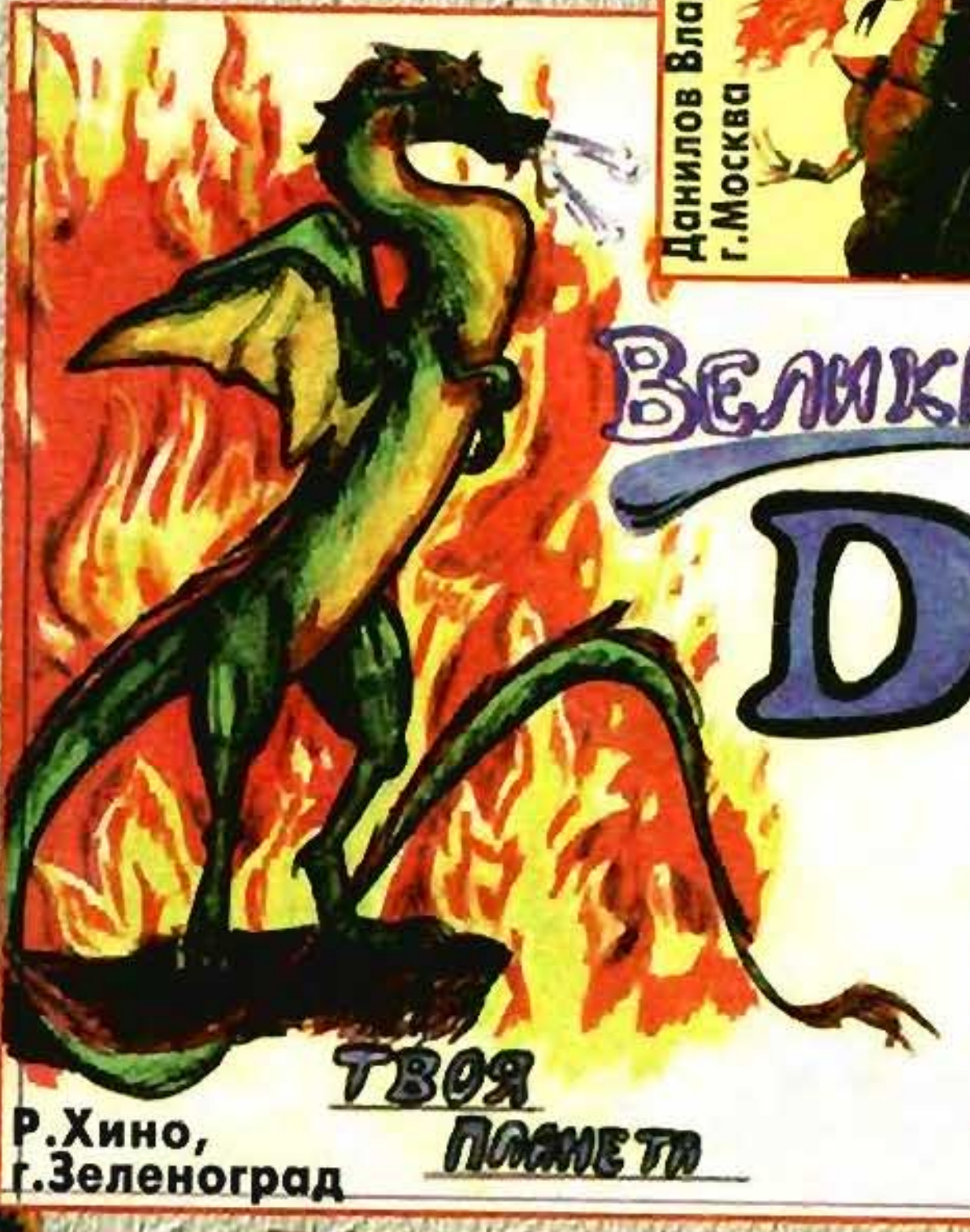
Тарабаев Руслан,
г.Тверь



г.Ностов-на-Дону



Дарыдов А., г.С-Петербург



Р.Хино,
г.Зеленоград



Данилов Владимир,
г.Москва

ТВОЯ ПЛАНЕТА!



Севрук Ярослав,
г.Сыктывкар



Ложкин Роман, пос.Яйва Пермской обл

Дракон - ГАЛЕРЕЯ



CASTLEVANIA Vampire Kiss



УПРАВЛЕНИЕ

Y — атака, **↑ + Y** — использование дополнительного оружия
B — прыжок, **Быстро B, B** — отскок назад

X — мощное использование дополнительного оружия. Используется много каменных сердец (супер или «item crush») Когда вы берете дополнительное оружие (если у вас было другое), то старое выскакивает на землю, и если новое вас не устраивает, можно успеть вернуть прежнее.

Оружие традиционное:

Крест-бумеранг. Летит на определенное расстояние вперед, потом возвращается. Супер — за три секунды множество бумерангов по всему экрану.

Нож — быстро летит через весь экран, но слаб. Супер — три секунды непрерывного метания ножей.

Топор — самое мощное оружие. Бросается по дуге вверх-вперед. Супер — герой подпрыгивает и бросает топоры во все стороны разом.

Флакон святой воды — при броске идет на определенное расстояние волна зеленого пламени. Используется два каменных сердца. Супер — настоящий святой дождь на три секунды.

Часы — замедляют на время противников (не всех). Супер — вокруг героя кольцо из часов.

Оружие и сердечки добываются из свечей. Сердечки бывают маленькие, по единице, и большие — по пять единиц. Также в свечах попадают амулеты — уничтожение всех врагов на экране.

Кувшин с эликсиром — временная неуязвимость.

Первоначально эта игра из серии «Castlevania» разрабатывалась для платформы IBM PC. Идея выпустить ее на 16-битной консоли появилась позже.

Если вы фанат серии «Castlevania», то игра для вас. В ней реализована возможность получать после победы над главным злодеем — Дракулой — разные окончания игры. Единственное, что мне не понравилось, это необходимость на джойстике **↑** с кнопкой «ATTACK» для использования дополнительного оружия. В мегадрайвной и ранней супернинтендовской играх (Castlevania Bloodlines, Super Castlevania IV) для этого была отведена отдельная кнопка. В остальном получилась хорошая и весьма трудная игра.

Как известно, раз в сто лет темные силы оживают графа Дракулу. Только охотники на вампиров из клана Бельмондов способны противостоять темным силам, и Дракула каждый раз бывал побежден. Но в этот раз городок, около которого возник замок, был уничтожен дотла, а у Рихтера Бельмонда похитили его младшую сестру Марию и невесту Аннет. В случае если Рихтер занялся бы своим традиционным делом — истреблением графа Дракулы и остальной нечистой силы, бедные девочки были бы обречены на гибель. Но парень все-таки отправился в путь, захватив с собой священный стальной кнут, которым испокон веков Бельмонды истребляли вампиров.

STAGE 1. Начинается все среди руин городка. Попадают скелеты с длинными руками, летучие мыши, зомби-скелеты и летающие головы — горгоны. В одном месте за вами погонится огромный бык, но можно просто идти вперед, не обращая внимания, и через некоторое время враг сам умрет.

После быка-переростка первый босс — двухголовый пес. Убивается легко, главное — перепрыгивать огонь, который тварь пускает по земле. Немного не доходя до босса, в ступени спрятан окорок, восполняющий жизнь. При взятии окорока с полной шкалой жизни получите 1000 очков. Если после победы над боссом шкала жизни полная, бонус — одна жизнь.

После прохождения этапа показывается план замка Дракулы и ваш маршрут.

STAGE 2. Вы входите в замок Дракулы. Перед воротами обрушивающиеся мосты, снизу прыгают мерманы, поэтому идите, периодически запуская перед собой крест-бумеранг, найденный в начале уровня. В замке встретите рыцарей с копьями, которыми они могут отражать все дополнительное оружие, за исключением воды. На них хватает пяти ударов кнута. Рыцарей с топорами забить легче. Стойте перед площадкой, на которой он орудует топорами, и бейте. Через определенное время враг бросается, размахивая топором, вперед, на кнут, и ему конец. После рыцарей, подпрыгнув вверх, около летающих глаз в ступени найдете окорок. Босс — огромная летучая мышь. При ударах рассыпается в мелких мышей, так что делайте супер крестами или водой.

STAGE 3. Вот здесь начинается разветвленный сценарий. Если описывать все, объем статьи станет громадным, поэтому далее кратко — главное. В подземелье с водой внизу-слева в подсвечнике эликсир. Выйдя из подземелья, справа в стене найдете приз — жизнь. Далее осторожно. Придется прыгать по колоннам. Если упадете вниз, попадете на...

STAGE 4. Зыбучие пески, можно из них выбираться при помощи прыжков. Босс — темное создание, именуется «Смерть» (Death), перед ним в коридоре в потолке над первой платформой — бумеранг. У босса две личины. Если он принял первую, прыгайте по платформам за ним и бейте кнутом. При второй вокруг Смерти начнут летать гробы. Используйте бумеранги и супер. Перед гибелью босс взорвется, поэтому держитесь подальше.

STAGE 5. Придется прыгать по разрушающимся платформам вверх. Перед платформами большие летучие мыши будут сбрасывать на вас скачущих карликов (Flea-man), чтобы вы не скучали. Потом вы зайдете в комнаты, где встретите знакомую гвардию с копьями и огромных созданий с мечами. Слева от созданий в подсвечнике окорок, над ним выход наверх. Наверху стража с копьями, призрак под правым стражником, слева от призрака в стене жизнь. Босс — оборотень (Werewolf), обожает свернуться шариком и бросаться под ноги, так что перепрыгивайте его. Далее идет...





STAGE 6. Этот этап одинаков для всех маршрутов, о нем позже. Потому вернемся к концу 3-го этапа, к прыжкам по колоннам. Если вы благополучно преодолели путь, то в одном из подсвечников найдете ключ. Босс этапа — огромный рыцарь с копьем. При виде вас теряет голову в прямом смысле слова. Его голова наводится на место, где стоит ваш персонаж, а тело стоит неподвижно, так что бегите к нему и бейте. Слева в подсвечнике — окорок. Когда враг устраивает камнепад, делайте супер. Рихтер удивится, но, тем не менее, подпрыгнет в воздух и короткое время будет неуязвим. Если враг в этот момент на него налетит, то получит сильные повреждения. (Обязательно запишите «Password». Если на следующем этапе погибните, ключ исчезнет). Теперь вы попадаете на другой вариант...

STAGE 4. Подземелье. Зомби, драконьи головы, летучие мыши, призраки. При помощи супера можно доставать врагов, находящихся на площадке выше. Когда дойдете до колес с движущимися платформами, проверьте снизу-справа стену (жизнь). Пovyше увидите дверь. Найденный ранее ключ как раз от этой двери. За ней Рихтер найдет свою сестренку Марию. Та восстановит жизненную энергию и даст другой ключ. Снова по движущимся платформам вверх-влево. Далее встретите знакомых скачущих карликов (Flea-man) и кровавых зомби, которые рассыпаются от удара, но через некоторое время собираются вновь. После будет пещера с дверью справа и проходом слева. Пойдете влево, придете к боссу — Минотавру с секирой, которой он будет прикрываться от вашего оружия. Можно в прыжке бросать в босса топор. Победив Минотавра, попадете на уже вам известную Stage 5. А если вы использовали на двери справа ключ Марии, Stage 5 будет иной.

STAGE 5. Очень красивый пейзаж. Кругом колонны, вода. Из врагов человекорыбы (Fishman), вороны, скелеты драконов, на которые требуется шесть ударов кнута по черепашке, и водяные черепа. Водяные появляются из воды, перед появлением в этом месте вода начинает бурлить. Если зацепить такой череп, то отнимется почти половина энергии. В конце первого отрезка встретите скелет дракона. После него аккуратно прыгайте по площадкам (снизу-слева провал). Дождитесь двигающейся влево площадки. Перед шипами в свече возьмите эликсир. На следующем отрезке пути вода начнет быстро прибывать. Быстро идите вперед, поднимайтесь на платформы. В одной из свечей эликсир. На следующем отрезке врагов нет. Слева из отверстия струится вода. Ударьте три раза кнутом по отверстию. Вода исчезнет, открыв путь вниз. Идите вниз-влево. Счастливая встреча! Вы нашли, где Дракула держал вторую пленницу — Аннет. Выйдя из ее комнаты, поднимитесь и идите к боссу — водяному дракону. Самое безопасное место — слева на площадках. Перед тем, как рассыпаться, дракон на посошок сиганет вверх, так что не стойте на одном месте.

STAGE 6. На этот этап вы попадете обязательно, по какому пути бы ни шли. Пожалуй, самый сложный в игре этап. Вам надо попасть на часовую башню. Вороны, кровавые зомби, драконьи головы (Bone Pillar) в начале. Летучие мыши и стражи с копьями далее. На третьем отрезке пути забейте охранника и пройдите вправо по двигающимся платформам, там в тупике в свече окорок. После будут прыжки по вращающимся шестерням. На последнем отрезке пути — под-





свечник с большими сердцами. В стенке сверху-справа — жизнь. Босс на башне для тех, кто не спас Аннет — огромный летающий череп, который на глазах Рихтера поглотит девушку. После череп начнет налетать на Рихтера и атаковать его выскакивающими глазами, которые, в свою очередь, будут бить то огнем, то током. В принципе, легкий босс, особенно если вы пришли с бумерангами-крестами. Те геймеры, которые спасли Аннет, в награду получают самого классного босса — Смерть (Death). В начале она будет летать кругами, морозя и замедляя ваши движения. Из воздуха будут появляться косы и нацеливаться на вас. Когда вы отнимите у Смерти половину энергии, она появится в середине площадки в своем парадном одеянии с косой в руке. При атаке вашим дополнительным оружием она сделает вертушку косой, поэтому

рекомендую сидеть у края площадки и бить кнутом, он достает дальше, чем коса. Если все-таки схлопочете вертушку косой, пройдите чуть вперед и сделайте супер.

STAGE 7. Финальный уровень. Перед скелетом дракона в свече крест-бумеранг, а над драконом в свече — окорок. Далее подъем на движущихся площадках вверх. Наверху слева под проходом в стенке жизнь, а сверху-справа в свече окорок. Пройдите вверх-влево и попадете в комнату с двумя двигающимися платформами. Станьте на первую. В прыжке добудьте из свечи в центре комнаты эликсир и перепрыгните на вторую платформу. Слева вас подстерегает рыцарь с топором и летают головы-горгоны, так что кувшин с эликсиром очень кстати. После комната, где можно выбрать любое оружие. Лучше всего или крест-бумеранг, или топор.

Вот и сам великий граф Влад Дракула. Под ногами колонны, под ними пропасть. Граф телепортируется в разные места. Три раза подряд он выпускает из плаща три файерболла, на четвертый раз из плаща

вылетают два энергошара, которые кнутом не перехватить. Слева в свече окорок. Дракулу можно поразить только в голову. Мне удобнее всего показалось ждать в центре комнаты на нижней колонне. Если граф появлялся через колонну слева или справа, то в прыжке бросал крест-бумеранг, который замирал в конце своей траектории на месте, прежде чем лететь обратно, и мощно угощал Дракулу. Постарайтесь последний удар нанести графу, когда тот слева, потому что Влад примет обличье дракона. Бросив в него пару бумерангов, прыгайте вправо, там две колонны стоят вплотную друг к другу. Сбивайте кнутом драконьи файерболлы и ждите на нижней колонне, когда граф подлетит на расстояние броска бумеранга. Сохраните 20 сердец на супер (Item Crush). Дракон поражается в любое место тела. После победы, как при любой победе над боссом, в центре появится Шар Света (Ball of Light). Возьмите его и смотрите финал, один из трех, который вы заслужили.

Вот и все. Продолжение саги «Castlevania» уже на SONY PLAYSTATION в игре «Castlevania. Symphony of the Night».

Fire Fox, г.Москва

P.S. При описании игры использованы некоторые пароли, присланные Потемкиным Дмитрием, Московская область, г.Ликино-Дулево. Отдельное спасибо Vampir'у за информацию о Бельмондах и историю Кастлевании.

ПАРОЛИ для всех прохождений

Обозначения:

T — топор, O — огонь, C — сердце, B — святая вода

STAGE 1	STAGE 2	STAGE 3	STAGE 4	STAGE 5	STAGE 6
TOC	CTT	OBB	BTB	BBB	TOT
TTT	TTB	OBC	TOC	BTC	BTT
OBB	TBB	OBB	TOT	OCC	COC

STAGE 4 (с ключом)	STAGE 6 (со Смертью)	STAGE 7 (Richter and Maria)
TTT	BTT	BCT
OBB	BOB	OOT
TCC	TBO	TOT
STAGE 5 (после STAGE 4 с ключом)	STAGE 7 (Richter Alone)	STAGE 7 (Richter, Annet, Maria. Happy End?)
TCT	CTB	BTO
TOT	OOC	OOB
CCO	TBO	BOT



Персонажи, их данные и предметы, которые они используют:



Ren — молодой принц. Родина Октопон (страна такая). Любит путешествия, свой меч. Не любит пирата Блота и его команду. Оружие — меч, ножи.



Tula — ловкая и хитрая воровка, обладает магией. Родина — Андорус, магическая страна. Любит планировать свои действия. Не любит, когда кто-то приносит вред ее Родине. Оружие — меч, магия.



Ioz — бывший пират, искатель приключений. Родина — остров Джейходж. Любит золото, сокровища, хорошую битву. Лучше на мечах. Не любит — Блота, независимых женщин. Оружие — меч (большой), арбалет.



УПРАВЛЕНИЕ:

A — удар (при частом нажатии вблизи противника дает вашему герою возможность фехтовать оружием). Если одновременно нажать ВВЕРХ+A, то будет коронка, но отнимется энергия.

B — прыжок (при двойном нажатии будет сальто — это позволит делать прыжок выше и убивать мух в полете. Если, стоя на одной платформе, нажать одновременно ВНИЗ+B или ВВЕРХ+B, можно спрыгнуть или запрыгнуть на другую платформу. Таким приемом можно в первом этапе взять много жизней).

C — использование предмета.

Общие предметы:

Stone Elixir — замораживает противников.

Gravity Potion — дальность прыжка увеличивается (удобно в некоторых случаях).

Shield Magic — броня, бывает разной.

Some Food — еда (пополнение энергии).

Vitality Enhancer — сердце (увеличивает полосу энергии).

Key — ключ.

Coins — монеты (они и в Африке монеты).

The Pirates of DARK WATER

Начнем мы наше повествование, как и обычно, с истории. На планете Мер разрастаются области Черной воды, в недрах которой погибает все живое (ну и не живое, разумеется). Чтобы ее остановить, нужен магический талисман, состоящий из 12 камней и компаса. А компас здесь причем, спросите? А чтобы найти эти самые камни, на поиски которых вы и отправляетесь в лице трех персонажей.

В игре вам помогает летающая обезьяна Ниддлер, которая может вернуть вас на начало этапа, если вы запутались или хотите сменить героя (но это можно только, если Ниддлер не голоден). По ходу игры вам необходимо пройти 8 уровней. Уровень сложности — средний, и игру сможет пройти даже и не специалист (лично мы прошли ее с первого раза, правда, повозились с последними этапами). Интересно то, что вы сами можете планировать карту маршрута, выбирая этап из предложенных компьютером. Уровни достаточно легки, но запутанны. Кратко об уровнях.



Stage 1. Pandawa Jungle

Главной задачей является пройти до конца и остаться в живых (хороший девиз, не правда ли?). Угрозу для вас представляют сетки с камнями, которые ненароком раскрываются, мужики с огромными мечами, а также здоровые дедки с булавами (будьте

осторожны, они могут кидать сеть. Чтобы ее порвать, если попались, жмите A несколько раз). В этом этапе много секретов: один находится сразу после обезьяны. Поговорив с ней, подойдите к большому дереву на заднем плане и нажмите одновременно ВНИЗ+B. Далее вы сможете выбрать один из 2 этапов.



Stage 2. The Port of Pandawa

Первая часть этапа ничем от Stage 1 не отличается. А вот во второй части вы, по просьбе обезьян, должны освободить малышей из клеток (это те клетки, в которых птенцы прыгают) и спасти королеву обезьян (бред какой-то!). Помимо вышеуказанных врагов, здесь на вас будут падать и катиться горшки и летать мухи (надоедливые).

Босс: маленький и злобный пират Конк. Первая шестерка пирата Блота. Бить его легко, главное, уходите от его ударов мечом и летающих костылей. Убив его, вы освободите королеву, которая подарит вам алмаз. Это и есть первое сокровище.



Stage 3. The Citadel

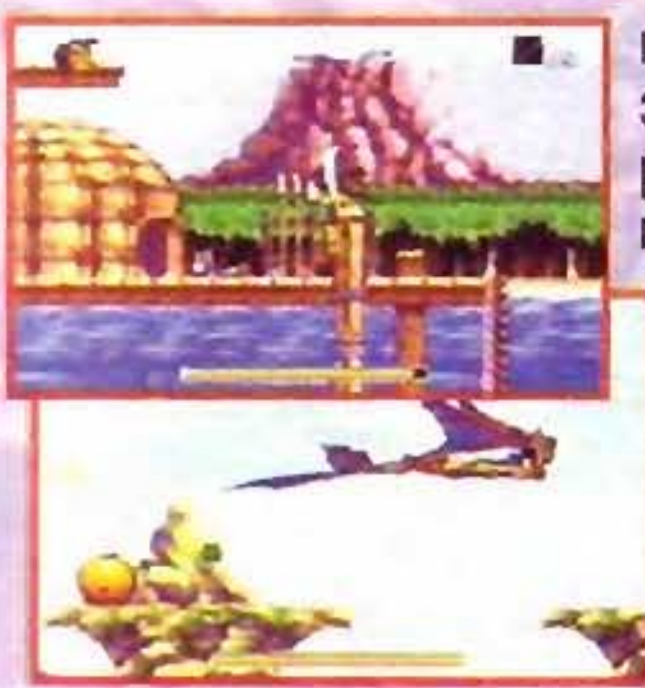
Мрачный и жуткий замок, полный крыс и летучих мышей (они, кстати, ваши враги), а также скелетов и оживших мертвецов (бойтесь, они стреляют плевками на расстоянии). В начале этапа вас встречает сама Смерть. Поговорив с ней, отправляйтесь в замок. Этап очень богат потайными комнатами. Дам совет: не играйте на этом этапе Ioz-ом — он высок и его достают плевки мумий, а Рена и Тулу нет. В одной из потайных комнат (найдите ее сами) вы встретите новых врагов — это летающие призраки с луками. Дойдя до конца, вы опять встретите Смерть, которая пригласит вас в комнату с сокровищем. Но путь к ним лежит через коридор с призраками — будьте начеку! Пройдя коридор, вы попадаете в комнату со статуей, у которой в руках лежит сокровище. Перед ней два сундука. Возьмите их содержимое, но камень не трогайте. Подойдя на определенное расстояние, перепрыгните статую. На другой стороне стоят еще два сундука. Разбив их, берите камень.



Stage 4. Bobo Mountain

Горы, горы и еще раз горы. Опасное это место. Но для настоящего геймера нет такого слова «опасность». Дам совет (что-то поперло меня на советы): играйте за Ioz-а. Он хоть и медлительный, зато у него сильный удар мечом. Здесь опасность представляют местные туземцы. Одни из них прыгают, бегают,





норовя ударить вас в спину (похоже, не знают, что бить в спину — это подло. Ну, понятно, туземцы. КУР (коэффициент умственного развития) составляет 25 процентов). Помимо них есть еще типы в масках, которые стреляют из палок дротиками. Есть все те же надоедливые мухи, а в воде пираньи. Первая часть — это деревня, где опасность составляют шипы, ну и местные аборигены. После полета на аэроплане местной авиалинии, вы попадаете в горы. Здесь на вас падают камни, а из пола торчат шипы. Много секретов. Достаточно сложный этап для новичков. (Когда-то и я был таким. Эх, молодость — ну не будем о грустном). В конце три кнопки. Нажав нужную, вы сможете пробудить статую, в руках которой вы найдете камень.



Stage 5. Janda Town

Город пиратов. Неприятное место, знаете ли. Ну что поделаешь — раз создатели игры пожелали этого, значит будет так. Здесь опасность представляют мужики с булавами (которые, кстати, еще и прыгают), охотники на обезьян (помните, они кидают сеть). Также есть арбалетчики. Воз-

ле фонарей летают светлячки. Они отнимают энергию, как мухи. Вам необходимо, переходя с корабля на корабль, дойти до босса.

Босс: здоровенный конь с мечом (заметьте — пират). По-моему, самый сложный босс игры, так как его атаки почти не имеют «мертвой» зоны (это зона, где вас не достанут удары босса). Убив его, вы получаете камень. А дальше:



Stage 6. Sunken Bridge

Что такое мост, знают все, а вот как на нем может быть опасно, наверняка знают немногие. Вам необходимо пройти такой мост. Главную проблему создают гигантские волны, которые постоянно то поднимаются, то опускаются, норовя столкнуть вас с моста. Помимо волн есть также охрана моста. С ними нужно разбираться как можно быстрее, чтобы вас не смыло

ненароком. Сложность в том, что некоторые платформы находятся так низко, что порой их трудно заметить (злая шутка программистов). На этом уровне я трачу много жизней, но много нахожу (большое спасибо все тем же программистам). На этапе есть секрет. В конце не заходите в

башню, а поднимитесь выше по мостам. Там вы увидите кнопку. Нажав ее, вернитесь к началу этапа. Пройдя назад, вы обнаружите новую платформу. Прыгая дальше, поднимитесь вверх. Там, пройдя влево, вы увидите вход. Войдите, активизируйте эликсир прыжка и перепрыгните воду. На другой стороне вы найдете обломок меча. При этом, играя за принца, вы получите возможность убивать с одного удара. Вернитесь назад к входу и, войдя в него, нажмите клавишу, чтобы вода опустилась. Там лежит алмаз (круто!).



Stage 7. Andorus

Родина Тулы — прекрасная магическая страна, полная тайн (что-то на мистику потянуло). Теперь это призрачное место полностью находится под властью Черной воды. Ваши враги в первой части этапа — чудовища в виде пауков и собак. Также есть привычные летучие мыши (расплодились по всей игре). В некоторых

местах можно встретить летающих мужиков, которые вас замораживают. Местами попадаются лужи Черной воды, из которой выпрыгивают маленькие сгустки. Вторая часть значительно отличается от первой. Здесь действие происходит в помещении бывшего замка, ныне разрушенного Черной водой. Здесь вашими противниками являются маленькие толстые человечки с ножами, арбалетчики и ужасная Черная вода. Попадают странные типы, которые крутятся, как волчки. Как и в уровне Vobo Mountain, нужно выбрать один из квадратов, чтобы открыть дверь. Этап не так уж и сложен, но расслабляться не советую (ну, вот, опять началось). Играйте, кем хотите, но предпочтение за Ioz-ом. В конце вас ждет босс.

Босс: Правая рука пирата Блота. Фехтует огромным мечом и делает вертушку. Средней сложности босс. После своей скоропостижной (надеюсь!) смерти он отдаст вам камень. Теперь переходите на самый сложный этап.



Stage 8. Maelstrom

Фантазии программистов нет предела.

Не обошли они и эту игру. Представьте гигантский пиратский корабль из костей. (Вы не ослышались — он действительно из костей). Корабль самого Блота — гнусного, подлого, ужасного пирата планеты Мер (ты смотри, сколько недостатков). Здесь вы встретите всех противников (кроме туземцев — эти тусуются в своей деревне). Спустившись в трюм, вы найдете там больших чудовищ и Черную воду. Будьте внимательны: жизни здесь исчезают, как деньги (нашел, с чем сравнить: их и так нет). В конце встреча с боссом.

Босс: сам Блот собственной персоной. Прыгает, бьет мечом, кидается бочками. Довольно легкий босс, если найти «мертвую» зону (а она у него есть). Убив его, вы получаете последнее сокровище. Ну и напоследок:



Stage 9. Dark Dweller's Lair

Мрак, темнота, страх — все это можно назвать одним выражением — царство Черной воды. Самый короткий и, как я считаю, самый легкий этап (да, да, не удивляйтесь — это факт). Враги — огромные летающие головы, которые стреляют плевками. А также Черная вода. Много падающих камней. Советую использовать броню. В конце вас ожидает босс (некто или нечто — я лично не пойму до сих пор) — сама Черная вода. Не пытайтесь бить его (ее) мечом или предпринимать что-либо еще (ей — воде, то есть — это как об стенку горох, т.е. — по барабану). Лучше, найдя специальное отверстие в острове, ставьте туда алмаз (подбирайте по форме отверстия). Вставив все шесть, вы прикончите босса. После чего посмотрите красивый мультяшечный об окончании игры.

Фу, кажется, все сказал.



Master Ryu и Master Ken, г.Хабаровск

Прославившаяся своими замечательными обучающе-развивающими играми для восьмибитной приставки фирма Hi-Tech предлагает великолепную развлекалочку для обладательниц Мегадрайва. Знаменитая кукла Барби в компании другой пластиковой красавицы, чье имя осталось тайной, устав от сладкой жизни в своем роскошном калифорнийском доме, отправилась в отпуск. Приключений их ждет немало, но на всем пути никаких опасностей для жизни не предвидится. А потому, даже если вы не особо опытни в управлении персонажами игр, Барби вас не разочарует. Ведь она — стопроцентная американка и никогда не станет рисковать развлечения ради. И не поленитесь позвать подружку — вдвоем вам играть веселее будет. Для этого в игровых опциях выберите своей героине компаньонку. Можно отключить музыку или звуковые эффекты, а также выбрать повышенный уровень сложности. Управление крайне простое — любая кнопка, кроме Start (пауза), обычно совершает одно и то же действие. Исключение — кнопка C (Z), во время поиска подарков в доме Барби на повышенном уровне сложности вызывающая подсказку.

В начале игры вас попросят ввести свое имя (чтобы Барби знала, кому писать открытки о своих похождениях). После этого на экране развернется карта Америки с отмеченными местами,



ми, достойными посещения — пляжем во Флориде, конюшней в Техасе, сельской ярмаркой в Огайо и лесом в Вайоминге. Впрочем, двери родного дома в Калифорнии также всегда открыты. Какое бы направление вы не избрали, перед стартом сможете выбрать подопечным подходящий наряд.



Самый южный штат материка предлагает два вида развлечений — пляжный волейбол (идите налево) и подводное плавание (направо). Советую начать с последнего, более простого аттракциона в игре нет. Вам всего лишь надо собрать указанное число сокровищ в нехитром лабиринте, и хотя время пребывания в мире волшебных красок и невиданных существ ограничено емкостью акваланга, запасные баллоны разбросаны повсюду, так что даже на повышенном уровне сложности вынужденное всплытие вряд ли прервет вашу прогулку.



Играть в волейбол Барби будет со своей спутницей либо, в одиночном вояже, с местной чемпионкой, управляемой компьютером. Игра идет до десяти очков, причем подает участница, пропустившая мяч. Сначала надо его подбросить, а потом нанести удар. Подсказка: можно без труда победить, не сходя с места: встаньте чуть

дальше центра площадки и нажимайте кнопку с запасом — Барби вытянет любой мяч, а ее соперница рано или поздно допустит промах. Но на высшем уровне сложности процесс может затянуться...



дальше центра площадки и нажимайте кнопку с запасом — Барби вытянет любой мяч, а ее соперница рано или поздно допустит промах. Но на высшем уровне сложности процесс может затянуться...



Жители Техаса привыкли, что их штат ассоциируют с легендарным Диким Западом, воспетым в сотнях вестернов, и всячески эту идею эксплуатируют. Выбирайте любую из трех лошадей, и ваша героиня примет участие в скачках с препятствиями. За каждый сбитый барьер ей начисляют десять штрафных секунд, это уменьшает счет игры и приводит к дисквалификации наездницы. Но вы всегда можете вернуться к любому ранее посещенному аттракциону и предпринять более успешную попытку. Ибо набранные очки — единственная оценка игрой вашего геймерского мастерства. Подсказка: лошадь обычно сбивает барьер задними ногами, поэтому не спешите с прыжком.

Напоследок можно принять участие в популярной ковбойской игре с подковами. На самом деле, забросить столь необычный снаряд на палку-мишень весьма непросто, но вы с большой вероятностью уложите «в яблочко» все десять — надо просто нажимать кнопку, когда прыгающий прицел направлен на палку. Лесов в Вайоминге много, и подходящее место для пикника можно найти чуть ли не в центре города. Первым делом надо установить палатку (располагайте ее кусочки, совмещая с изображением). Затем выяснится, что ленивая Барби завезла нас на любимую стоянку приезжих туристов, которые давно уже распугали всю лесную живность, и теперь надо идти за тридевять земель и пять ручьев, чтобы отыскать нетронутый уголок природы. И если при переправе ваша кукла промочит ножки, придется возвращаться обсыхать в палатку. А обитатели ручьев вряд ли придут в восторг от чужаков, если те не проявят должного уважения к их привычкам и занятиям. Подсказка: прыжки совершайте либо с края камней или берега, либо с места последнего приземления. На повышенном уровне сложности через второй ручей проще переправиться сразу и быстро, или подождите, пока пролетят бабочки. Заслужив право на прогулку в окружении непуганых зверьков и птиц, Барби решила сделать несколько снимков на память. Чем быстрее передвигается объект фотоохоты, тем больше очков за каждый кадр вы получите.

Лесов в Вайоминге много, и подходящее место для пикника можно найти чуть ли не в центре города. Первым делом надо установить палатку (располагайте ее кусочки, совмещая с изображением). Затем выяснится, что ленивая Барби завезла нас на любимую стоянку приезжих туристов, которые давно уже распугали всю лесную живность,



и теперь надо идти за тридевять земель и пять ручьев, чтобы отыскать нетронутый уголок природы. И если при переправе ваша кукла промочит ножки, придется возвращаться обсыхать в палатку. А обитатели ручьев вряд ли придут в восторг от чужаков, если те не проявят должного уважения к их привычкам и занятиям. Подсказка: прыжки совершайте либо с края камней или берега, либо с места последнего приземления. На повышенном уровне сложности через второй ручей проще переправиться сразу и быстро, или подождите, пока пролетят бабочки. Заслужив право на прогулку в окружении непуганых зверьков и птиц, Барби решила сделать несколько снимков на память. Чем быстрее передвигается объект фотоохоты, тем больше очков за каждый кадр вы получите.



и теперь надо идти за тридевять земель и пять ручьев, чтобы отыскать нетронутый уголок природы. И если при переправе ваша кукла промочит ножки, придется возвращаться обсыхать в палатку. А обитатели ручьев вряд ли придут в восторг от чужаков, если те не проявят должного уважения к их привычкам и занятиям. Подсказка: прыжки совершайте либо с края камней или берега, либо с места последнего приземления. На повышенном уровне сложности через второй ручей проще переправиться сразу и быстро, или подождите, пока пролетят бабочки. Заслужив право на прогулку в окружении непуганых зверьков и птиц, Барби решила сделать несколько снимков на память. Чем быстрее передвигается объект фотоохоты, тем больше очков за каждый кадр вы получите.



Центральные штаты Америки славятся своими фермерскими традициями. Одна из них — ежегодные сельские ярмарки с цирком и аттракционами. Но на ярмарке в одном из городков Огайо, которую решила посетить Барби, случилось ЧП — сбегала свинья одного фермера. Поймайте ее (просто нажмите кнопку, когда окажетесь рядом), и вам разрешат попытаться счастья у трех традиционных игровых шатров. Самый сложный, но и самый прибыльный вид соревнований — тир с банками, которые стоят на карусели. В углах висят колокольчик и свисток, попасть в них гораздо проще, но бонус вы получите, если была видна картинка с их изображением. Все очки сгорают, если за отведенное время не все банки были сбиты. **Подсказка:** сначала надо сбить верхние банки, стреляйте по их основанию с упреждением. Во втором шатре также надо бросать шарики, но на этот раз попасть требуется в открытый рот одной из трех клоунских рожиц. Время не ограничено, поэтому не спешите и целитесь лучше. **Подсказка:** однажды «накормив» среднего клоуна, ждите, пока проголодаются остальные — они движутся медленнее. Попасть в цель на середине ее траектории значительно проще. Напоследок Барби продемонстрирует вам свою силу молотобойца. Даже три раза! Вся хитрость в том, чтобы вовремя нанести удар, иначе чушку остановит подвижный ограничитель. **Подсказка:** бейте, когда ограничитель начинает движение вверх.



Видна картинка с их изображением. Все очки сгорают, если за отведенное время не все банки были сбиты. **Подсказка:** сначала надо сбить верхние банки, стреляйте по их основанию с упреждением. Во втором шатре также надо бросать шарики, но на этот раз попасть требуется в открытый рот одной из трех клоунских рожиц. Время не ограничено, поэтому не спешите и целитесь лучше. **Подсказка:** однажды «накормив» среднего клоуна, ждите, пока проголодаются остальные — они движутся медленнее. Попасть в цель на середине ее траектории значительно проще. Напоследок Барби продемонстрирует вам свою силу молотобойца. Даже три раза! Вся хитрость в том, чтобы вовремя нанести удар, иначе чушку остановит подвижный ограничитель. **Подсказка:** бейте, когда ограничитель начинает движение вверх.



Видна картинка с их изображением. Все очки сгорают, если за отведенное время не все банки были сбиты. **Подсказка:** сначала надо сбить верхние банки, стреляйте по их основанию с упреждением. Во втором шатре также надо бросать шарики, но на этот раз попасть требуется в открытый рот одной из трех клоунских рожиц. Время не ограничено, поэтому не спешите и целитесь лучше. **Подсказка:** однажды «накормив» среднего клоуна, ждите, пока проголодаются остальные — они движутся медленнее. Попасть в цель на середине ее траектории значительно проще. Напоследок Барби продемонстрирует вам свою силу молотобойца. Даже три раза! Вся хитрость в том, чтобы вовремя нанести удар, иначе чушку остановит подвижный ограничитель. **Подсказка:** бейте, когда ограничитель начинает движение вверх.



Вот и кончилось путешествие, но основное веселье еще впереди. Наверняка вам будет интересно прогуляться по дому Барби — тем более, что там полно друзей знаменитости и спрятанных ими подарков. Места их расположения постоянны, но на повышенном уровне сложности отыскать подарки можно лишь в том порядке, в котором организатор вечеринки будет задавать вам загадки. Обнаружив очередной перевязанный подарочной лентой объект, вы должны будете по форме определить его содержимое. Не беспокойтесь, число попыток не ограничено... **Подсказка:** для экономии места я даю лишь первое слово каждой из загадок.



Вот и кончилось путешествие, но основное веселье еще впереди. Наверняка вам будет интересно прогуляться по дому Барби — тем более, что там полно друзей знаменитости и спрятанных ими подарков. Места их расположения постоянны, но на повышенном уровне сложности отыскать подарки можно лишь в том порядке, в котором организатор вечеринки будет задавать вам загадки. Обнаружив очередной перевязанный подарочной лентой объект, вы должны будете по форме определить его содержимое. Не беспокойтесь, число попыток не ограничено... **Подсказка:** для экономии места я даю лишь первое слово каждой из загадок.

Hickory — проверьте стул слева от часов в прихожей, в нем (?) спрятан комплект одежды;



The — через дверь идите в кабинет, в сейфе за картиной с горным пейзажем найдете книжку;

Open — следующая дверь ведет в гостиную, за левой шторой лежит компакт-диск;

Near — в этой же комнате за зеркалом над камином упрятана видеокассета;

Old — открыв правую дверь в гостиной, вы попадете на кухню, из ящика стола справа от микроволновой печи на кухне возьмете ожерелье;



Start — вернитесь в прихожую и поднимитесь по лестнице, на левой половине дивана в коридоре лежит замечательная видеоигра! Угадайте, какая?..

Go — левая дверь ведет из коридора в спальню Барби, в шкафу которой таится плюшевый медвежонок;

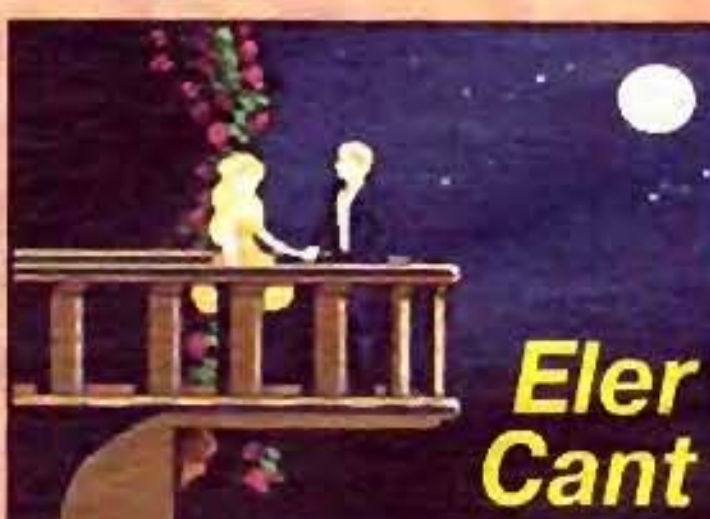


Veneath — из коридора идите через правую дверь, в ящике трюмо найдете браслет. У безымянной спутницы героини тоже есть поклонник!..

Когда все подарки будут обнаружены, настанет черед главного сюрприза. Он ждет вас у порога, и рядом стоит его шикарный автомобиль. Если не помешает общество подружки, Барби проведет весьма романтический вечер... А пока вы напрягаете воображение, обдумывая возможное продолжение истории, по экрану плывут



имена художников и программистов — игра-то уже закончилась. Но неспроста добиться этого при желании можно за пять минут, сразу же отправившись на вечеринку в режиме одиночной игры — ведь важен не результат, а процесс, и основная ценность и исключительность этой игры, на мой взгляд, в том, что процесс каждый игрок может организовать, как ему нравится, и выбор велик. Этаким симулятором игры в куклы для Мегадрайва!..



Предок этой игры, вышедший на восьмибитке, был описан в 16-м номере журнала. Как меня обрадовало то, что история мальчика, отправившегося спасти свою любимую жабу в сказочное подземелье на чудо-танке, обрела вторую жизнь на Мегадрайве! Предыстории, правда, нет (а слышал ли кто о первой части игры для этой приставки?), да и сложность поуменилась, несмотря на возросший объем уровней, но основа замечательной бродилки осталась практически той же! Прыгающий колесный танк с очень подвижной пушкой, возможность для героя в любой момент покинуть броневую скорлупу, чтобы на своих двоих пробраться в логово врага и завладеть необходимыми для дальнейшего продвижения аксессуарами. Плюс плоскостные межуровневые поездки с видом сверху вместо аналогичных пеших в первой части.

Восемь уровней и завершающая битва с демоническим рыцарем времени на прохождение потребуют немало. Уровень сложности вполне приемлемый, шесть продолжений по три жизни в каждой — к сожалению, потеря каждой вне вражеского логова вынуждает начинать прохождение миссии с начала, но найденные технавороты останутся.



Рекомендуемое управление:

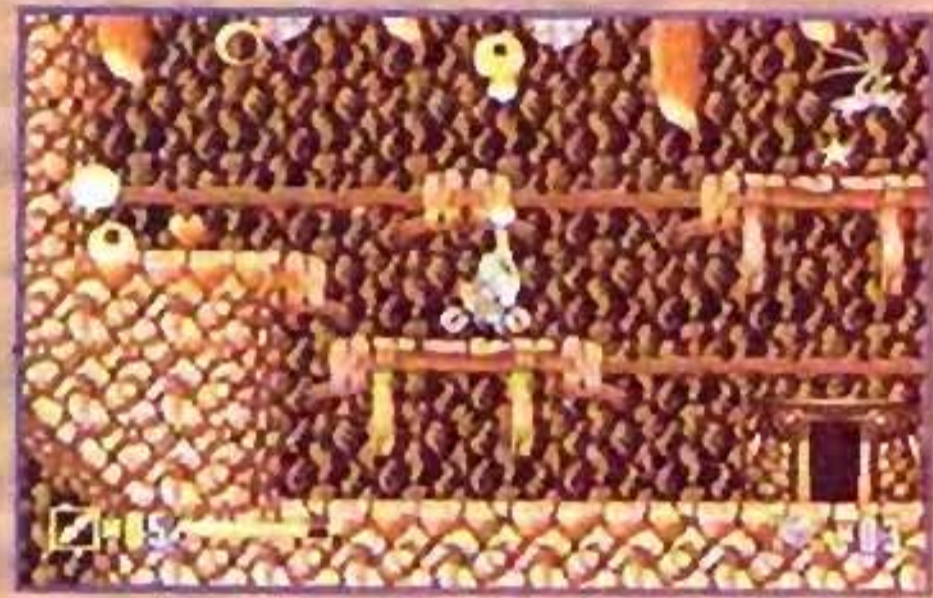
Нажатие **Start** вызывает меню, в котором можно сменить спец-оружие (четыре вида), отключить реактивную тягу и сверла.

A — расходуемое оружие, на плоскости — поворот пушки влево;
C — прыжок, поворот пушки вправо.

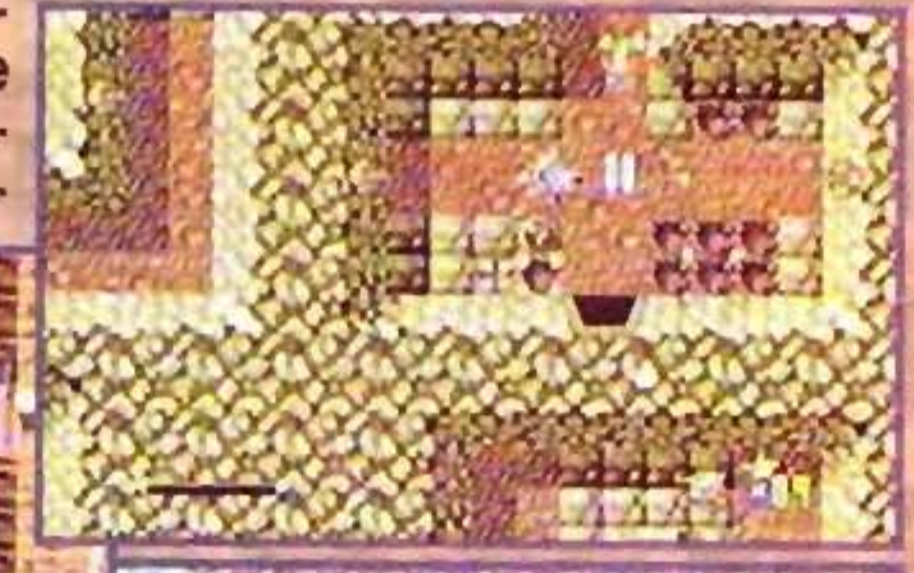
B — обычное оружие (турбо-кнопка лучше);
Жмите **A+вниз** для посадки/высадки из танка, **B+вверх** — для входа в двери.



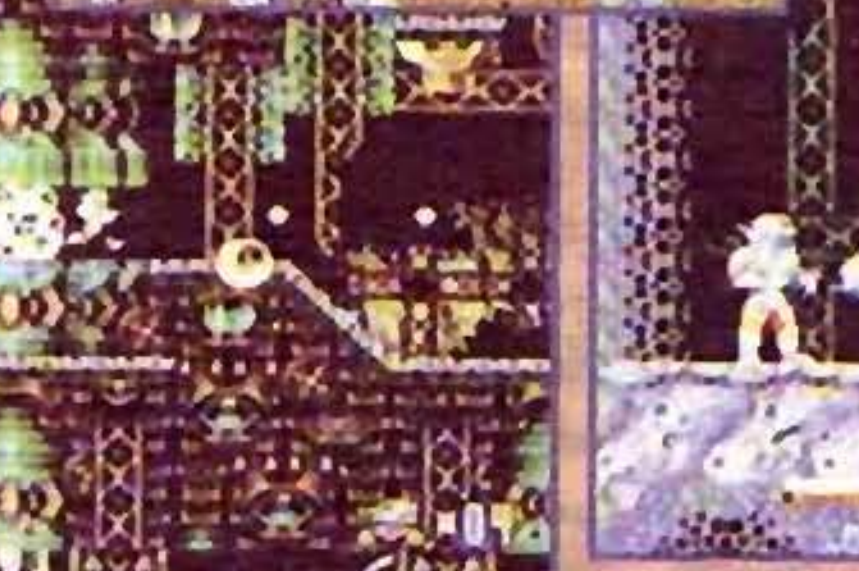
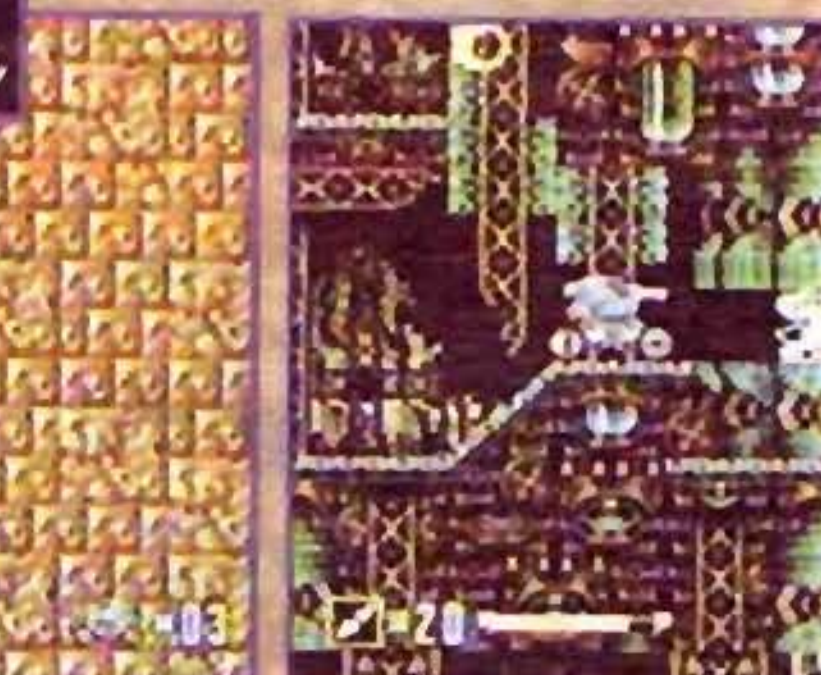
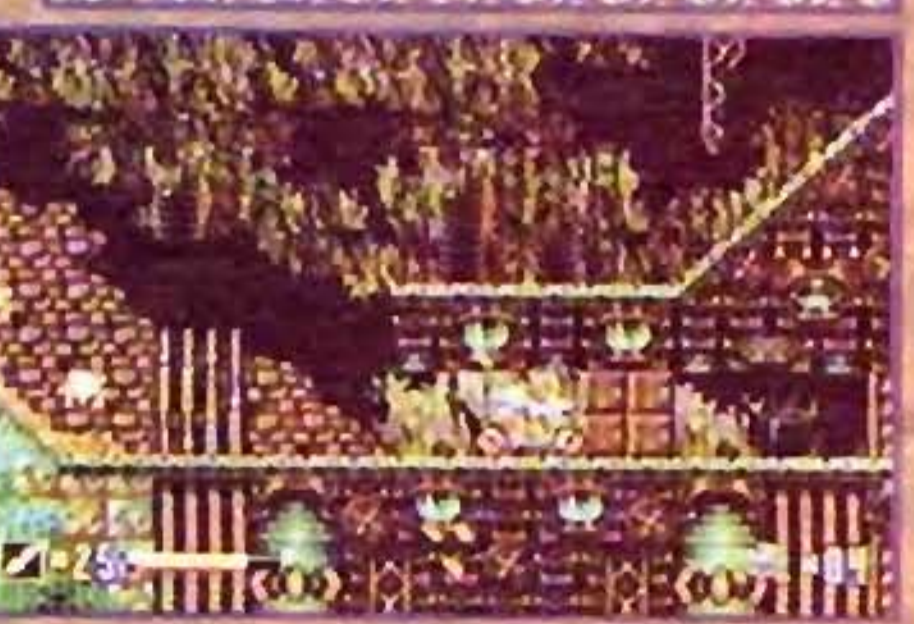
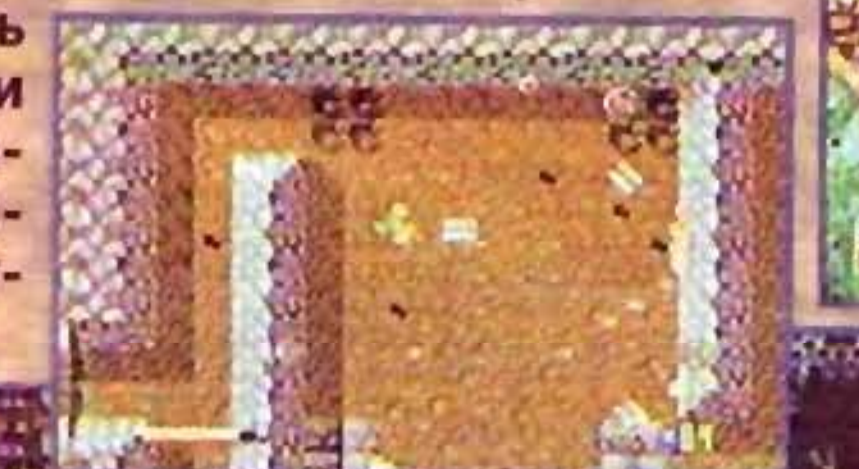
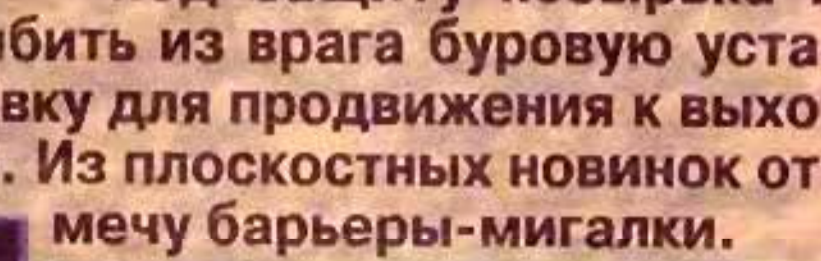
1 Задерживаться в лесу, которым начинается игра, смысла нет — смело ныряйте в пропасть в правом его конце. В подземелье опять же бегите вправо к лестнице и пешком вниз, за дверь зала. Обитающая внутри гусеница оставит вам бронестрелы для проникновения в левую часть. Еще одна лестница приведет героя в логово гигантской осы, владеющей ключами от закрытых дверей. За верхней из них найдете звездочку-жизнь, за нижней — туннель на второй уровень.

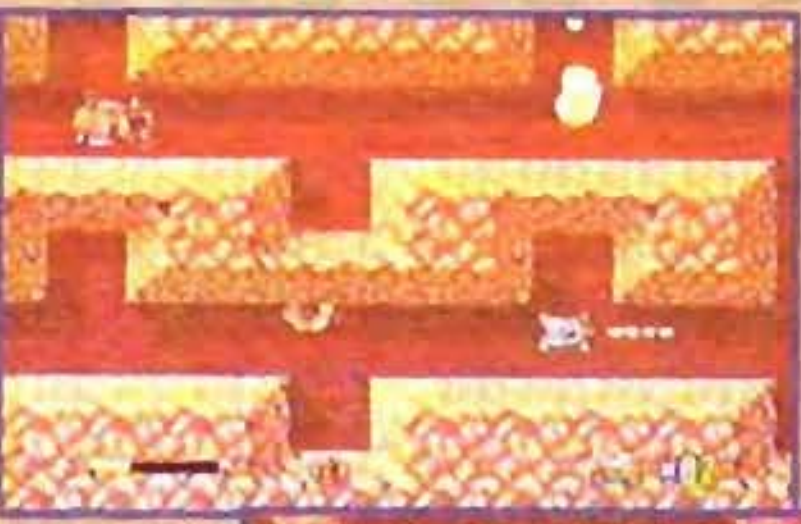
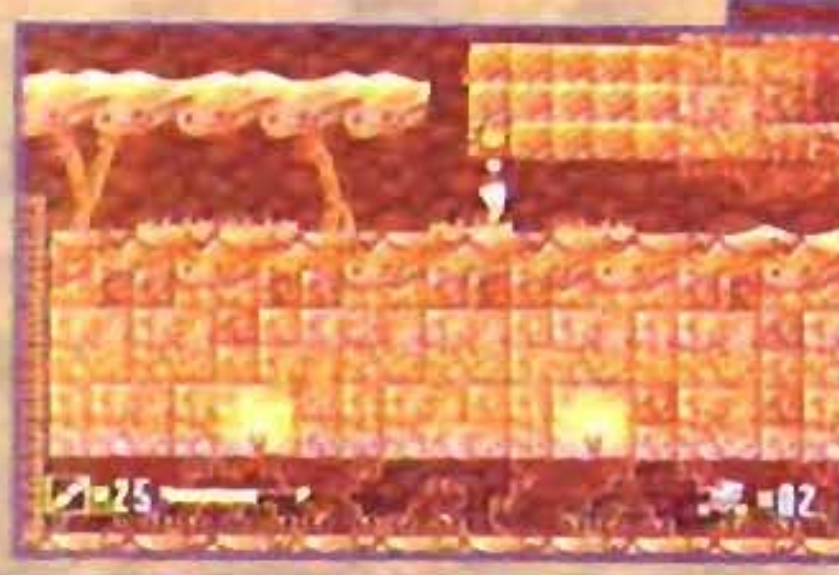


Передвигаясь на плоскости, учитывайте инерцию танка и упругость его стенок. Враги этих территорий особо меняться не будут — двухчленные, как «Икарусы», броневики (перед носом которых лучше не маячить), скорострельные роботы (одиночных отстреливайте, лезущих из люка — избегайте), настенные пушки (можно уничтожать) и круглые дроиды (расстреливайте вблизи). Из наваленных местами кирпичей можно выбить призы (некоторые пользы не принесут, скорее наоборот): **E** — аналог сердечка, восполнение энергии; **I** — временная неуязвимость, **>/<** — ускорение/замедление движений, и другие. Знаки вопроса советуем игнорировать...

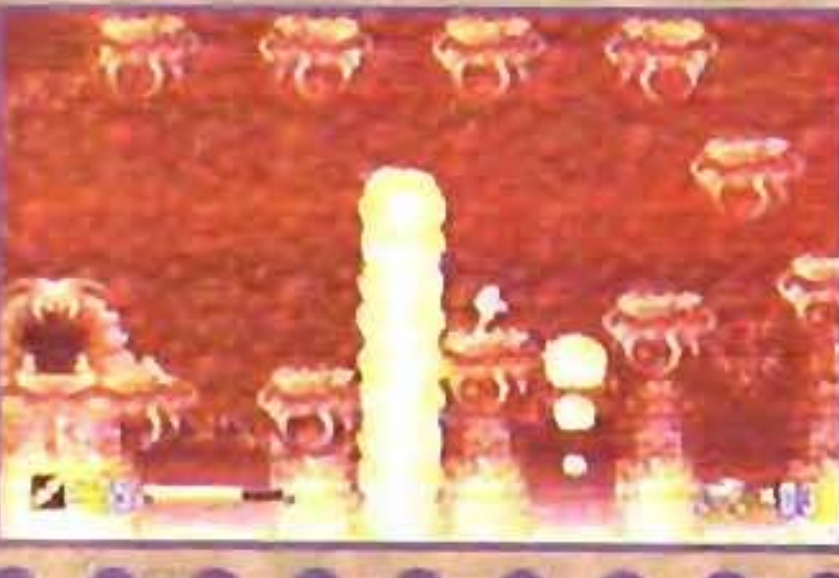


2 Как и раньше, первый босс второго уровня находится в дальнейшей справа точке, достижимой понизу. От танка придется пройтись. Обратите внимание на потайной ход в правой стене шахты, таких еще немало найти можно. Мечущего искры босса проще пристрелить в упор; с помощью добытого защитного жилета вы сможете пройти сквозь сноп электрических разрядов к обиталищу второго босса, от предыдущего отличающегося лишь методами атаки. Отстрелив копьё, можно смело встать под защиту козырька и выбить из врага буровую установку для продвижения к выходу. Из плоскостных новинок от мечу барьеры-мигалки.





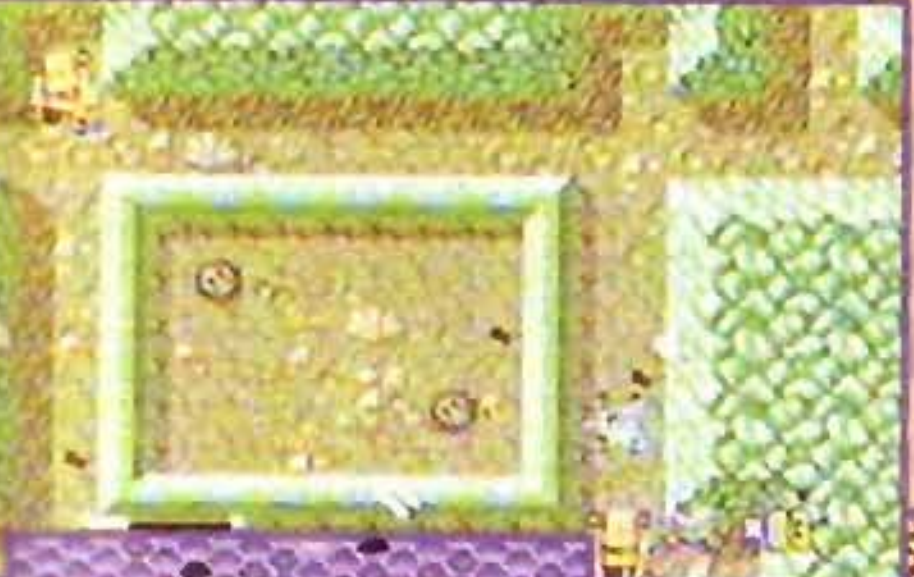
3 Самый жаркий уровень вынудит вашего героя немало проскакать на своих двоих по площадкам между огненными струями и брызгами лавы. Сначала — в узкий проход слева, за темными очками для ослепленных адским пламенем глаз. Затем — влево до непрочной каменной перегородки, разбить которую можно только снизу. Возвращаться к танку придется опять пониже, но уже прямым, коротким путем. По лаве не бегайте, защитные сапоги вам выдадут лишь во второй части уровня. Как и при добыче очков, придется застрелить летучего обитателя пламенных недр (стойте на противоположном к врагу краю платформы). Вы также научитесь изредка стрелять вниз (присядьте, зажав кнопку стрельбы) — используйте это, чтобы расчистить дорогу танку.



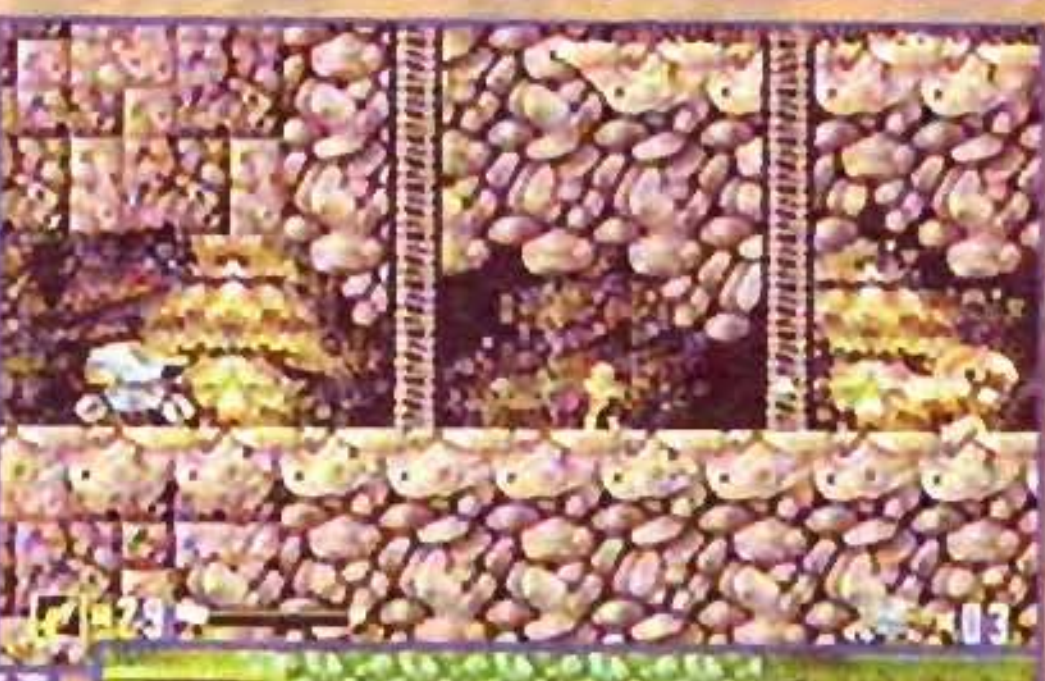
4 А теперь научимся летать. Пешком продолжив недолгое восхождение, вы найдете пещеру с летающим каменным диском. Расстрел удобнее производить с третьей боковой ступеньки. Полученную отмычку используйте для доступа к пещере второго диска, он охраняет ракетные двигатели для танка. Канистра с топливом в правом углу коридора позволит взлететь по лабиринту шахт (выберите правый путь, затем вторую слева шахту) к выходу. В межуровневом пространстве появились неуязвимые наземные пушки, но их прицел легко сбить, быстро перемещаясь.



5 Здесь я поначалу надолго застрял — не сразу удалось выяснить, что герой может разбивать кирпичи под собой. В правом нижнем коридоре спуститесь к водоему и отберите у Царь-рыбы боеголовку (дав очередь по раскрытой пасти, «облетайте» поверху — когда противник начнет краснеть и ускорится, заманите его вниз для удобства атаки). Исчезнут трубчатые перегородки в верхнем туннеле, и вы сможете провести танк ко второму аквариуму. Для удобства маневров добудьте у второй Царь-рыбы водный двигатель. Селедок проще убивать, заходя со спины.

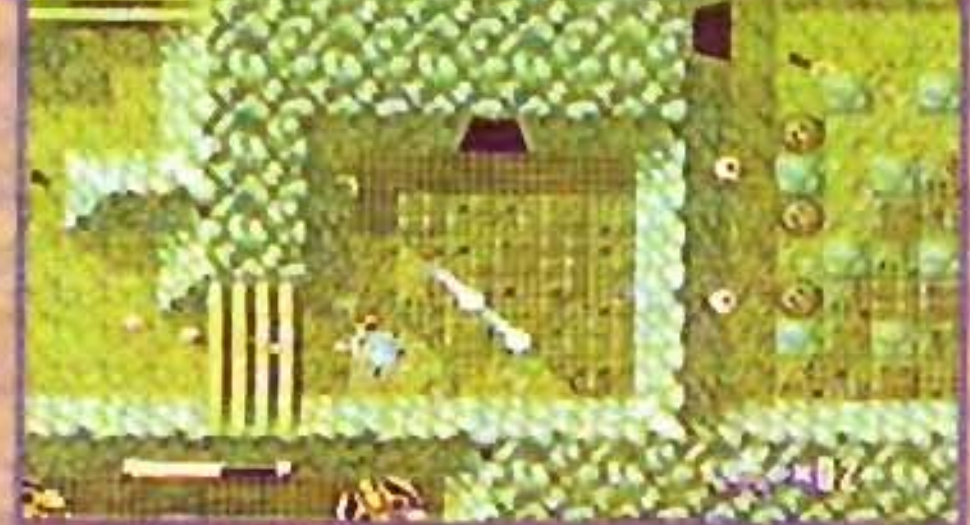


6 В первом найденном логове обнаружите двойника самого первого босса. В результате сможете летать без танка и достичь второго логова, с также виденной ранее осой. Захват ее имущества дарует вам отмычку к двери выхода.



7 Идите пониже до третьей лестницы. Вновь знакомый босс, ключ еще к одной двери...

В плоскостном подуровне завелись пушки, выстрелы которых цепочкой следуют от одной стены к следующей. Лучше разобраться с ними заранее.



Поздравления с достойным завершением миссии и список коллектива авторов на фоне мирно зеленеющего леса так и не ответят на вопрос, жива ли до сих пор начавшая все эти приключения жаба, и почему возродился Демон в Доспехах, но финальная картинка и знак вопроса на ней означают одно. Настанет, возможно, тот день, когда заголовок «Blaster Master» прозвучит и в третий раз! Вопрос — на какой приставке?..

Eler Cant



8 Ну вот и замок главного злодея! Ничего нового, падающие с потолка капли, мины и роботы с самонаводящимися ракетами. А также десяток односторонних туннелей, которые ведут ко входу. Не торопитесь, зайдете в тупик — там и логово босса. Входите пешком, обтерев пыль с сапог... Облаченный в доспехи великан овладел искусством телепортации, но от первых двух его боевых заклинаний увернетесь без проблем. А вот когда израненный рыцарь начнет пускать энергетические волны, встаньте лучше внизу по центру. Присев или перепрыгнув волну, наносите ответный удар.

Еще один двухмерный боевик о борьбе Добра со Злом. В роли Добра — искусный воин, бросивший однажды вызов самой Смерти... и победивший ее! Тяжкая эта штука оказалась, бессмертие. Как всегда, хочется того, что меньше всего доступно. Чтобы обрести вечный покой, Чакан должен сперва успокоить все то зло, борьба с которым не по силам обычным людям. При желании всю игру можно пройти лишь с помощью оружия, но это потребует от вас недюжинных способностей. Ибо герой, хоть и бессмертен, в различных измерениях выступает в уязвимом облике — от 6 до



12 ударов (в зависимости от уровня сложности) либо падение в пропасть возвращают его в исходную обитель. Число попыток бесконечно, но двери в миры, поработанные Злом, недолговечны — уж если захлопнутся, придется весь мир открывать заново. Что может действительно облегчить вашу задачу, так это доступная Чакану магия Четырех Стихий. Собирая колбы с чудотворными субстанциями (синяя Вода, зеленая Земля, красный Огонь и бесцветный Эфир — далее пронумерованы от 1 до 4), он может комбинировать их дюжиной различных способов:



Развоплощение (1+1) — тело героя смещается в безопасное измерение, но дух его остается на поле боя, продолжая контролировать смертоносное для врага оружие. То есть, визуально, ни рожек, ни ножек от Чакана не остается, только клинок, который может упасть в пропасть.

Паутина (1+2) — все живое вокруг вязнет в незримых сетях, теряя последние минуты жизни. Короче, тормозят твари.

Краснизм (1+3) — два огненных клинка испускают сгустки всеочищающего огня.

Кузнечик (1+4) — мышцы ног героя наливаются силой, вознося тело ввысь. Прыгает, аки тот самый зверь-насекомый.

Голубизм (2+2) — волны холодной энергии исходят с мечей Чакана.

Армагеддон (2+3) — все вокруг содрогается от гнева небес.

Берсерк (2+4) — тело героя обретает невосприимчивость к вражеским атакам. Мигает, будто его стукнули, но долгие.



Желтизм (3+3) — прирученные молнии заменят сталь мечей.

Синизм (3+4) — комья холодного пламени с полыхающих клинков.

Чудотворец (4+4) — излечивается нанесенный противником урон. Главное — не упустить момент, ведь колдовать Чакан может лишь стоя на земле.

Повелитель Пространства (3+4) и Времени (4+4) — задает место входа в данный мир (возвращая при этом в зал порталов) или обращает вспять ход времени (используйте, когда шкала времени начнет мерцать).

Цветизмы меняют вид основного оружия, но не его характе-



ристики. Просто становится возможным стрелять в любом из восьми направлений. Гораздо большей убойной силой наделены орудия (кроме Пики), находящиеся в конце первой из трех стадий каждого из четырех начальных уровней. Выбирать их и заклинания можно из меню паузы, но не в зале порталов, где врагов нет — только четыре двери в иные миры. При входе в оные (прыжком) вам расскажут, чем провинился здешний хозяин, а по завершении каждой стадии вернут в зал (все цветизмы и Кузнечик при этом исчезают). Так что советую первым делом заполучить все четыре вида оружия — иногда они нужны и для продвижения по стадиям.

Тонкости управления — Чакан может продлить прыжок-полет, закручиваясь (еще раз нажмите и держите кнопку ПРЫЖКА). Если при этом еще зажать кнопку удара, получится смертоносная атака мечами или Пикой. Пикой вдобавок можно зацепиться за особый штырь и, крутанувшись на нем, повторно совершить прыжок. Высший пилотаж — закрутиться, стоя на платформе (ВНИЗ по диагонали и ПРЫЖОК), и подпрыгнуть, когда герой скатится с нее в пустоту. Некоторые тайники только так и достижимы. В режиме Practice колбы бесконечны и искать их не надо, но после чистки первых четырех миров (так называемого Terrestrial Plane) вам посоветуют выбрать уровень сложности повыше, на котором доступна вторая четверка миров



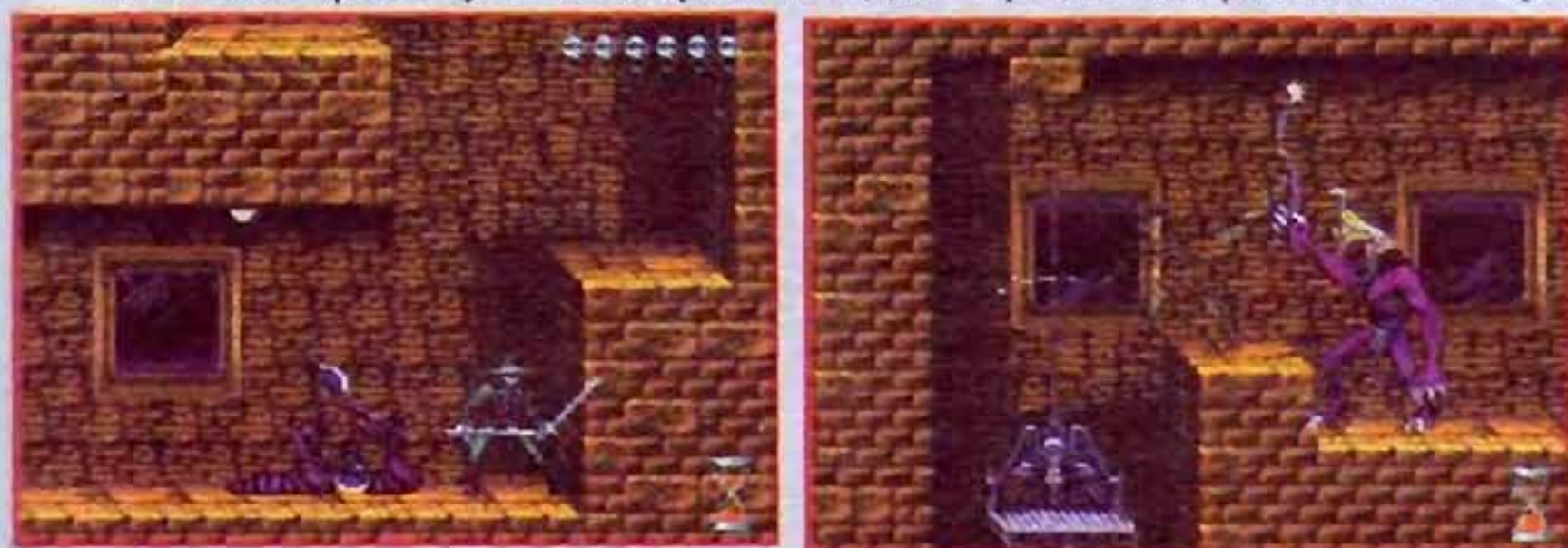
(Elemental Plane). Набрать вдоволь колб поможет своевременное самоубийство. Но учтите, сосуды с Эфиром при этом не возвращаются, дабы охладить пыл любителей стратегического отступления. В режиме Hard у вас будет чуть меньше времени и в два раза слабее здоровье героя, чем на Easy.



Описывать миры я буду, начиная с Эфирного (правого нижнего), против часовой стрелки (в скобках указаны находимые на Hard колбы — на других уровнях сложности их будет больше). Заодно маленький секрет — собрав зелье для сотворения портала, запрыгните на островок справа сверху от входа. Это единственное место в зале, где можно использовать магию — станьте Повелителем пространства и перенесетесь сразу на Elemental Plane. Если сжульничать так на Practice, пройти игру сможет и полный тормоз. Итак, **мир Эфира**. Стая мух-драконов пытается вернуть здесь власть, утраченную миллионы лет назад. На первой стадии эти мелкие рептилии доставят Чакану массу хлопот, если вы поленитесь своевременно уничтожить их вертушкой — путь героя лежит среди мелких островков, висящих над пропастью.



Четыре участка побольше заняты рогатыми великанами (44) с цепью и кучей булыжников. Кастаните какой-нибудь Цветизм для безопасной разборки с ними. Ближайший путь к Молоту — вверх по левому краю (2). К правому краю ходить не стоит (2444). На второй стадии придется разбить дверь



Секирой (3), после чего, в окружении пугливых гусениц с топорами (4), совершить восхождение к шефу рогатиков, или сходить сперва подальше влево (1) или вправо (2). Если не получается попасть в фазу и заколоть его, присев рядом на уступе, примените Цветизм, стоя на платформе лифта. Глав-



ный дракомух сразу же атакует вас на третьей стадии, но не сможет ранить, если вы вовремя воткнете в него что-нибудь острое. Однако после десятка таких уколов он разозлится и примется набрасываться с разбега. Тут можно либо кастануть что-нибудь вроде Развоплощения и выставить вперед

меч, либо перепрыгивать каждый раз в надежде зацепить гада в закрутке Пикой. Не помешает заранее посетить тайник у правой стены последней шахты (134).



В мире Огня обитают весьма мощные враги — с первого удара не дохнут. Пройдя вправо, поднимитесь и вернитесь к левому краю, опять поднимитесь и идите вправо и сквозь стену (23). Проверьте тупичок еще правее (3) или этажом выше слева (2), либо сразу идите вверх и вправо к тайнику с Косой.



На второй стадии придется здорово поработать Пикой. Цепляясь ею за черепушки, ищите тайный проход в стене справа. В падении придется опять затормозить Пикой и по черепам спуститься влево к знаку портала. Попасть туда можно и сверху, разбив в тупике справа пол Молотом (поднимите его, зажав кнопку удара, после чего прокрутите джойстик вниз).



Лабиринт третьей стадии велик, хотя путь к тронному залу Элкенрод, некогда прекрасной целительницы, а ныне ведьмы, питающейся болью пленных, несложен — вправо-вверх до упора, потом так же влево-вверх и еще чуть правее. Однако разбив по пути Молотом десяток непроч-



ных стен и обагрив мечи кровью крыс, вы можете восполнить запас элементов Земли и Огня, а также изрядно ослабить противника роспуском пищевых припасов. Осторожно, веревки пленников нужно рубить одним взмахом меча, ибо раненые страдальцы узрят в вас недруга и поколотят. Но сытую ведьму побить сложнее — придется побегать от ее атак, огрызаясь в ответ каким-нибудь Цветизмом.



Подземелья часто кишат пауками, они плодятся и крепнут, и чем многочисленнее армия насекомых, тем прочнее власть Королевы. Непроста выход с каждой стадии стерегут мощные монстры. Первого советую расстрелять издалека, а лучше просто перепрыгнуть — ранит он с двукратной силой, но медлителен. Получите Секиру.



В начале второй стадии желательно посредством магии пройти мимо котла, не взрывая его. Иначе продвижение сильно затруднят ядовитые гейзеры, бьющие из каждой второй дыры в стене.

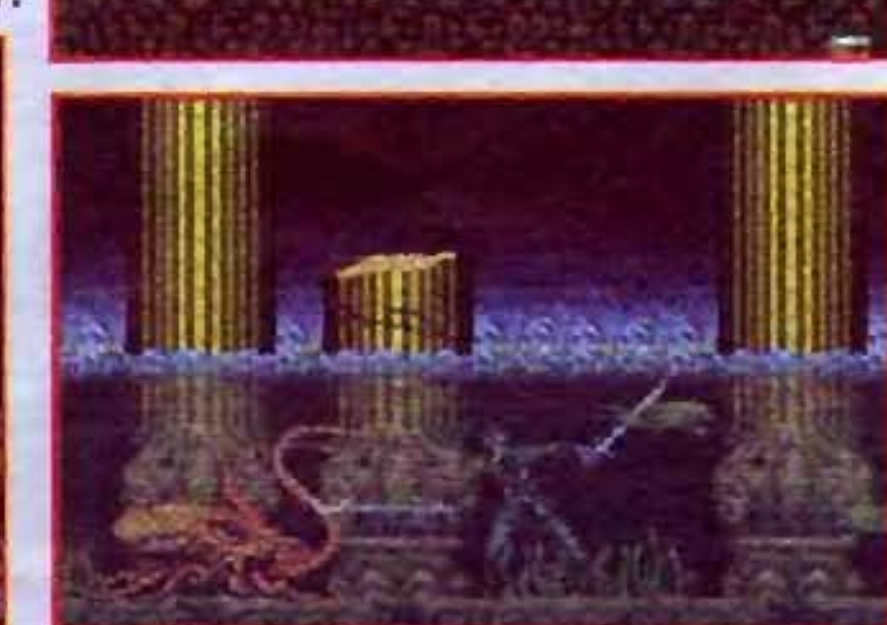


На третьей стадии придется изредка рвать Косой завесы паутины. А вот тратить время на свисающие с потолка щупальца смысла нет, минуйте их пошустрее. Кузнечиком можно добраться к двум Эфирным колбам. Королева — серьез-

ный противник, но если сразу удастся оттеснить ее к левой стенке и соблюсти дистанцию, она перестанет выплевывать самонаводящиеся шарики и быстро загнетса без всякой магии.



Мир Воды весьма прямолинеен. Собрав три водных колбы и эфирную, кастаните Развоплощение для легкого изничтожения кальмара (по два удара на каждое щупальце и голову) и Кузнечик (1113). Опустится живая изгородь, и вскоре вы найдете Пикку.





Разнеся Молотом потолок над ямой с черепами в начале второй стадии, продвигайтесь с помощью Пики вверх, остерегаясь усыпанных костями обиталищ зубастых змей и гигантского Богомола Мантиса (4).



Переход на последнюю стадию состоится со смертью кальмара-небожителя. Постарайтесь перемахнуть на левую сторону недостроенной подводной крепости, не заходя в двери — они



по большей части односторонние и ведут лишь назад. Раскроив башку статуе с лягушачьей головой, вы получите доступ к главному телепортатору. Входить лучше, когда появится знак жука (11). Мантиса атакуйте мечом в прыжке.

ELEMENTAL PLANE

С исчезновением мух-драконов неба захватили всадники на крылатых монстрах. Поиск их главаря — занятие хоть и однообразное, но весьма



увлекательное. Сначала надо сбить одного из стражников (выставьте Пикю вперед, и тупая вражинка сделает себе харакири) и оседлать его коня. Теперь, не прекращая размахивать Молотом, осторожно ищите путь ввысь, заранее расправляясь с автоматчиками на охранных столбах и избегая лучевых барьеров. Раненый автоматчик на время прячется, но если добить его, барьер отключится. Любое ранение и удар о стену вы-



бросит вас из седла, но на монстров барьеры не действуют. Главарь встретит вас также в воздухе с копьём наперевес. Приближаясь, не поленитесь обследовать тупички справа (34434). Используйте Цветизм, а если противник попытается уйти с линии огня, смутите его прыжками в седле.



Полный страданий путь ждет Чакана в **огненном мире**. Магма местами непрерывно порождает жар-птиц, но основной угрозой герою будет ваша торопливость. Изучайте движение платформ, прежде чем прыгать на них. И если кажется, что очередное озеро лавы непреодолимо, подождите — может, просто «паром» задерживается. Как на первой ста-



дии (23), так и на второй (333433333) путь поверху предпочтительнее. Летящий демон, обживший этот уголок ада, отличается повышенной стойкостью (около 30 ударов!),

но легко предсказуем. Увернувшись от его плевков, сбейте гада на землю и срочно добейте, чтобы не плюнул повторно. Можно наловчиться и проскакивать сквозь снопы снарядов, разом сбивая врага Секирой в пропасть.



Землей овладела новая напасть — теперь вся почва вокруг ведет себя как плоть живого существа, готовая изгнать любое чужеродное тело либо переварить. Первую стадию можно пройти двумя путями — поверху (234) или понизу (1123). А вот во второй, а

тем более в третьей, придется немало покружить по заросшим смертоносными травами коридорам, пытаясь обойти Стража. Хорошо еще, тот приказа на уничтоже-

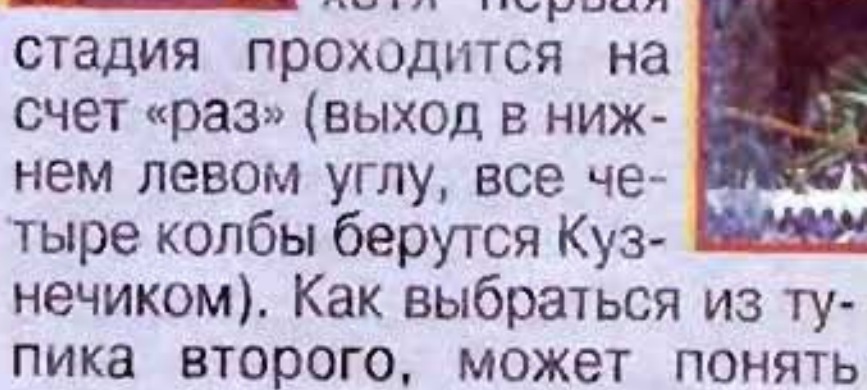


ние не имеет — просто отторгает вторженца. Если, конечно, поймает — убедитесь, что клешней нельзя избежать, запрыгнув или спрыгнув на другой этаж, и воспользуйтесь Развопло-

щением, чтобы пройти наконец в логово Великого Червя. Враг уязвим лишь в подмышечной области, но если встать у правой стены с мечом, направленным вправо-вверх, чудовище истребит себя само!



А в **мире Воды** кое-кому, кажется, захотелось вернуть ледяной век, дабы расширить среду обитания до масштабов планеты. Самый заморочный уровень, хотя первая стадия проходится на счет «раз» (выход в нижнем левом углу, все четыре колбы берутся Кузнечиком). Как выбраться из тупика второго, может понять



лишь прочитавший инструкцию или FAQ в Интернете. Оказывается, тонкий ледяной пол можно разбить Молотом! Пробив себе путь на нижний ярус, залитый водой, аккуратно пересаживайтесь с одной льдины на другую до самого выхода.



Приблизительно так же проходит и вторая стадия. Пика здесь поначалу ни к чему, понизу дорога легче. Но для преодо-

ления большой полыни придется запрыгнуть в верхний коридор. Когда будете спускаться и разобьете ледяной пол, жмите вправо. Отсюда до логова Зверя Тундры рукой подать. Перепрыгивая его шипастую спину, встаньте чуть правее второго водопода. Теперь бегающего монстра можно перепрыгивать, отлучей из глаз — уворачиваться, а потом, подпрыгнув во время его удара лапой, метко махнуть по лбу секирой. Если ударите вовремя, не будет града из ледышек. На Hard'e этот цикл придется повторить раз десять.



Вот Чакан и завершил свой жизненный путь, избавив Землю от сверхъестественных сил зла. С чувством выполненного долга залез на Фудзияму и совершил ритуальное самоубий-



ство. И полетел гроб его к звездам, освещаемый бумажным фонариком. Но когда пролетели мимо титры создателей игры, Смерть вернулась к своему давнему обидчику... И отомстила, да еще как! Оказывается, вокруг бесконечного количества звезд, к которым летит гроб Чакана, также вращаются планеты, на которых есть разумная жизнь, а значит — есть Добро, но есть и Зло. И пока все это Зло не будет также истреблено, не видать герою покоя. Одно радует — до ближайшей такой звезды гроб лететь будет до-о-олго!..



А вот что потом случилось, я затрудняюсь объяснить. Появился вдруг Чакан у разбитого портала, и надвигается на него что-то странное. Этакая платформа, вместо колес — сотня толстых карликов, а сверху водружается груда женских тел, облепивших идола зловещего вида. Спереди у агрегата шипы, сзади — сопло, из шарика во лбу идола периодически молнии вылетают. При этом шатает карликов нещадно, если на месте стоять — вовек не доберутся. И молнии какие-то недальнобойные, поэтому разобраться с непонятным противником несложно — применить Цветизм и забросать разрядами



сначала лицо одной из теток (светится при попадании), а потом морду идола до полного его разрушения. Неплохо, если при этом накопленной магии хватит еще на лечилку и неуязвимость. Потому как шанс на победу лишь один — коли сгинете или портал откроете, герой просто смирится с тем, что «покой нам только снится». Ну а в случае победы будете до скончания веков (или выключения приставки) наблюдать за песчаными часами на весь экран. Такие дела, смертные вы мои...

Eler Cant

РОССИЙСКАЯ АНИМАЦИЯ



Итак, первый российский музыкальный полнометражный мультфильм наконец-то сходит с конвейера. Теперь ему остается перенести парочку не-

больших косметических операций в виде монтажа и наложения звуковых спецэффектов и — победа! Два года кропотливого труда. Два года жизни доброй сотни людей. В работе участвовали те, чьими руками созданы практически все мультики, которые вы ежедневно видите на экранах телевизоров. Раньше, когда легендарный «Союзмультфильм» был подвластен государству и финансировался из бюджета, выпускалось много прекрасных работ. Но после развала Союза эта ниточка оборвалась, денег, без которых ничего создать невозможно, не стало, и производство мультиков медленно начало угасать. Многие говорили, что это закат мультипликации и кинопроизводства в нашей стране, но ошиблись. Не надо забывать, что это искусство, а оно

остается навсегда. Оно лишь впало в спячку, до лучших времен. И теперь появилась надежда, что все начинает возвращаться на круги своя.

Первым дал о себе знать «Незнайка на Луне», делали его 3 года (!) и к тому же по старинке, на целлулоиде (это такая прозрачная пленка, на которой все это дело рисуется и раскрашивается). Это очень старая технология, с нее начинали все, включая самого Уолта Диснея, но теперь она отжила свое.

Вышел также «Волшебник Изумрудного города», созданный на одной пи-

терской студии, но он как-то не получил огласки и тихо затаился.

«Новые Бременские» — особая тема.



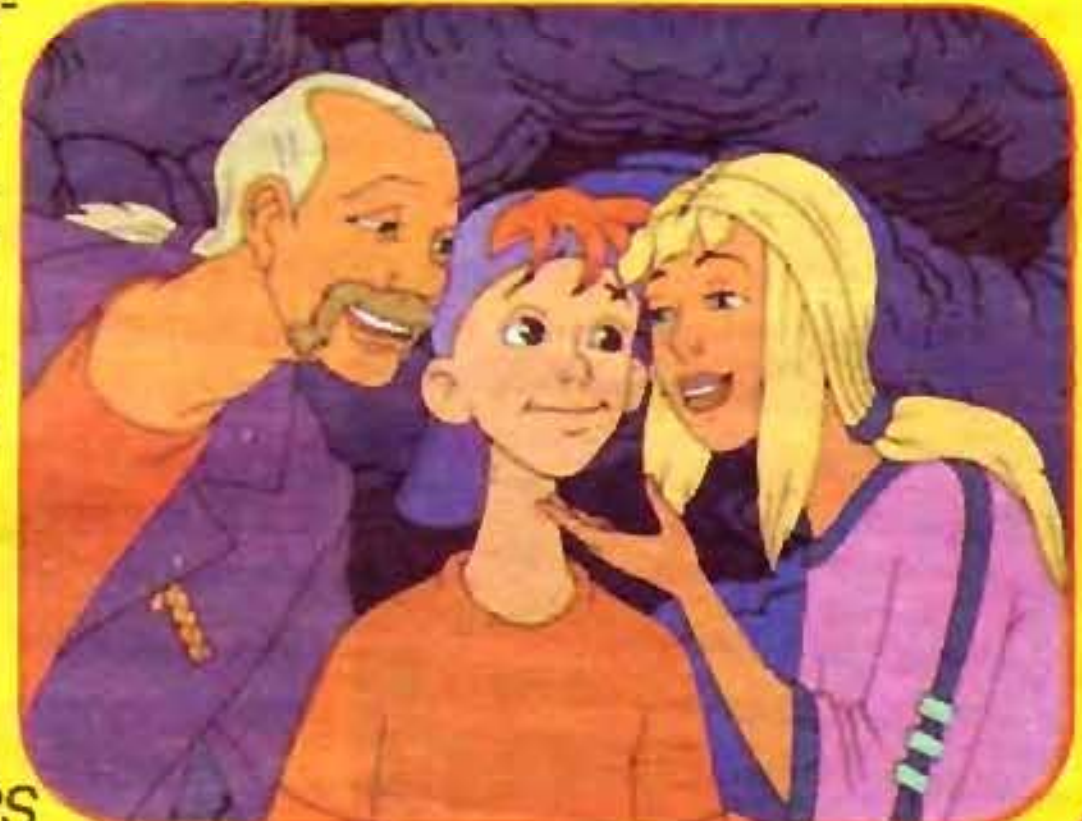
Этот проект пошел в ногу со временем и не только по сюжету. Самое главное — отказались от неудобного целлулоида — его заменили компьютеры. Но никакой компьютерной графики в фильме вы не увидите (за исключением одной начальной сцены, где замок был построен как 3D модель). Стилистикой «Бременских» была выбрана

простая рисованная графика. И даже когда появлялось искушение сделать какой-нибудь спецэффект с молнией или отражением в воде, режиссер-постановщик возвращал всех мечтателей обратно на землю, объясняя, что надо придерживаться установленного плана. И это правильно.

Сейчас в головах наших анимационных производителей начала витать прекрасная мысль: довести российскую мультипликацию до мирового уровня. Шаг за шагом осваивая новые технологии и придумывая свои. И почему эта мысль не появилась раньше, где она там у них сидела, остается только догадываться. На основании всего вышеизложенного хочу скромненько предсказать будущее нашего мультпроизводства: годика так через полтора-два-три должна появиться на свет пара-тройка ПОЛНОМЕТРАЖНЫХ анимационных фильмов, о которых станет говорить весь мир, а наклейка на них будет MADE IN RUSSIA.

Вот именно так и случится, я уверен, и уже тихо горжусь!

KICHNAMOR
CHIVOKATRAPS

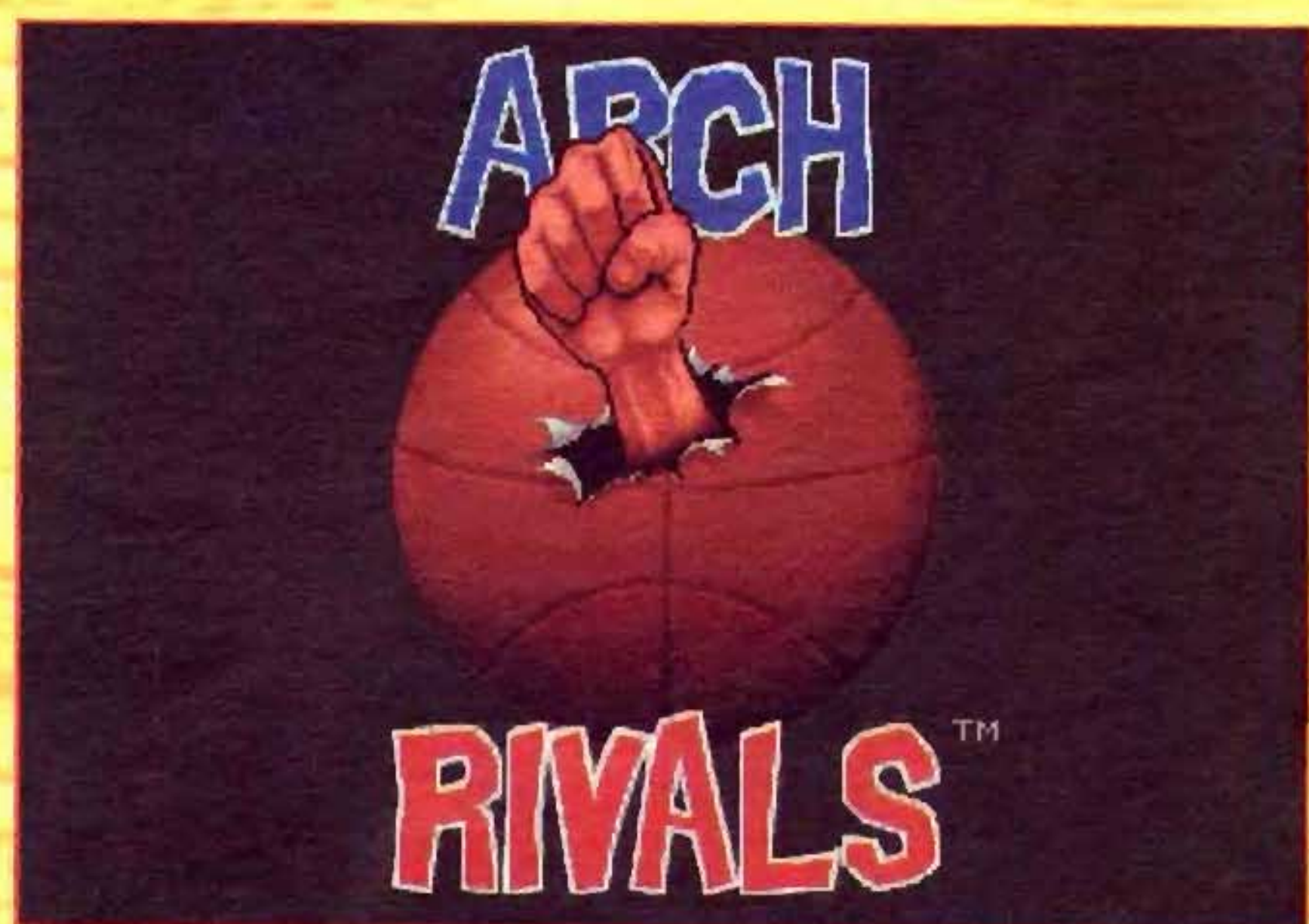


Еще одна попытка создать на Мегадрайве простенький боевой симулятор баскетбола — малоуспешная, на мой взгляд. Из начального меню можно перейти к экрану звукового теста, выбрать число игроков и сме-



нить команды, которые будут сражаться на поле. Управление благодушно разъясняется на экранах демонстрашки. Перед началом матча предлагается выбрать себе игрока — одного из восьми предложенных, особые способности ого-

вариваются. Учитывая изложенную ниже тактику, рекомендую негра в очках — специалиста по забрасыванию мяча в корзину. Автоматически будет назначен управляемый компьютером напарник — матч проводится по уличным правилам, и двух игроков в команде вполне достаточно. К сожалению, играть вдвоем против компьютера нельзя.



ма редко. Если же занять оборонительную позицию заранее, времени на прицеливание все равно, скорее всего, не будет. Чаще получается сесть вражьему игроку на хвост и сбить его броском, для этого надо сперва чуток пропустить его вперед. Так трусы и цепляют... Стало быть, максимум стараний надо уделять нападе-



С мячом в руках одного из ваших игроков:
A — бросок в корзину,
B — пас или требование паснуть.

Если мяч у противника:
A — блок-прыжок с вытянутыми вверх руками,
B — удар в направлении движения,
C — нырок в направлении движения.



Игра делится на четверти, по три минуты в каждой. Приятная мультяшная графика на реализм не претендует, зато изобилует добавками типа анимированных судьи, тренера и предводительницы группы поддержки, выступления этой самой группы во втором антракте и телекомментатора. Вдобавок в сам процесс заложено несколько при-



колов — как я был удивлен, когда мой защитник в попытке достать в броске убегающего с мячом соперника зацепил у того трусы. В результате оба недо-

уменно созерцали открывшийся пейзаж в течение секунды, после чего нападающий натянул трусы и побежал дальше, дабы воспользоваться моей заторможенностью и забросить еще один мяч. Теперь о грустном. Играть в защите почти невозможно. Стоит дать противнику секунду форы, как он убежит на вашу половину и будет там, вероятно, еще секунд пять играть в пасы перед пустым кольцом, пока вы на ошупь стараетесь догнать его.



нию. После очередного попадания мяч передается лидеру пострадавшей стороны. Сразу же отдавайте пас напарнику, тот сам побежит к кольцу. Тут я предпочитаю скомандовать бросок из трехочковой зоны

и заблокировать не успеют, и с достаточно большой вероятностью получите в полтора раза больше очков, чем только что на вас соперник поимел. Если же выбор напарника прошел неудачно, и он мажет два раза из трех, лучше сразу перезапустить игру. В принципе, промазав, можно опять завладеть мячом, но это далеко не всегда выходит. Вот и все, пожалуй. Будь у игры хоть режим турнирной борьбы с нормальной финальной заставкой и системой паролей, нашлись бы и поклонники. Но когда, вне зависимости от победы или проигрыша иг-

рока, вам показывают скромную процедуру награждения и развернутый экран статуса (процент удачных бросков, количество отнятых мячей и др.) для участвовавших в игре героев, становится понятно, что изначально игра задумывалась как развлекалочка для двух игроков. Тут, конечно, от выбора соперника все зависит, но в любом случае, возможностей предоставлено маловато.

TYRONE'S BEST

NAME	PTS	REB	AST	BLK
DFC	031	67	10	03
RRE	030	48	03	06
JBC	023	70	06	04
NEU	020	35	04	02
BAB	015	19	02	09

Напарник ваш при этом бесполезно крутится рядом, в результате руки сами тянутся к кнопкам удара и броска, и контролируемый вами игрок так и остается на невидимой половине поля, а перехват мяча происходит весь-



Eler Cant



Секреты и дополнения к описанию из № 47

В скобках указано примерное время (в мин) для каждой части.

1 (30). Прежде всего, нужно выжить в этом безрадостном мире и накопить 300 месет. Две трети этой суммы пойдут на покупку «секрета» в сционском «секонде». С третьего раза тамошний продавец осмелится презреть суровую кару и наделить вас дорожным пропуском. На оставшиеся деньги Алиса оформит паспорт в будке перед взлетным полем (выбирайте первый вариант ответа, дважды второй и опять первый). 50 месет вы найдете в сундуке в подвале возле дома Алисы, заодно заберите горшок у Некайза (левый верхний дом) и найдите дом Суэло (у выхода). Первые уровня два героиня может за раз справляться лишь с парой мух (Sworm), затем переходите на лужайку к северу от Сциона и отлавливайте одиноких ManEater'ов и Scorpion'ов.

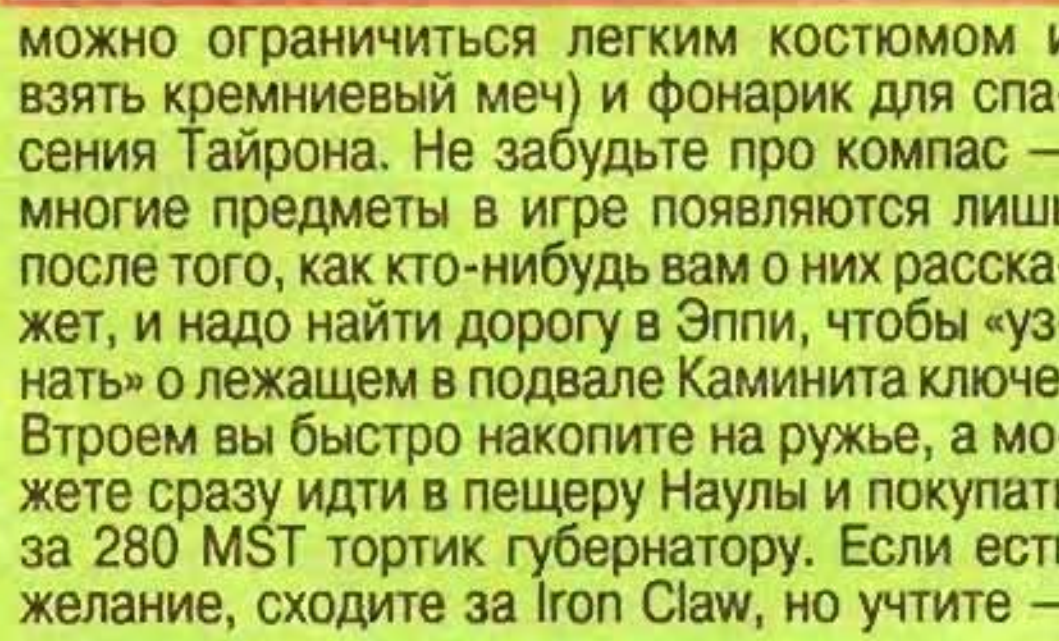


- A Camineet, Каминит
- B Parolit, Пэролит
- C Scion, Сцион
- D Medusa's Cave, пещера Медузы
- E Eppi, Эппи
- F Cave of Scion, пещере к юго-востоку от Сциона
- G Naula Cave, пещера Наулы
- H Gothic, Готик
- I Triada, тюрьма Лювено
- J Bortevo, Бортево
- K Loar, Лоар
- L Abion, Эбион
- M Forgotten island, Забытый остров
- N Drasgow, замок Дрезгоу
- O Medusa's Tower, башня Медузы
- P врата Байа Мэлэй
- Q Baya Malay Tower, башня Байа Мэлэй
- R Air Castle, небесный замок 1, 2 туннели

Парма P



2 (30). В крайнем правом магазине в Пасео откажитесь покупать Мяу за миллиард месет и отдайте горшок. Теперь... идите к пещере Махару! Сохраняйтесь почаще, в бой не вступайте (для экономии времени). Забрав в пещере клад из тайника, вы можете купить мех для Мяу, броню и меч Алисе (рекомендую соответственно циркониевую и титановый, хотя



можно ограничиться легким костюмом и взять кремниевый меч) и фонарик для спасения Тайрона. Не забудьте про компас — многие предметы в игре появляются лишь после того, как кто-нибудь вам о них расскажет, и надо найти дорогу в Эппи, чтобы «узнать» о лежащем в подвале Каминита ключе. Втроем вы быстро накопите на ружье, а можете сразу идти в пещеру Наулы и покупать за 280 MST тортик губернатору. Если есть желание, сходите за Iron Claw, но учтите —

придется убить как минимум одного скелета (сохранитесь перед сундуком), так что весьма желательны пистолет и еда.

3 (30). Лакомка оставит вас на ночь во дворце, и ЛаШик найдет на всех великий глюк Саккубуса. Шансов победить его мало, но желающие могут накопить уровней (см. 4, потребуется как минимум знание Fire) и избавиться от кошмара. В любом случае на утро отдохнувшие герои пойдут на встречу с Луцом.

4 (90). Скорее всего, вы уже можете приступить к нудному, но не слишком долгому процессу накопления EXPов и денег. Лучший, на мой взгляд, способ — рыбалка на побережье в двух шагах к северу от Каминита. Луц может всех лечить или помогать в бою файерболлами, ружье Тайрона поможет любителям групповой бойни, топор его (со временем) — более осторожным игрокам. Когда остановиться? Через указанные полтора часа можно организовать поход за серебряными когтями, лазерным щитом и космическим кораблем для возможности дальнейшего апгрейда (Мяу должна вы-



10/0 255



11/42 42

Условные обозначения на картах

- ☞ сундук [с перолимэйтом]
- ☞ [с руогином]
- ☞ [с эвакуатором]
- ☞ [с фонариком]
- ☞ фальшивая стена
- ☞ лестницы (пронумерованы)
- ☞ вход в лабиринт
- ☞ местный житель-информатор
- ☞ [минированный]
- ☞ [пустой]
- ☞ 50 [с деньгами]
- ☞ дверь
- ☞ яма
- ☞ Врaг (на отдельной картинке указаны его EXP/MES и HP)

учить заклинание Wall). Так вы ускорите дальнейшее накопление. А хотите — бейтесь, пока Луц не познает Ореп. После этого игру можно завершить за пару часов.

Альтернатива Fishman'ам — варвары (Barbarian) к северу от Пасео. Они ходят еще большими группами, быстрее дохнут и хуже дерутся, а золота дают почти в два раза больше, но поверьте — EXPы гораздо нужнее, побочных врагов придется фильтровать, да и до халявной «лечилки» на Мотабии (гостиница рядом с дворцом) идти дальше.

5 (30). Из нижнего левого угла космопорта идет проход к деревне Готик. От нее идите сразу в Лоар (осторожно, каждый шаг по-



лаве отнимает 2 HP) и вооружайте Мяу. В Эбионе вам нужен щит (для Луца) и полиметрил за 1800 MST. Еще желательно убить придурка в замке на острове и отобрать свой горшок. Но без Мяу и ее Wall каждая атака доктора будет убивать по герою. Если догадаться в Готике зайти в церковь и купить Transeg, можете избежать долгого пути назад и быстренько вернуться в Бортево за Хапсби — облейте купленной все-кроме-лаконии-ядной жидкостью кучу мусора в доме с синей дверью в левом верхнем углу селения. Теперь осталось заглянуть в Триаду к Лювено (трижды, а то не



выйдет), еще раз навестить его в хижине в центре Готика, позвать из ведущего в космопорт туннеля ассистента доктора и, наконец, заплатить конструктору 1200 MST. Мужик на западном выходе из деревни наконец пропустит вас на летное поле к сверкающему свежей краской космоплану.

6 (30). Все описанные в этом пункте действия опциональны, но времени сэкономят гораздо больше, чем отнимут. Опробуйте транспорт в направлении Узо. Мужик в доме с синей дверью расскажет вам о флейте, спрятанной в Готике. Советую вернуться и ткнуть SEARCH в левом нижнем тупике деревни. Обрато на Мотабию, пешком до Касбы. Вход в город через пещеру Касабы. Дракона убейте, Янтарный Глаз вам понадобится. Найдите в доме мужика, вопрошающего о Hovercraft'е, и ответьте утвер-





- A Paseo, Пасео
- B Uzo, Узo
- D Casba, Касба
- F Sopia, Сопия
- C Casaba Cave, пещера Касабы
- E Maharu Cave, пещера Луца
- G Tajim's Cave, пещера Таджима



но поменять на факел. На обратном пути загляните в морг



Medusa
50/194
200

вы обнаружите зеркальный щит Персея. Теперь можно смело идти в башню Медузы и отбирать малополезный топор из лаконии. Впрочем... с топором вы сможете за раз выносить трех Fishman'ов.

Гуарона, где посредством мяучьего Трап доберетесь до лакониевой брони Тайрона. Минуя еще один туннель в направлении Скура, ищите проход на плато Альтиплано, а на нем — одинокое дерево. Узрев его на экране, используйте факел.

Он вас отправит назад в Бортево, где в крайнем слева доме лежит его сломанное судно на воздушной подушке. Хапсби агрегат починит, и вы сможете на Мотабии переплыть к пещере Таджима. Помимо 4000 (!) MST и мелких призов получите лучшую «броню» для Луца (бой будет легкий). Купите лазерное

благо их там много. Но три червяка могут вас нехило потрепать, а лечиться идти далеко. Рыболоды же сейчас почти безобидны. Когда Луца наконец осенит OPENом, у вас должно скопиться минимум 12000 MST.

10 (45). Вперед, все на штурм! Купите на всякий случай Transer. Открыв врата Байа Мэлэй, сообщите роботу, что пропуса у вас нет. Драться придется, зато в тюрьму не попадете. С лавовым озером отлично справится судно на воздушной подушке. В башне сперва

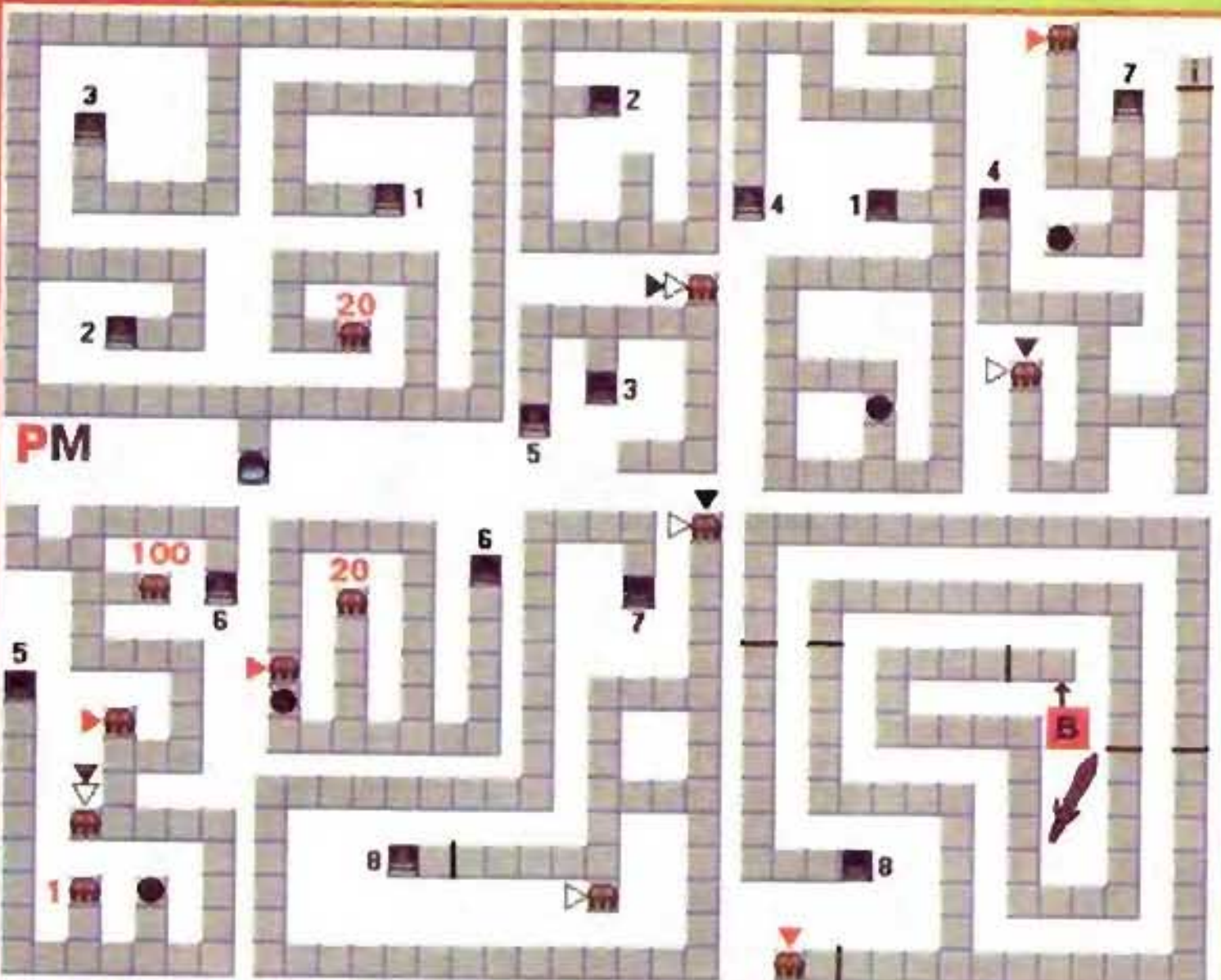
Red Dragon
65/193
175

ружье в Скуре (по пути найдете еще 500 MST) и, если хватит денег, перчатки Мяу. Посох Луца не особо нужен. Теперь на Парме посетите о.Забывтый и отнимите у Красного Дракона мощный лакониевый меч.

Evil Head
20/136
86

9 (45). Начинаются дезолианские похождения. Цепочка из пяти туннелей (карты почти у всех одинаковы) приведет вас в дезолианский город, где надо купить ледокоп (ICEDIGGER). В нем вы не только перемещаться быстрее будете, но и сможете, вернувшись по двум туннелям назад, доехать до левого края и прорубить себе дорогу к замку с Призмой. Постарайтесь подойти к сундуку, ко-

25/110
110



Titan
32/138
190

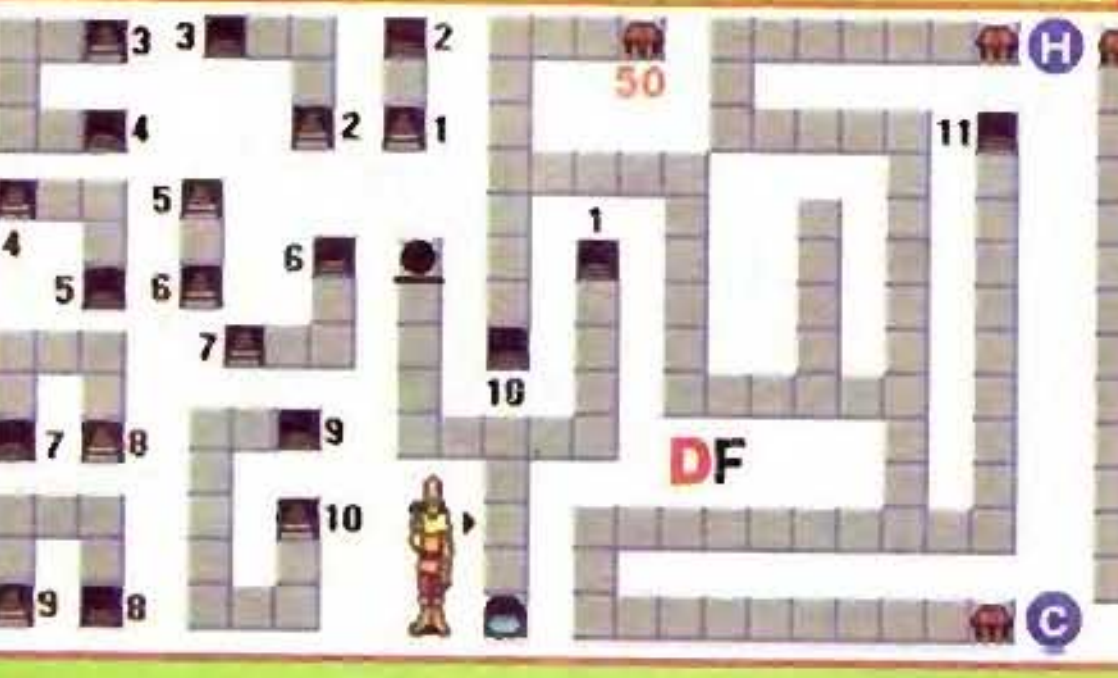
Magician
32/187
138

гда его будет охранять лишь один монстр. Теперь прокатитесь вдоль верхнего края до переходов



- A Skure, ведущий в Скур туннель
- B Dezorian Town, туннель дезолианского города
- C Prism Dungeon, замок с Призмой
- D Corona Tower, башня Корона
- E Guaron Morgue, замок Гуарон
- F Shield Dungeon, замок со Щитом
- G Altiplano Plateau, плато Альтиплано
- 1-5 туннели

7. А это уж и вовсе не обязательно, но если очень хочется, то переплытите мотавианское озеро и прогуляйтесь на север от Сопии, откуда в деревню можно попасть за шесть шагов по клеткам с газом (деревья не считаются). Каждый шаг отнимает по 30 HP, так что целители должны справиться. Еще можно в замке Дрезгоу купить особый щит, но он стоит штуку алголианских баксов. Заплатите старейшине Сопии 400 MST, и на юге острова в центре озера



Reaper
30/254
185

Frostman
36/128
140

Centaur
31/133
190

Щит
15/49
60

Лже-торговец

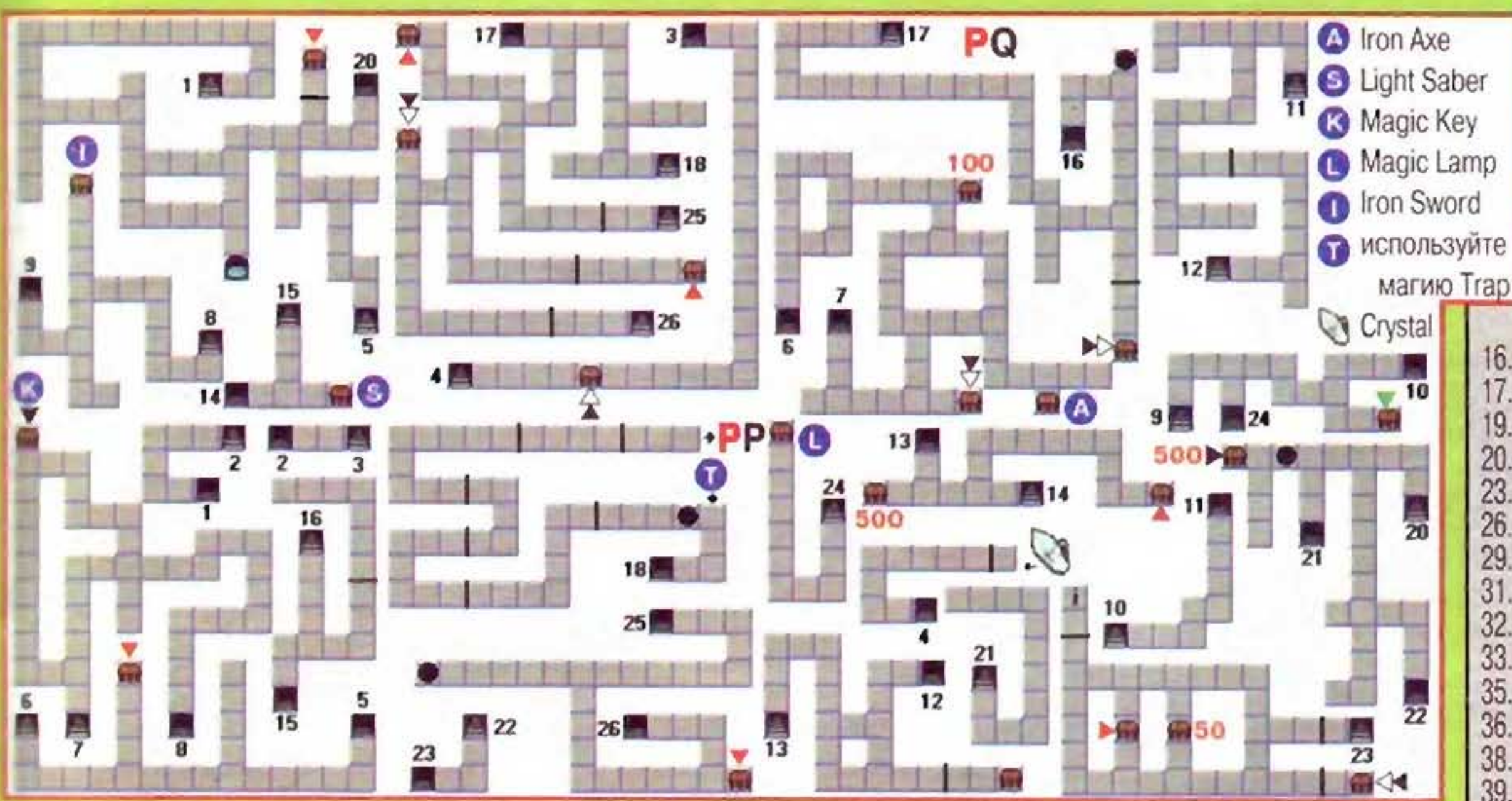
Ceramic Shield

Лжец

Laconian Shield

Magic Hat

Mammoth
40/125
180



Ответы на супер-кроссворд «Герои файтингов» (№47)

- По горизонтали**
- 5. UNDERTAKER
 - 7. JEFFRY
 - 10. SUPERVISOR
 - 12. PYRON
 - 13. PAI
 - 16. IVY
 - 17. JUBEI
 - 19. DIABLO
 - 20. ICEMAN
 - 23. EIJI
 - 26. ROCK
 - 29. VODU
 - 31. TIFA
 - 32. RYO
 - 33. BISON
 - 35. HAN
 - 36. HAWK
 - 38. JADE
 - 39. DAN
 - 40. FUUMA
 - 42. EVE
 - 44. RYU
 - 45. KY
 - 46. SAURON
 - 48. DRAGON
 - 50. NAMIRA
 - 53. GARUDA
 - 54. ZARAK
 - 55. HULK*HOGAN
 - 58. JUGGERNAUT
 - 61. DUDLEY
 - 63. ANUBIS
 - 65. GOLFORD
 - 67. COSWELL
 - 71. ZANKURO
 - 73. Q-BEE
 - 75. SEKKA
 - 80. KAHN
 - 81. FUJIN
 - 82. ZHANG*FEI
 - 83. MITSURUGI
 - 84. LARSEN
 - 87. NANAKASE
 - 91. LEE
 - 95. ROOK
 - 96. SIEGFRIED
 - 98. GUILLE
 - 99. DIVADA
 - 100. TAK
 - 101. OLIENS
 - 103. CAMMY
 - 105. REIKO
 - 108. KAIRI
 - 110. DURAL
 - 111. SAKURA
 - 114. ZORN
 - 115. GON
 - 117. LUTHOR
 - 119. TIGER
 - 120. VOODOO
 - 122. RYUJI
 - 123. REPTILE
 - 124. MAXX
 - 125. SOL
 - 126. SEAN
 - 128. IRONMAN
 - 129. INOBA
 - 130. ERLAND
 - 131. RIKA
 - 132. MONDO
 - 135. BEAST
 - 136. RAGNAR
 - 139. BIMORPHIA
 - 142. ROSE
 - 144. CHRONO
 - 146. KYO
 - 147. RYU
 - 148. BARAKI
 - 149. SILVER*SAMURAI
 - 151. NASEEM
 - 154. ANITA
 - 156. RAY
 - 157. AUROOCH
 - 158. SONYA
 - 159. NIGHTWOLF
 - 163. MIKADO
 - 165. VOLDO
 - 166. LAU
 - 168. KABAL
 - 169. ROBERT
 - 171. TANYA
 - 172. BANE
 - 173. MORPHIX
 - 178. TRIDENT
 - 180. HEIHACHI
 - 182. JOHNATAN
 - 184. JAREK
 - 185. TARIA
 - 186. JANNE
 - 187. LAO
 - 188. HOAR
 - 189. DOINK
 - 190. DOG
 - 191. ZACK
 - 192. POWER
 - 195. LOW
 - 197. PHOENIX
 - 200. EYEDOL
 - 203. SHAMPOO
 - 206. ABEL
 - 207. AXL
 - 208. SYN
 - 209. BRUCE
 - 210. AKUMA
 - 211. SINZAN
 - 212. GAMOF
 - 214. ASTAROTH
 - 217. MAI
 - 218. TAM-TAM
 - 220. ARMADON
 - 222. AMAKUZA
 - 225. NIKKI
 - 228. TSUNAMI
 - 231. YOKO
 - 232. KUMA
 - 233. LEIA
 - 234. BUOH
 - 235. KEN
 - 236. KASUMI
 - 237. FINKSTER
 - 238. KAI
 - 239. MAGNETO
 - 66. FO
 - 68. SAVAGE
 - 69. LEX*LUGER
 - 72. KORR
 - 74. EXOR
 - 76. KISARAGI
 - 77. DJANGO
 - 78. THOK
 - 79. DUCK
 - 85. SHEEVA
 - 88. ALEX
 - 89. ASSAULT
 - 90. EXECUTIONER
 - 92. EDDY
 - 93. EIJI
 - 94. TAKI
 - 96. SKULLOMANIA
 - 97. ROGUE
 - 100. TORGO
 - 102. LING*XIAOYU
 - 104. MORRIGAN
 - 106. ELLIS
 - 107. ORION
 - 108. KARAI
 - 109. RAJAN
 - 110. DIVINE
 - 112. AKIRA*YUKI
 - 113. REDEMPTOR
 - 114. ZENMURON
 - 116. NAKORURU
 - 118. HULK
 - 121. KINTARO
 - 127. ERMAC
 - 133. NORIMARO
 - 135. BLOB
 - 137. GORE
 - 138. RAINBOW*MIKA
 - 139. BOSKONOVITCH
 - 140. MOLOCH
 - 141. INSANE
 - 143. STORM
 - 145. TRUNKS
 - 147. RANKER
 - 148. BAYMAN
 - 150. RASPUTIN
 - 152. SEPHIROTH
 - 153. COMBO
 - 155. ALLEN
 - 160. GAIA
 - 161. TAKESHI
 - 162. FELICIA
 - 166. LOADER
 - 167. MANTAZZ
 - 170. ORCHID
 - 174. HART
 - 175. XIAO*LONG
 - 176. DARK
 - 177. GREG
 - 179. TALON
 - 180. HECKLAR
 - 181. CHEWBACCA
 - 182. JODO*KAST
 - 183. ALICE
 - 184. JODY
 - 187. LEI
 - 192. PULLUM
 - 193. ROLENTO
 - 194. SHINNOK
 - 196. WANG
 - 198. HYGOG
 - 199. IBUKI
 - 201. YAMADA
 - 202. LEOTSU
 - 204. PANDA
 - 205. SETT
 - 208. SHO
 - 213. ADON
 - 215. REAYON
 - 216. RANMA
 - 217. MARA
 - 219. ARTHUR
 - 221. SYU
 - 223. MARK
 - 224. KRON
 - 226. KOJI
 - 227. LEIF
 - 229. NICK
 - 230. MAXI
 - 232. KING
- По вертикали**
- 1. LEONARDO
 - 2. WAR
 - 3. GEN
 - 4. RIMURURU
 - 5. UKYO
 - 6. RAIDEN
 - 7. JAGO
 - 8. FULGORE
 - 9. YURI
 - 10. SPINAL
 - 11. RAIN
 - 14. SARAH
 - 15. SMOKE
 - 18. GEESE
 - 21. TINA
 - 22. HAPPY
 - 24. JUNE
 - 25. LEI
 - 27. KONCHOH
 - 28. JO
 - 29. VINCENT
 - 30. KIM
 - 33. BLANKA
 - 34. NINA*WILLIAMS
 - 37. KEN
 - 38. JUN
 - 41. ARDRUS
 - 43. VEGA
 - 45. KAGE
 - 47. RANCID
 - 48. DUKE
 - 49. GROX
 - 51. MCGRIEK
 - 52. ANNA
 - 53. GUY
 - 54. ZANGIEF
 - 56. URGO
 - 57. AHAU-KIN
 - 59. UTSUSEMI
 - 60. UDAN
 - 62. YOKOZUNA
 - 64. MUSASHI

найдите мужика с кристаллом (правильные ответы — трижды «да», дважды «нет»), а на пути к вершине подберите световой меч, амулет Света и магический ключ (учтите, здешние минированные сундуки отнимают у всех по 50 HP, так что дешевле их обезвреживать). На вершине башни используйте Призму, а затем ягоды. Мяу полетит к проявившемуся замку, по пути вас атакует Золотой Дракон. Магию берегите, но когда снизите HP гада до 80, атакуйте по полной, чтобы вылететь не успел. На тень ЛаШика также не разоряйтесь. А перед боем с самим тираном не



забудьте восстановить всем здоровье едой и Луцем. Схема атаки — Fire Алисы, удар, Help Лицу или Cure (что более вероятно) Мяу, лазер Тайрона и Wind или Fire Лица (так, чтобы MPхватило до конца боя). Победив, дуйте во флейту и кормите Мяу, кастуйте Fly или используйте Transer. Продайте все, что не нужно (в том числе ледокол), и купите в Пасео броню Алисе. Не хватает денег — не беда, все равно идите во дворец. Главное — ни с кем по пути не деритесь. Магия имеет свойство кончаться до конца боя, о приближении которого



СНАРЯЖЕНИЕ

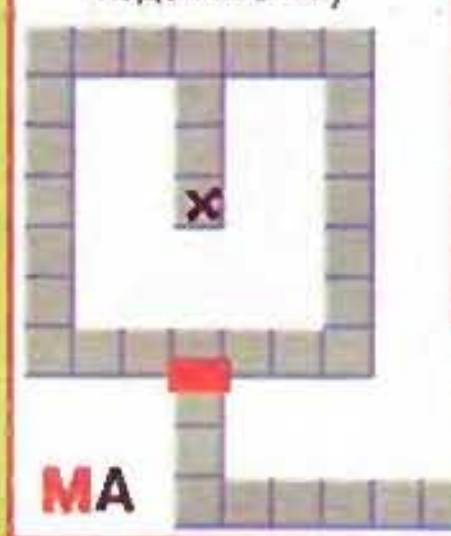
Приведены характеристики оружия или брони, возможность использования каждым из персонажей (Алисой, Мяу, Тайроном и Луцем, подчеркнут инициал изначального обладателя), цена покупки (в скобках дана выручка с продажи) и местонахождение.

Woodcane	3	ATL	25	PL, MG
Wand	10	ATL	1200	DA
Short Sword	4	ATL	30	PG, MA
Iron Sword	12	AT	75	PB, PQ
Titantium Sword	21	AT	380	PB, MG
Ceramic Sword	31	AT	1120	PB
Light Saber	46	AT	2980	PQ, MB
Laconian Sword	60	AT	(500)	PM
Iron Axe	10	T	64	PQ, PE
Needle Gun (5)	18	T	400	PE
Heat Gun (10)	30	T	1540	PK, MB
Laser Gun (20)	50	T	4120	DA
Laconian Axe	80	T	(390)	PO
Iron Fang	10	M	(350)	PF
Silver Fang	30	M	1620	PK

Leather Armor	5	AT	28	PC
Light Suit	15	AT	290	PC
Iron Armor	20	T	(42)	PL
Zirconian Armor	30	AT	1000	PC
Diamond Armor	60	AT	15000	MA
Laconian Armor	80	T	(490)	DE
Thick Fur	30	M	580	MA
White Mantle	5	L	78	PK, MG
Frad Mantle	40	L	(420)	MG

Laser Shield	30	ATL	4800	PL
Leather Shield	3	AT	30	PA
Iron Shield	15	AT	520	PA
Ceramic Shield	23	AT	1400	PA, MB
Laconian Shield	50	AT	(410)	DF
Bronze Shield	8	T	310	PE
Mirror Shield	40	T	-	MF
Glove	40	M	3300	DA

Х Здесь вы окажетесь после третьего падения в яму



возвестит переход врага с двойной атаки на одиночную. Впрочем, как оказалось, победа вполне реальна для шестнадцатиуровневых героев без навороченной брони. Щит, правда, придется, наверное, отдать Тайрону. Но раза с десятого, используя ту же тактику, что и в бое с ЛаШиком, вы своего добьетесь.

Eler Cant

ИНВЕНТАРЬ

Указано заклинание-аналог (если имеется), цена и местонахождение.

Magic Hat	Chat	20	PL, DA
Sphere	Tele	30	MD, DA
Escaper	Bye	10	PAB, MA, DB
Transer	Fly	48	PACH, MD, DB
Flute	Exit	(160)	PH после MB
Flash		20	PABCHL, MAD, DA

В большинстве строений вас без одноразового фонарика не пустят
Light Pendant 1400 PBHLQ
В англоязычной версии MagicLamp, это многоразовый самоактивирующийся фонарь
Landrover 5200 MD
Позволяет быстро перемещаться по суше и над логовом Ant Lion.
IceDigger 12000 DB





Главный герой этой древней (аж 88-го года) игры похищенную чародеем-соперником дочь Афины сам спасти не идет. Не чародейское дело, дескать. Вместо этого он, появившись на несколько мгновений в начале первого этапа, поднимает из могил парочку покойников. Мог бы и больше, но зачем? Проще наделить их



способностью принимать форму могучих зверей. Ведь войско похитителей целиком и полностью состоит из оживших мертвецов и зачарованных животных, а бить врага его же оружием — самое лучшее, что безутешный отец смог придумать.

И вот на фоне мраморных и гранитных колоссов древней Греции начинается кровавое побоище. Поначалу воскресшие посланцы весьма слабы и могут лишь бить руками (A) и



ногами (B) в прыжках (C, высокий — ↑+C) и в присядке, но постоянно пробегающие мимо голубые двухголовые волки после смерти оставляют магические сферы. Поглотивший такой подарок боец сперва обретает смертоносные призрачные конечности, а после третьего превращается в монстра! Способности его настолько превышают человеческие, что напарник на время остается не у дел — вся живность в округе исчезает, едва попадает в поле зрения разрушителя.



Иногда, правда, сферам удается улизнуть к хозяину. Герои, влекомые мощными чарами, не могут не то, что вернуться — даже замедлить свое перемещение к обители Зла.

Неудивительно, что время от времени сам Нельф-похититель появляется на пути спасателей, дабы проверить — не пора ли выпустить на свет божий тварь помощнее? На третий раз ужасный обряд все равно состоится, даже если ни один из бойцов еще не озверевает, и уж в



этом случае им придется несладко. Хотя первую из нельфийских поделок — порождающий град рогатых голов торс горного великана — победить едва ли не проще в человеческом облике: обрабатывая его неподвижное основание кулаками, отбивать падающие



сверху «снаряды» ногой (↓+B). Волк же, чей облик изначально доступен героям, хоть и способен пускать огненные шары (A) и расчищать себе путь всеразрушающими наскоками (B), атаковать вверх не может и вынужден увертываться от странных осадков, своевременно продавливая плечом тело великана.



Нельф вновь открыл портал из своего убежища, но ожидаемых трупов героев не узрел. Однако ослабленные схваткой спасатели все же не смогли удержать запасы отвоеванной магии — сферы вернулись к хозяину, а бросившиеся им



вслед скрывающийся портал бойцы лишь мельком увидели красавицу Афины в руках злодея и три деревянных креста на увешанной языческими амулетами стене, после чего провалились во тьму.

Стены и потолок огромной пещеры покрыты отвратительной слизью, из которой то здесь, то там выныривают хищные змеи, а по поверхности скользят странные малютки-ящеры без крыльев, но с клювом и очень мускулистыми ногами. А то еще вдруг навстречу попадет какой-то мешок с огромной зубастой пастью —



напрыгнет сверху на голову герою, и не оторвешь, пока не наестся, или удар врага его не скинет. Хорошо, если

удастся быстро набрать сфер и превратиться в дракона. Испепеляющим огнем у него дышать получается не часто (A), но зато защитное поле (B) отлично удерживает на расстоянии мелких врагов, и даже прочные глаза-снаряды очередного нельфийского



ROUND 1	WOLF
ROUND 2	DRAGON
ROUND 3	BEAR
ROUND 4	TIGER
ROUND 5	WOLF

Секреты: нажмите Start, удерживая на заставке A+B+C+←+↓, A+C+↑+→ или B, чтобы попасть на экран выбора монстра для каждого из этапов, в музыкальную шкатулку или секретное меню, в котором можно выставить любой этап, повысить уровень сложности или добавить герою жизни и здоровья. А чтобы начать игру на выбранном или достигнутом только что этапе, зажмите при запуске кнопку A.



выродка замедляют свой стремительный полет, давая шанс не только выжить в их смертоносном рое, но и поразить жгучими плевками глаз-родитель. Человек бы до него и пальцем не дотронулся...



И опять героям пришлось вернуться к первоначальному состоянию. В зрачке же портала вокруг распятой на кресте Афины уже сгущаются вражеские чары, и ведет он лишь в еще одну пещеру.

Здесь сухо и тепло, но мягкий климат побуждает обитателей-муравьев размножаться с ужасающей скоростью. А еще могучие скелеты бродят, и хищные черепахи камнями прикидываются. Но атакуют они в основном на полу пещеры, что оставляет героям шанс избежать большинства схваток, продвигаясь к цели



по цепи уступов. А уж когда вездесущие голубые сфероносители позволят бойцам превратиться в медведей!.. Дыхание меховых шаров (A) не так дальнобойно, как драконово, зато наскока с за-



круткой (B) не выдержит ни один противник! Даже гигантская раковина змеевидного обитателя, вызванного Нельфом из мрачных глубин, треснет за несколько секунд яростной атаки.



Вредоносный ритуал завершен, и душа Афины покинула ее тело, вселившись в невзрачную пташку. Все готово к последнему удару, направленному на отца бедной девушки. Зато и его посланники на этот раз очутились уже на подступах к цели.

Подвалы нельфийской крепости — не такое уж и мрачное место. Освещенные приятным голубоватым светом здесь бродят уже знакомые всем монстры и летают гремлены с пудовыми молотками.



Новое обличье героев, впрочем, отлично справляется как с воздушными атаками, так и с наземными — тигр может бить передней лапой (A) и бросать при этом сгустки огня, либо взмывать ввысь в



сокрушительном броске (B). Обе атаки пригодились в разборке с охраняющим подземелье скелетом дракона. Помимо клубов дымного пламени, костяк породил фениксов, стремящихся поразить прижавшихся к полу бойцов, но обернувшийся тигром



сбивал их в броске, поражая опускающегося периодически дракона файерболлами.

Перья обреченной пичуги летят в чан с гнусным варевом, а отряд освободителей тем временем вступает во владения Нельфа.

Грудами костей и гниющего мяса завалены некогда прекрасные колоннады и памятники. Передвигаясь по вершинам сооружений, легко избежать встречи с большинством здешних обитателей — пляшущими на задних копытах козлами, птицеящерами и су-



хопутными рыбами, в бою сворачивающимися в утыканный шипами шар. Героям приходится, правда, отбивать атаки бодучих минотавров и длинноруких быкиборгов (этих раз пустишь вверх — уже не сгонишь). Но приняв опять обличье волка, с любой напастью легко сладить.

Злоумышленник чересчур увлекся завершением чародейства, понадеявшись изрядно на последнего своего защитника, здо-



ровенного носорога. Со свойственной этим животным прямолинейностью и быстротой нельфийский питомец бросился в атаку. Избегать его длинных конечностей утомительно даже для оборотней, поэтому последний бой превратился в испытание на стойкость. И победителями вышли, разумеется, посланники отца Афины — мудрый старец даровал им не одну жизнь, а несколько, обидчик же его до столь изощренного колдовства не додумался и вообще оказался чересчур вымотанным так и не завершен-



ным ритуалом. Сил его едва хватило на открытие последнего портала. Но победители не стали преследовать злодея, их миссия оказалась выполнена, чары Нельфа рассеялись, и перед израненными спасателями возникла Афина. Благодарный отец девушки не пожалел сил и укрепил действие магии, даровав бойцам вторую жизнь.



Ну а прошедшие игру геймеры получают возможность поиздеваться над именами создателей на финальном экране, избивая и попирая ногами героев появляющиеся титры. После чего все начнется сначала, но в более усложненном варианте.

Музыка в Altered Beast, к сожалению, похвалы не заслуживает (хотя в шкатулке можно послушать неплохую мелодию, в игре почему-то незадействованную), но красочная крупная графика, разнообразие процесса и возможность парной игры позволяют рекомендовать ее любителям незатейливых боевиков.

Eler Cant

Gaiden — слово японское, обозначает побочную линию чего-либо — обычно, сюжетную. Из-за этого иногда возникают путаницы с названиями. В данном случае игре, вышедшей по мотивам хита — восьмибитной Shinobi — дали помимо серийного названия



(Ninja Gaiden) броское Ryukenden — История о Мече Дракона. Зато игра, конечно, получилась стоящая, а последовавшие продолжения сохранили ее главные плюсы, приумножив их и дополнив прочими привлекательностями. Вовка Суслов описал как-то третью часть игры (всего, вроде, вышло четыре), но по японо-язычному картриджу, а потому, отметив за душу берущий саундтрек, красочную графику и множество анимированных роликов, смог лишь предполагать об истории по обилию сопровождающих иероглифов. Как и наш читатель Andy Jr. из Москвы, приславший качественное описание сложнейшей первой части. К счастью, на рынках можно найти и англифицированные картриджи.

Что, вкупе с отменными игровыми качествами этих боевиков дало повод для рассмотрения первой части этого знаменитого игрового сериала. А началось все с битвы на мечах отца главного героя игры Рю Хаябуса и неизвестного противника. Отец проиграл. Но Рю получил его последнее послание, направляющее поиск причин трагедии в Америку — к археологу по имени Уолтер Смит.

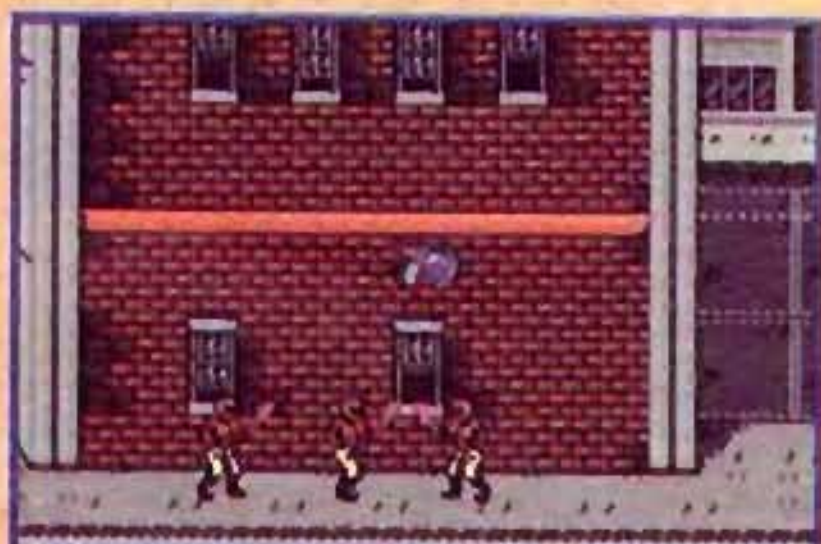
И вот одетый в костюм ниндзя юноша очутился на улицах Лос-Анджелеса, заполненных недружелюбными аборигенами. Бандиты с мечами, ножами и пистолетами, наскაკивающие негры-боксеры и молниеносные овчарки — всем им не терпится поближе познакомиться с жителем Востока и попробовать его на прочность. Каждая атака отнимает до трех пунктов здоровья (из 16), после смерти ваш путь возобновится с места появления героя на этаже, а если кончатся жизни (вначале их две) — с начала уровня (game over не предусмотрен), однако неудача в разборке с боссом отбрасывает вас к началу акта. Разбивая висающие на стенах светильники, можно найти кучу призов — артефакты мгновенного действия (голова — жизнь, колбочка — здоровье, дополнительные очки — от 500 до 1000, песочные часы — кратковременная заморозка всех врагов, пламя — огненный щит, сметающий все на пути в течение 8 секунд и опустошающее ваш арсенал), а также оружие, используемое нажатием ВВЕРХ+УДАР, и пополняющие его иероглифы. Бросок обычного сюрикена стоит 3 иероглифа, а звездочка-бумеранг, сноп искр по диагонали вверх и возможность крутить сальто в прыжке, становясь на время трюка неуязвимым — по 5 иероглифов. Но не увлекайтесь сбором труднодоступных бонусов, ибо время нахождения на уровне ограничено 150 секундами. Помимо обычных прыжков Рю умеет отталкиваться, уцепившись за стену или колонну — нажмите ВБОК+ПРЫЖОК. Особо ловкие геймеры смогут при надобности посредством таких прыжков взбираться по вертикальной стене, но всегда можно найти более удобное место типа лестницы или пары вертикальных стенок. Боссы, завершающие каждый из шести актов, имеют свою шкалу здоровья (Enemy)



И вот одетый в костюм ниндзя юноша очутился на улицах Лос-Анджелеса, заполненных недружелюбными аборигенами. Бандиты с мечами, ножами и пистолетами, наскაკивающие негры-боксеры и молниеносные овчарки — всем им не терпится поближе познакомиться с жителем Востока и попробовать его на прочность. Каждая атака отнимает до трех пунктов здоровья (из 16), после смерти ваш путь возобновится с места появления героя на этаже, а если кончатся жизни (вначале их две) — с начала уровня (game over не предусмотрен), однако неудача в разборке с боссом отбрасывает вас к началу акта. Разбивая висающие на стенах светильники, можно найти кучу призов — артефакты мгновенного действия (голова — жизнь, колбочка — здоровье, дополнительные очки — от 500 до 1000, песочные часы — кратковременная заморозка всех врагов, пламя — огненный щит, сметающий все на пути в течение 8 секунд и опустошающее ваш арсенал), а также оружие, используемое нажатием ВВЕРХ+УДАР, и пополняющие его иероглифы. Бросок обычного сюрикена стоит 3 иероглифа, а звездочка-бумеранг, сноп искр по диагонали вверх и возможность крутить сальто в прыжке, становясь на время трюка неуязвимым — по 5 иероглифов. Но не увлекайтесь сбором труднодоступных бонусов, ибо время нахождения на уровне ограничено 150 секундами. Помимо обычных прыжков Рю умеет отталкиваться, уцепившись за стену или колонну — нажмите ВБОК+ПРЫЖОК. Особо ловкие геймеры смогут при надобности посредством таких прыжков взбираться по вертикальной стене, но всегда можно найти более удобное место типа лестницы или пары вертикальных стенок. Боссы, завершающие каждый из шести актов, имеют свою шкалу здоровья (Enemy)



Путь преследователя пролегает в странных местах — по деревянным мосткам над бездонным озером мимо стай хищных птиц и по заснеженному ущелью, обсиженному солдатами с базами. Вот, наконец, похититель загнан в угол и начинает там прыгать. Бейте издали, но учтите — каждый третий-четвертый его прыжок завершается броском трех звездочек.



NINJA 外伝 GAIDEN

из 16 пунктов, а почти все враги на уровнях умирают от одного удара, но появляются вновь, если вы возвращаетесь в их зону обитания. И хотя разновидностей их — чуть больше двух десятков, а на каждом из уровней встречаются одновременно не больше пяти, со временем они начинают атаковать группами, и вам придется мгновенно решать, в каком порядке кого бить и не лучше ли перепрыгнуть и удрать — иначе здоровье Рю будет таять просто на глазах. Первый босс — вышибала в баре,

куда герой зашел, дабы уточнить место жительства археолога — проблем не составит. Рубите его мечом с безопасного расстояния, ножом он вас не достанет. У стойки бара герой внезапно теряет сознание и приходит в себя в тюремной камере. Но девушка, усыпившая его выстрелом из газовика, открывает дверь и даже отдает какую-то статуэтку, не успев объяснить суть происходящего...

В огромном здании ваш путь лежит на крышу. Остерегайтесь летучих мышей — могут скинуть в провал. На свежем воздухе среди античных колонн вас встретят новые виды врагов — горбуны, забрасывающие Рю градом ножей, и тупые верзилы с авто-

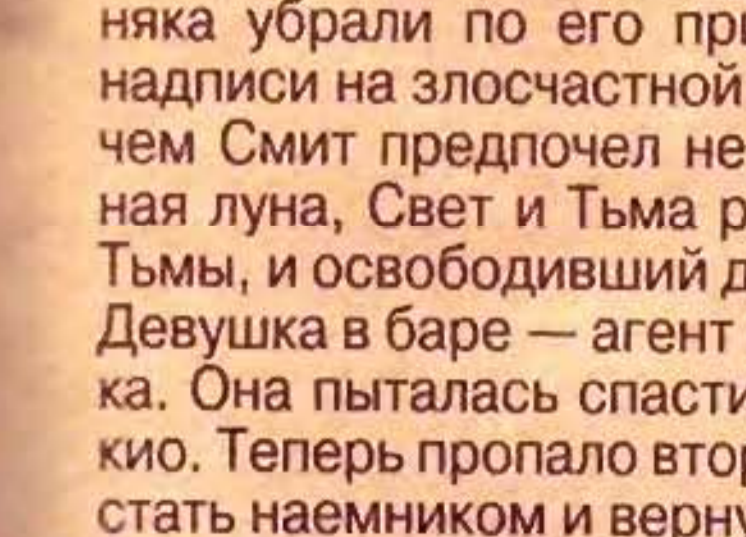
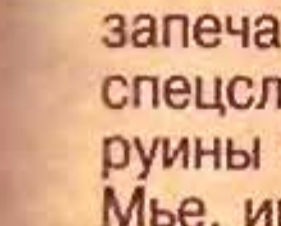


матами. А вместо фонарей порхают безвредные мухи. Достигнув ведущей вниз лестницы, вы сможете поправить здоровье перед схваткой с охранником-серпокрутом.

Бородатый Смит принес Рю свои соболезнования и рассказал, как недавно вел раскопки на Амазонке с его отцом Кеном. Они нашли статуэтку и каменную плиту с письменами, воспевающими подвиг Шиноби, отразившего посредством Меча Дракона заклинания демона и запечатавшего силу неистребимого воплощения зла в двух статуэтках — Света и Тени, а тело — в храме в джунглях. Вторую статуэтку, считавшуюся украденной, Рю к большому удивлению Уолтера вынул из-за пазухи. Но вдруг прибежал коричневый ниндзя и спер ее, выпрыгнув через люк на крыше!

Путь преследователя пролегает в странных местах — по деревянным мосткам над бездонным озером мимо стай хищных птиц и по заснеженному ущелью, обсиженному солдатами с базами. Вот, наконец, похититель загнан в угол и начинает там прыгать. Бейте издали, но учтите — каждый третий-четвертый его прыжок завершается броском трех звездочек.





К счастью, нижние две можно сбить ударом меча или звездочкой, брошенной навстречу.



Итак, Рю вернул статуэтку Тени, но, возвратившись в дом Уолтера, обнаружил археолога мертвым, и что статуэтка Света исчезла. Пока герой стоял ошарашенный и обдумывал дальнейшие

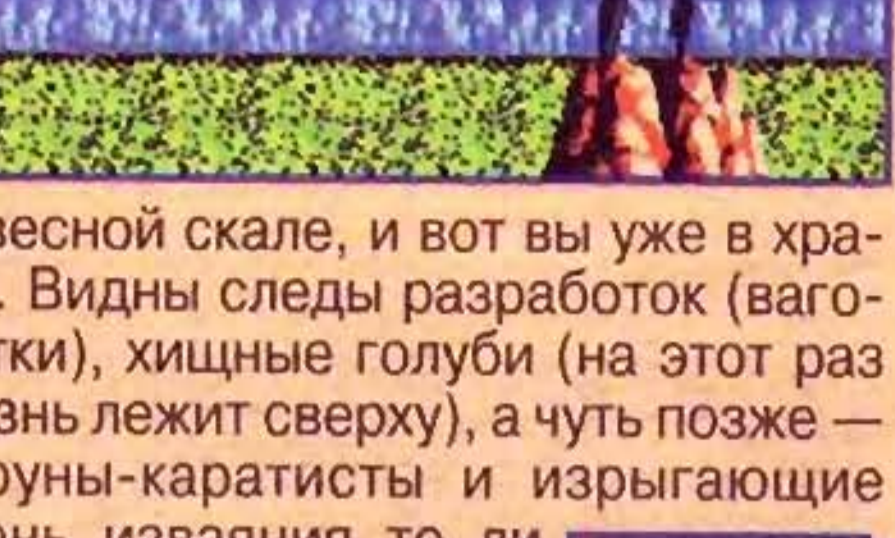
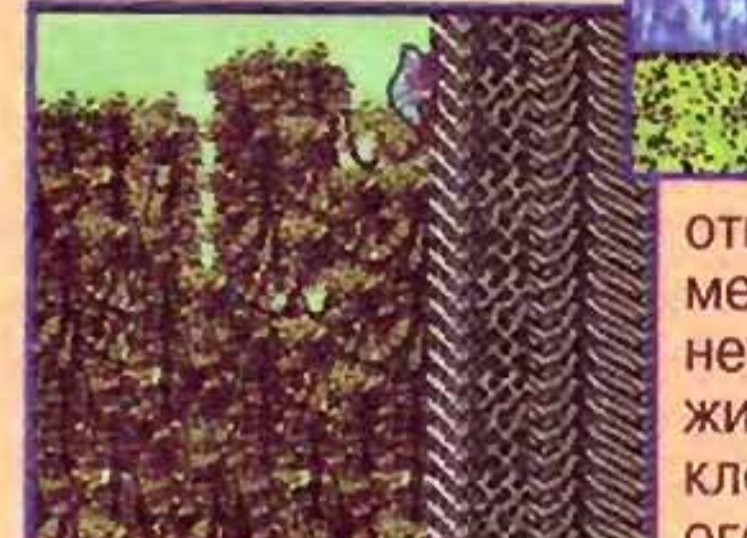
действия, в комнату ворвались трое в штатском и под дулом пистолета сопроводили его к суровому мужику, назвавшемуся директором вспомогательного подразделе-

ния ЦРУ Фостером. Смита не они убили, но кто — догадываются. Первооткрыватель такого грандиозного храма, Уолтер мог немало на этом подзаработать, но предпочел

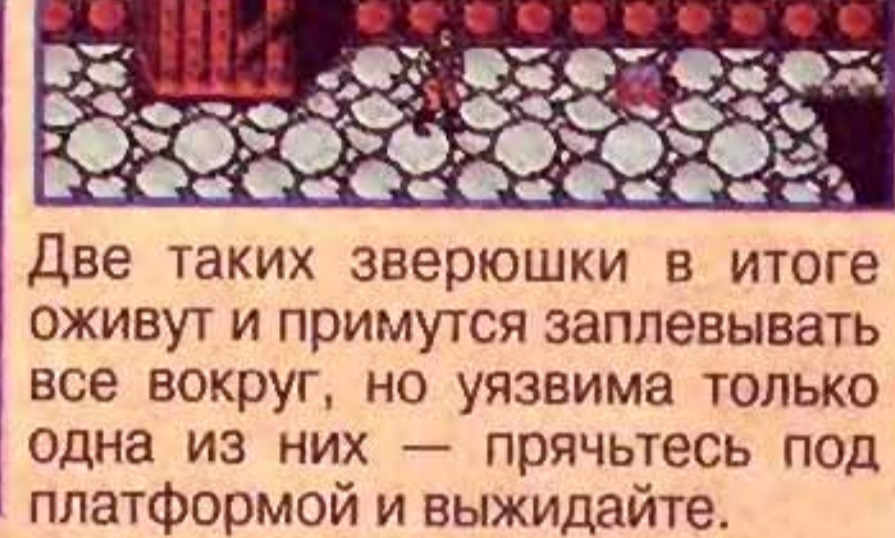
запечатать находку, да так, что никакие спецслужбы не могли бы пробиться. Потом руины захватил таинственный Гвардия де Мье, именуемый себя Джакио. И археолога наверняка убрали по его приказу. Однако содержание надписи на злосчастной плите ЦРУ известно — то, о чем Смит предпочел не сообщать: «Воссияет черная луна, Свет и Тьма разойдутся, восстанет Царь Тьмы, и освободивший демона обретет власть над миром»...

Девушка в баре — агент с кодовым именем Морская Ласточка. Она пыталась спасти статуэтку от последователей Джакио. Теперь пропало второе хранилище Силы, и Рю придется стать наемником и вернуть артефакт, иначе...

Итак, на парашюте в джунгли — а дальше пешком, привычно перепрыгивая провалы назло реющим среди ветвей птицам. Первый из найденных мной призов-жизней взять несложно, хоть и чревато — дважды спуститесь по оккупированным ступенькам. Недолгий подъем по



отвесной скале, и вот вы уже в храме. Видны следы разработок (вагонетки), хищные голуби (на этот раз жизнь лежит сверху), а чуть позже — клоуны-каратисты и изрыгающие огонь изваяния то ли лягушек, то ли собак уродливых.



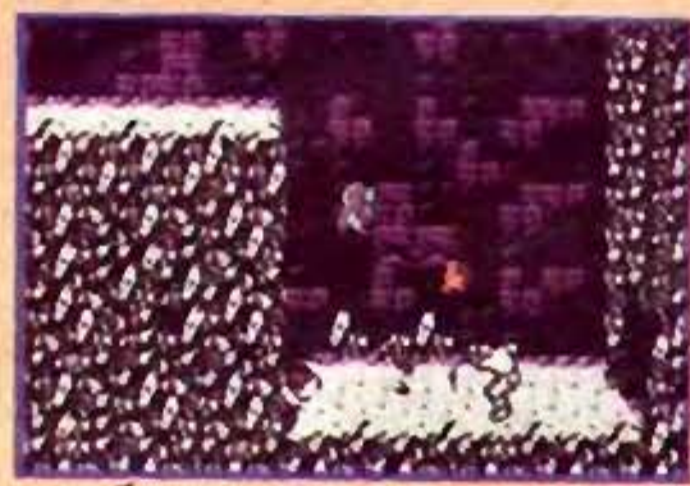
Две таких зверюшки в итоге оживут и примутся заплевывать все вокруг, но уязвима только одна из них — прячьтесь под платформой и выжидайте.



Джакио врасплох застать не удалось, напротив — своевременно взяв в плен девушку-агента, он вынудил героя отдать вторую статуэтку, после чего коварно скинул его в

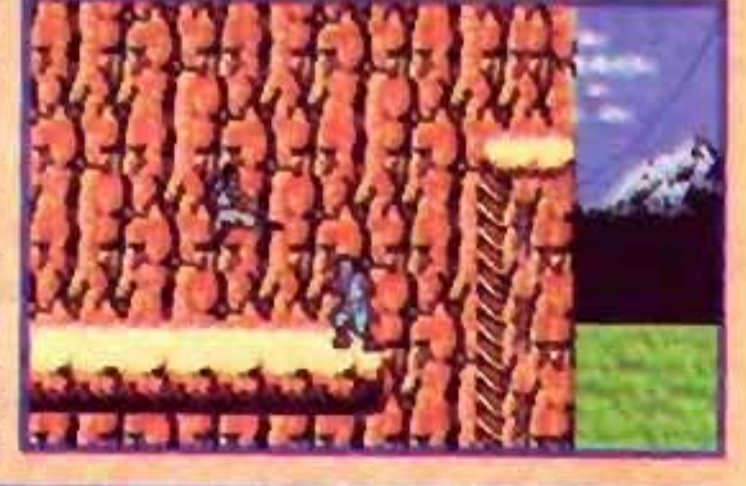


подземелье, оставив Ласточку для жертвоприношения. Ведь сегодня именно та ночь, когда демон, впервые за 700 лет, может вернуться на Землю!



Не теряя времени, Рю начал подъем из сырого подземелья к вершине храма. Этот и следующий акты игры делятся на три основных уровня. На втором вам придется совершить чудо акробатики, аккуратно упав на низ стены под собой,

чтобы оттуда запрыгнуть на платформу, закрытую карнизом. А уже ближе к вершине, прогулявшись от середины этажа обратно повернувшись, найдете жизнь. На полпути к главному алтарю ваш путь преградит сильномогучий



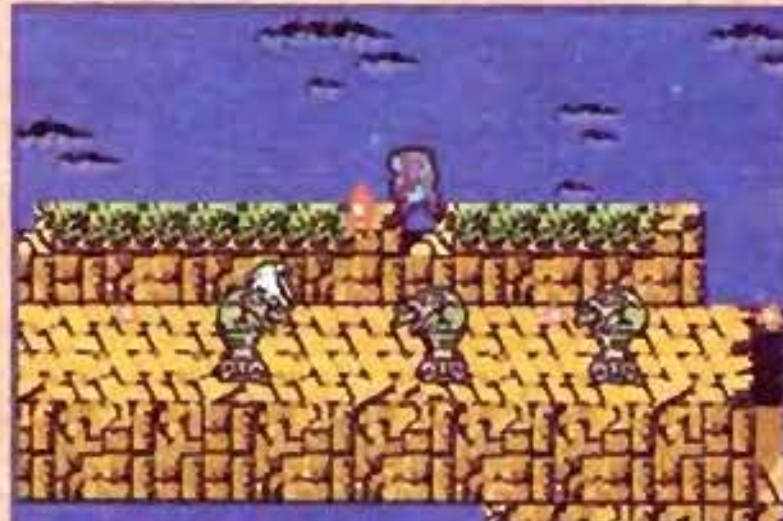
ниндзя Малф, победивший когда-то самого Кена Хаябуса! Придется Рю доказать, что он в искусстве меча сведущ не хуже отца — изо всех сил и как можно быстрее рубите супостата,





пока тот не забросал вас неотразимыми шаровыми молниями. Перед смертью громовержец внесет сумятицу в голову героя, сообщив, что Кен не умер, и скоро Рю его увидит! Правда, это будет последнее, что он увидит...

Продолжайте путь налево. В конце второго уровня акта появятся ниндзя с ракетными ранцами и тучами звездочек — пробегайте, не задерживаясь. На последнем



уровне собралась вся элита поредевших войск Джакио — рассчитывайте каждый шаг и постарайтесь сохранить здоровье для схватки с боссами, не то придется повторно проходить весь акт.



Первый, кто приветствует Рю у алтаря, выглядит весьма устрашающе — торчащие во все стороны шипы, дьявольская маска на лице.



Но Джакио не удержался от соблазна и сообщил герою, что скрывается под этой образиной околдованный черной магией Кен. Теперь юноша и пальцем не коснется медлительной фигуры невольного врага — он уже понял, откуда исходят команды этому живому роботу, и всю свою ярость низвергает на испускающий искры шар в центре комнаты, перепрыгивая противника со стены. Осторожно — шипы доспехов отнимают в три раза меньше здоровья, чем искры.



Но вот контролирующее сознание отца агрегат разрушен, и обессиленный внутренней борьбой Кен падает на руки сына. В гневе Джакио пытается



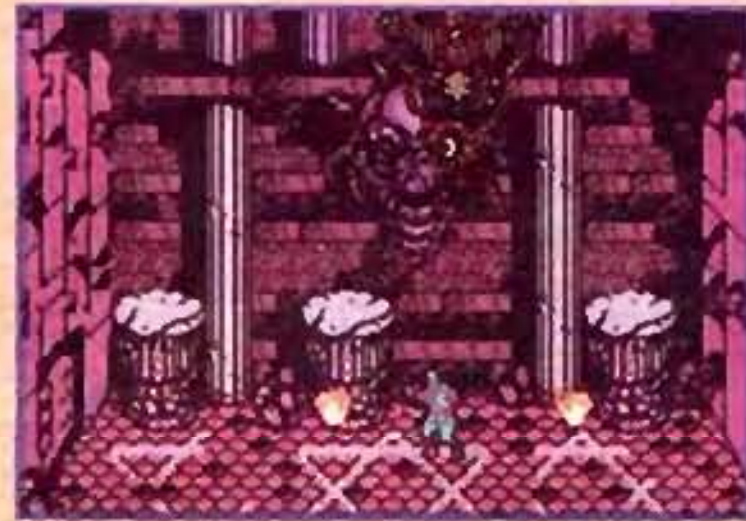
поразить героя сгустками огня, но отец из последних сил бросается наперерез снарядам. Теперь ничто не спасет злодея



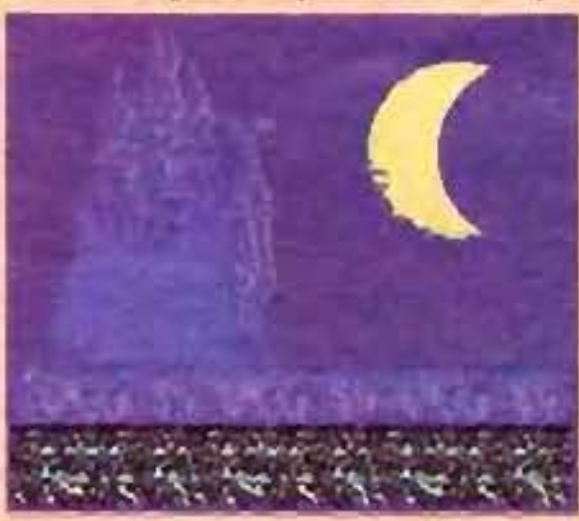
от мести Рю, повторно потерявшего самого близкого ему человека. Уворачиваясь от самонаводящихся, но не



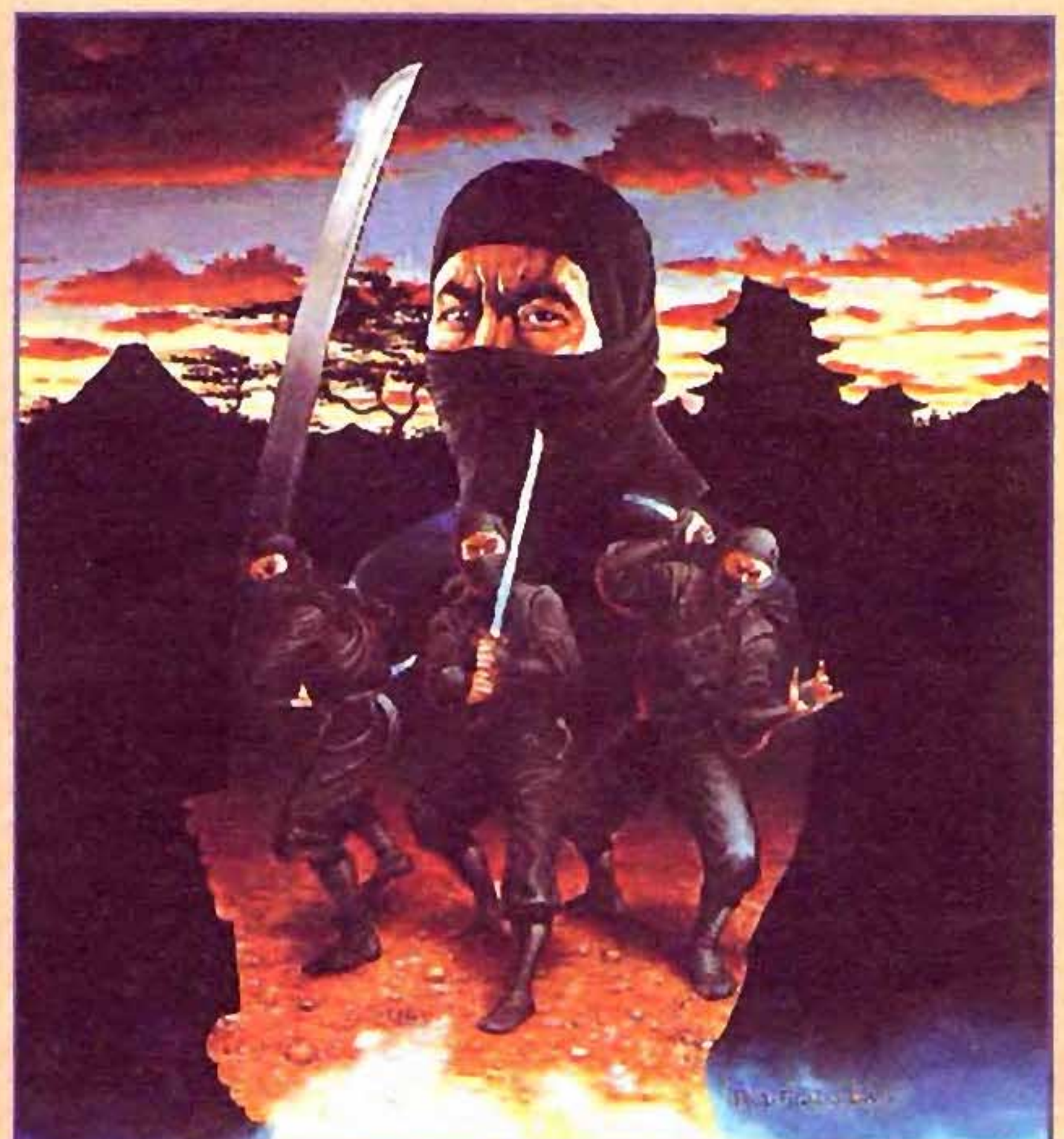
слишком маневренных снарядов противника, он запрыгивает на стену, откуда продолжает рубить мечом летающего под потолком Джакио (опять же, касание его ранит героя трижды), пока неудавшегося спасителя демона не настигает справедливая кара.



Однако, борьба со злом человеческим отняла слишком много времени — статуэтки не успели покинуть пределы храма, как вдруг началось лунное затмение. И когда исчезающий небесный серп в последний раз сверкнул отраженным светом солнца, каменные монстры засветились изнутри, и все вокруг поглотила тьма. Придется Рю как наследнику легендарного Шиноби и последнему обладателю Меча Дракона повторить



подвиг великого предка и уничтожить демона, пока тот не обрел вновь власть над миром. Прежде всего, надо отрубить хвост монстра. Затем станет возможным лишить чудовище головы и, под непрекращающимся градом вредоносных внутренностей, разбить средоточие его силы — огромный шар, зажатый в десятках когтей-щупальцев.



подвиг великого предка и уничтожить демона, пока тот не обрел вновь власть над миром. Прежде всего, надо отрубить хвост монстра.



Затем станет возможным лишить чудовище головы и, под непрекращающимся градом вредоносных внутренностей, разбить средоточие его силы — огромный шар, зажатый в десятках когтей-щупальцев.



С трудом выбравшись из разрушающегося храма, Рю не преуспел в попытках вернуть к жизни тяжелораненного отца. Морская Ласточка вызвала по медальону Фостера, и стоявший рядом спаситель человечества услышал последний приказ вероломного цэрэушника — прикончить единственного свидетеля. Сил на эмоции уже не осталось. Пообещав Фостеру расплату за преступные намерения, Рю забросил медальон в джунгли и обнаружил, что часть требуемого им вознаграждения все еще стоит рядом... И ждет...



Предпоследний босс вызвал наибольшие затруднения у почтенного Andy Jr., вынудив его на несколько лет отложить прохождение игры. Если не успеете без прыжков уворачиваться от снарядов Джакио, попробуйте накопить магии побольше и сбивайте их искрами. Число продолжений, к счастью, не ограничено, но проигравший эту битву должен будет заново пройти весь акт — немилосердные создатели, видимо, сознательно предоставили игрокам возможность пополнить арсенал. Однозначно, новичкам лучше отложить эту игру и начать сразу со второй части. Она-то уже на нормальных людей рассчитана...



Eler Cant



предпоследний босс вызвал наибольшие затруднения у почтенного Andy Jr., вынудив его на несколько лет отложить прохождение игры. Если не успеете без прыжков уворачиваться от снарядов Джакио, попробуйте накопить магии побольше и сбивайте их искрами. Число продолжений, к счастью, не ограничено, но проигравший эту битву должен будет заново пройти весь акт — немилосердные создатели, видимо, сознательно предоставили игрокам возможность пополнить арсенал. Однозначно, новичкам лучше отложить эту игру и начать сразу со второй части. Она-то уже на нормальных людей рассчитана...



«По мере того как акула приближалась к яхте, все отчетливее становились видны ее большие, горящие алчностью глаза навывахе; когда же она переворачивалась, из разину-

той пасти выглядывало четыре ряда зубов. Голова у нее была широкая и напоминала двойной молот, насаженный на рукоятку. Джон Манглс не ошибся — это действительно была самая прожорливая из акул: рыба-молот.»

seaQuest™



«1866 год ознаменовался удивительным происшествием, которое, вероятно, еще многим памятно. Не говоря уже о том, что слухи, ходившие в связи с необъяснимым явлением, о котором идет речь, волновали жителей приморских городов и континентов, они сеяли тревогу и среди моряков. Купцы, судовладельцы, капитаны судов, шкиперы как в Европе, так и в Америке, моряки военного флота всех стран, даже правительства различных государств Старого и Нового Света были озабочены событием, не поддающимся объяснению.

Дело в том, что с некоторого времени многие корабли стали встречать в море какой-то длинный, фосфоресцирующий, веретенообразный предмет, далеко превосходивший кита как размерами, так и скоростью передвижения.»

Любезные друзья! Морские баталии, о которых было рассказано в прошлом номере журнала, очень меня увлекли. Хорошо, что пригрело солнце и теперь можно читать о далеких океанах, вдыхая свежий весенний воздух. Из самой глубины сундука достал я сначала «Двадцать тысяч лье под водой». Кругосветное путешествие в морских глубинах, а затем и другие книги моего любимого Жюль Верна. Вытащил на прежнее место свой старый диван, сижу, читаю. Тут и В.Дракон вышел на солнышко. Окинул он

U.E.O. PRIORITY TRANSMISSION
Scramble: AE67-UD
COMMAND LEVEL CLEARANCE

этап («В» — радар, позволяющий определить нужное направление и примерное расстояние), отбиваясь от назойливых мелких врагов («А» — пуск ракеты. Если кнопку зажать, ракета начнет всплывать). По прибытии (линейка радара показывает нулевое расстояние) на этап высаживается десант («Select»), и игра автоматически переходит во второй, детальный режим. Если предстоит собирать канистры, количество оставшихся канистр появляется в нижней строке слева от количества жизней (и пока все канистры не будут собраны, с боссами связываться бесполезно). Управление зависит от деталей конкретного задания. После успешного прохождения этапа игра вновь возвращается в первый режим.

Основные отличия от версии «Megadrive 2»

Нет изометрического изображения — повсюду будет двумерный вид сбоку. Выбирать спускаемые аппараты нельзя — игра сама определяет, что высадить на этап. Паролей нет, но перед самыми тяжелыми испытаниями можно найти дополнительную жизнь. В случае нашей гибели этот приз восстанавливается.

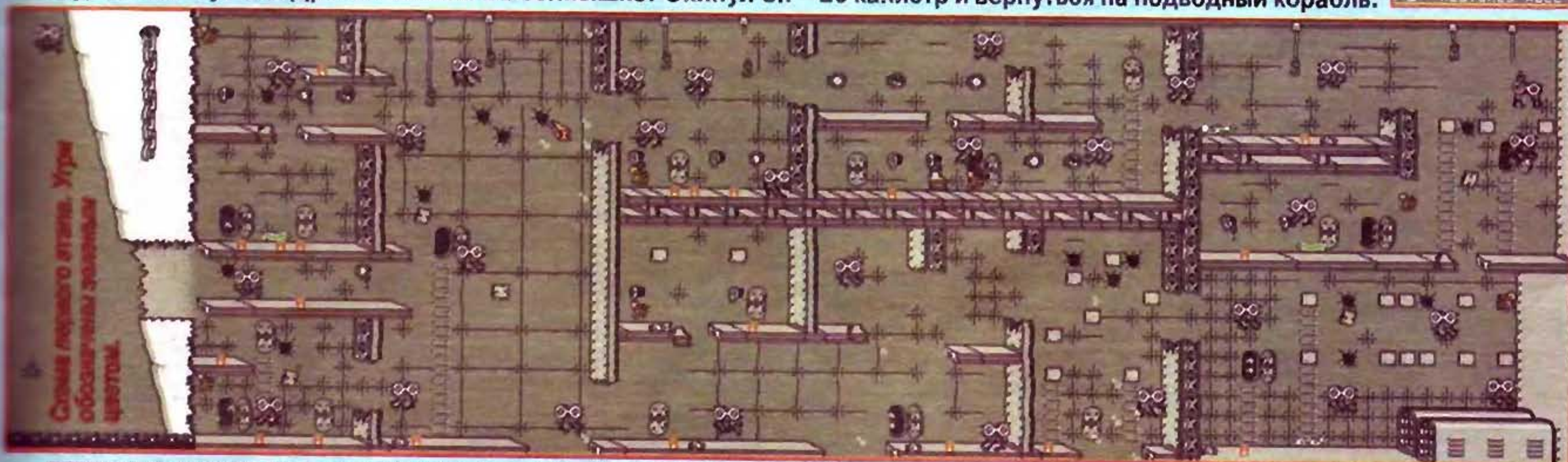
«Во всех столицах морское чудовище вошло в моду: о нем пели песенки в кафе, над ним издевались в газетах, его выводили на подмостках театров. Для газетных уток открылась оказия нести яйца всех цветов.

Журналисты принялись извлекать на свет всяких фантастических гигантов, начиная от белого кита, страшного «Моби Дика» арктических стран, до чудовищных осьминогов, которые в состоянии своими щупальцами опутать судно в пятьсот тонн водоизмещением и увлечь его в пучины океана. Извлекли из-под спуда старинные рукописи, труды Аристотеля и Плиния, допуская существование морских чудовищ, норвежские рассказы епископа Понтопидана, сообщения Поля Геггеда и, наконец, донесения Харрингтона, добросовестность которого не подлежит сомнению, утверждавшего, что в 1857 году, находясь на борту «Кастиллана», он собственными глазами видел чудовищного змея, до того времени посещавшего лишь воды выдавшей виды газеты «Конститюсьонель».

Этап 1. Найти потопленный транспорт и спустить зонд («HR PROBE»). За отведенное время собрать 20 канистр и вернуться на подводный корабль.

We've located one of the sunken U.E.O. freighters. The damaged ship is unstable, so you'll have to send the HR probe in after the canisters.

CONTROL PROBE TO REPAIR THE HR PROBE
LOOK OUT FOR FALLING DEBRIS
REEL RESIDUE RESTORES HULL



взглядом стопку книг и поинтересовался, за сколько времени я всю ее одолею. Узнав, что на это потребуется не меньше недели, мой друг предложил вспомнить о более наглядном способе поучаствовать в морских приключениях и пообещал помочь.

Все начинается с того, что обеспокоенное потерей транспортов с канистрами радиоактивного плутония военное командование организации объединенных земель/океанов (U.E.O.) предлагает нам возглавить подводный корабль «Seaquest» и отправиться в район боевых действий с ренегатами. Предстоит собирать канистры на семи этапах, чтобы спасти экосистему океана и не дать ренегатам создать атомное оружие.

Игра происходит в двух режимах. В первом, общем режиме на подводном корабле «Seaquest» предстоит за отведенное время (линейка в нижней строке экрана, справа от линейки — количество жизней) отыскать очередной

«Все эти потерпевшие крушение корабли погибли при столкновении или разбились о подводные скалы. Одни пошли ко дну совершенно отвесно, с уцелевшими мачтами и такелажем, как бы окостеневшими в соленой морской воде. Казалось, они стояли на якоре в открытом рейде, ожидая сигнала к отплытию. И, когда «Наутилус», проходя мимо, заливал их светом своего прожектора, чудилось, что вот-вот на флагштоке взвевается флаг и корабли дадут приветственный салют. Но безмолвие и смерть царили в этой области бедствий!»

Джойстик — управление зондом. Транспорт разваливается прямо на глазах. Кроме обломков, на зонд охотятся стреляющие щупальцами осьминоги. Чтобы не попадать под залпы, старайтесь проскакать зоны обстрела на полном ходу. Столкновений с угрями тоже следует избегать. Но сбрасываемые ими шкуры весьма способствуют восстановлению корпуса зонда. Правда, до капитального ремонта дело лучше не доводить — времени немного. По этой же причине лучше проскакать под обломками, а не пропускать их. Чтобы задание не показалось чересчур сложным, в начале каждой попытки не забывайте подбирать всплывающую со дна жизнь.





Схема второго этапа. Кашалота можно разозлить выстрелом с любой стороны, но сзади опаснее подбираться, а спереди придется уворачиваться.

Этап 2. Пещеры с 16 канистрами слева от затонувшего грузового корабля. Этап длинный, рассчитанный на скоростную подводную лодку («SPEEDER») с водолазом. Джойстик — движение в выбранную сторону; «А» — выпустить водолаза (он способен подбирать канистры, но не может уплыть вне зоны видимости лодки); «В» — выстрел. Оставшись без водолаза, кораблик превращается в легкую мишень для невесть

You'll have to leave the speeder defenseless to recover the canisters, so be on the lookout for renegade subs.



"A" RELEASES THE DIVER
THE DIVER CAN GET CANNISTERS

откуда выплывающих ракет ренегатов. Поэтому, отправляясь за канистрами, старайтесь припарковывать его в укромных углах. У водолаза своя слабость: он теряет жизнь при первой же ошибке.

«Я лежал распротертый на земле, под прикрытием водорослей. Взглянув вверх, я увидел, что над нами проносятся какие-то огромные фосфоресцирующие туши. Кровь застыла в моих жилах. Я узнал страшных морских хищников. Это были две акулы, ужасные акулы-людоеды с огромным хвостовым плавником, тусклыми стеклянными глазами, с глазчатыми, пропитанными светящимся веществом пятнами на морде. Чудовищная пасть, способная одним движением своей железной челюсти раздробить человека! Не знаю, занимался ли Консель классификацией акул, что же касается меня, то я глядел на их серебристое брюхо, грозную пасть, ощеренную зубами, скорее как жертва, чем как ученый-естествоиспытатель.

The seaquest is much too large to navigate the caves below. Send out a diver in a speeder.



К нашему великому счастью, у этих прожорливых животных плохое зрение. Распустив свои темные плавники, они пронесли мимо, не заметив нас; и мы каким-то чудом избавились от опасности более страшной, чем встреча с тигром в глухом лесу.» Почти в самом конце этапа проход заблокирован таким крупным валуном, что самостоятельно не пробиться. Придется разозлить выстрелом болтающегося поблизости кашалота. Рыбина разнесет преграду вдребезги.

«Какая шла резня! Какой шум стоял над океанскими водами! Какой пронзительный свист, какое предсмертное хрипение вырывалось из глоток обезумевших кашалотов! Взбаламученные ударами могучих хвостов, спокойные океанские воды бурлили, как в котле! Целый час шло это грандиозное побоище, где большеголовым не было пощады. Несколько раз, объединившись в отряды из десяти — двадцати особей, кашалоты переходили в наступление, пытаясь раздавить судно своими тушами. Разверстые зубастые пасти, страшные глаза животных, метавшихся по ту сторону окон, приводили Неда Ленда в ярость. Он осыпал большеголовых проклятиями, грозил им кулаком. Кашалоты впивались зубами в железную обшивку подводного корабля, как собаки впиваются в горло затравленного кабана. Но «Наутилус», волею кормчего, то увлекал их за собой в глубины, то извлекал на поверхность вод, невзирая на огромную тяжесть и могучие тиски животных.»

Этап 3. Впадина с 20 канистрами справа от пещер. Давлению глубин способен противостоять лишь батискаф («SEA LAUNCH»). Приноровиться к управлению непросто: аппарат очень массивный и имеет ограниченный запас топлива («А» запускает двигатель). Заправляться можно у белых медуз (но если резервуар переполнится, батискаф разорвет), а их черные собратья-мутанты сами заправятся не прочь. Присасываясь, медуза моментально останавливает батискаф. Это очень удобно при спуске — и двигателем тормозить не нужно, и корпус о скалы не бьется. Электроразряд («В») освобождает батискаф от объятий этих существ.

The trench is too narrow for the seaquest. Only the sea launch can survive the pressures at these depths.



«Я любовался многочисленными медузами и самыми красивыми из них — хризорами, распространенными в водах Мальвинских островов. Они имели форму то полусферического зонтика, совершенно гладкого с буро-красными полосками и обрамленного двенадцатью правильными фестонами, то форму корзинки, откуда изящно свешивались широкие листья и длинные красные веточки. Они плавали, гребя листовидными губными щупальцами и распуская по течению свою густую шевелюру из тонких краевых щупальцев. Мне хотелось сохранить несколько образцов этих нежных зоофитов, которые, к сожалению, быстро разрушаются вне родной стихии.»

ALERT
Black mutant Jellyfish DRAIN fuel
white jellyfish ADD fuel. Too much fuel will destroy the shuttle.

"A" IS THRUST
"B" IS SHOCK
CHARGED JELLYFISH REPLENISH YOUR FUEL

Поначалу впадина кажется очень недружелюбной. Однако, приноровившись, здесь можно плавать сколь угодно долго. Медузы восстанавливаются, когда места их обитания уходят за границу экрана. Количества этих природных источников топлива вполне достаточно и для спусков, и для подъемов. А в глубинных слоях плавают стреляющие рыбы, столкновение с которыми восстанавливает корпус.

«Мы наблюдали сквозь толстые хрустальные стекла, как кальмары с силой выбрасывая воду из своей так называемой «воронки» обратными толчками, по «ракетному» принципу, проворно перебирая своими десятью щупальцами, развевавшимися вокруг их головы как живые змеи Горгоны, преследовали с удивительной скоростью рыб и моллюсков, — пожирали мелких и, в свою очередь, пожирались крупными.»

На самом дне лежит необыкновенный приз для тех, кто уже совсем поистратился — бесконечный запас топлива. Как только он будет взят, вся живность из впадины исчезнет, перегородка в правой стене разрушится и за батискафом погонится огромный морской змей (неуязвим, столкновение смертельно).

«Какое страшное зрелище! Схваченный щупальцами и прилипший к их присоскам, бедняга болтался в воздухе по прихоти огромного хобота. Он задышался и хрипел, крича: «Помогите! Помогите!». Эти слова, произнесенные на французском языке, меня ошеломили. На борту был мой соотечественник, а может быть, и не один! Этот раздирающий душу крик я буду слышать всю мою жизнь! Бедняга погибал...»

Кто мог бы его вырвать из этого мощного объятия? Но капитан Немо набросился на спрута и отрубил ему другое щупальце. Его помощник яростно дрался с другими чудовищами, которые вползали на борта «Наутилуса».

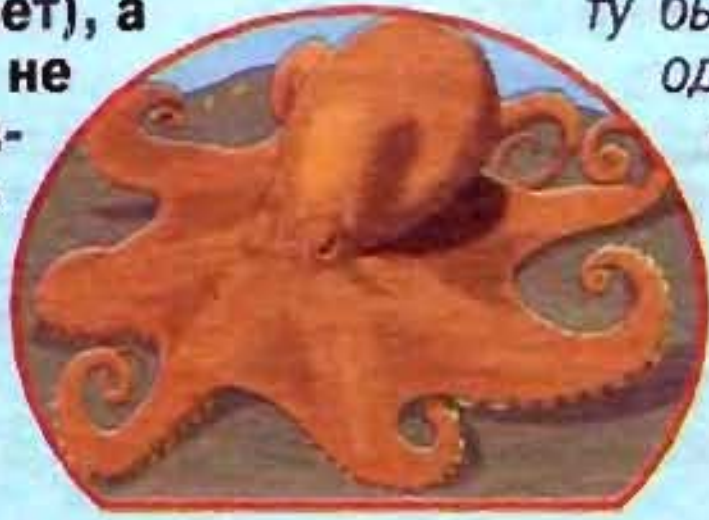


Схема третьего этапа. Стреляющие рыбы обозначены зеленым и оранжевым.



Экипаж боролся с ними, пустив в ход топоры. Канадец, Консель и я всаживали наше оружие в мясистую массу спрутов. Сильный запах мускуса наполнил воздух. Все это было ужасно!

Чтобы вернуться, немедленно зажимайте «А» и удирайте налево в обход островка. Чудовище не любит вести длительные преследования. Поэтому, быстро обойдя вокруг островка, можно даже вернуться и заплывать в змеиное логово (правда, ничего ценного найти там не удалось). Зато змей обожает неожиданно бросаться вслед из узких проходов. Если наши баки еще не опустели, будить этого босса перед всплытием необязательно.

«Если судьба капитана Немо причудлива, то и возвышенна. И разве я его не понял? Разве не жил я десять месяцев его сверхъестественной жизнью? Уже три тысячи лет тому назад Эккезиаст задал такой вопрос: «Кто мог когда-либо измерить глубины бездны?» Но дать на это ответ из всех людей имеют право только двое: капитан Немо и я.»

Этап 4. Штыри станции (видимо, атомной) справа от впадины разрушаются под действием сгустков энергии. При помощи плазменного сварочного аппарата надо расстрелять («В») все трещины, уворачиваясь от молний и не давая ни одному сгустку добраться до конца штыря.



The power station is cracking apart. You've got to stop the power surges and seal the cracks with the plasma welder before it's too late.

Начиная с этого момента черные двухэтажные подводные лодки ренегатов начнут пытаться высадить на «Seaquest» диверсантов. Если эти усилия увенчаются успехом, придется проходить еще один, внеплановый, этап — разминирование собственного корабля. Джойстик — бег, «А» — прыжки. Повсюду разложены бомбы, которые можно подбирать и вышвыривать (нажатием вверх) в воздушные шлюзы («AIR LOCK»). Но главная задача — обезвредить часовой механизм главного взрывного устройства. Для этого необходимо выбрать на его панели управления четыре звуковых последовательности. Каждый раз игра загадывает эти последовательности случайным образом. Пароль приходится узнавать у четырех парализованных диверсантов (чтобы запускать парализаторы, надо

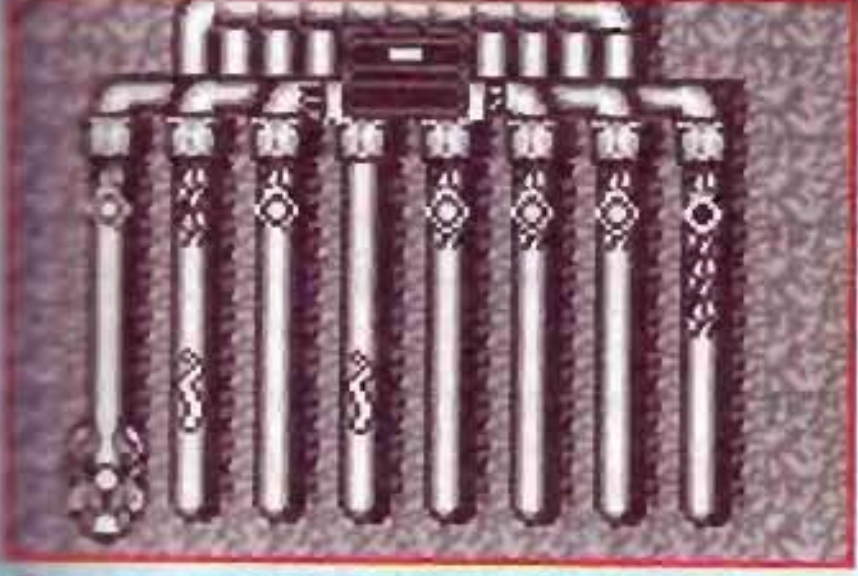


Схема четвертого и шестого этапов.

у панелей управления нажимать ВВЕРХ и «В»). Прослушивать звуковые последовательности на панели управления часовым механизмом можно при помощи «Select», а нажатием «В» выбирается нужная. Любая ошибка стоит жизни. Хорошо хоть, что этот внеплановый этап случается лишь один раз за игру.

— Вы продолжаете настаивать, мой друг, что гибель «Быстрого» последовала не в результате удара о риф?
 — Да, продолжаю, мистер Сайрес, — ответил моряк.
 — Вы же сами прекрасно знаете, что в нашем проливе никаких рифов нет.
 — Ну а если он наскочил на этот кусок железа? — продолжал инженер, протягивая Пенкрофу обломок металлического цилиндра.
 — Вот на эту трубку? — воскликнул моряк, да же не пытаясь скрыть недоверия.
 — Друзья мои, — обратился Сайрес Смит к колонистам, — надеюсь, вы помните, что, прежде чем затонуть, бриг подхватило и бросило вверх огромным столбом воды?
 — Конечно, помним, мистер Сайрес! — поспешно отозвался Герберт.
 — Вам угодно знать, чем был вызван смерч? Вот этим. — И инженер протянул на ладони искалеченный цилиндр.



— Вот этим? — спросил Пенкроф?
 — Да, потому что цилиндр — это все, что осталось от подводной мины.
 — От мины! — в один голос воскликнули колонисты.
 — А кто же установил эту мину? — спросил Пенкроф, не желая сдаваться.
 — Одно могу сказать — не я! — ответил Сайрес Смит. — Но факт налицо: кто-то установил мину и вы сами могли судить о ее неслыханной разрушительной силе.»

Этап 5. Узкая расселина слева от энергостанции оказывается проходом в хорошо оборудованный подземный комплекс ренегатов с 20 канистрами.

«И тут перед моими глазами возник мертвый город: развалины зданий с обвалившимися крышами, обрушившимися стенами; руины храмов с осевшими арками, с колоннами, поверженными на землю, но не утратившими надежных пропорций тосканской архитектуры; вдали опоры гигантского акведука; у подножия вулкана — занесенные илом останки Акрополя, предвосхитившего Парфенон; а далее — следы набережной, все приметы морского порта, служившего убежищем для торговых судов и военных трирем; а еще дальше — длинные ряды рухнувших зданий, пустынные провалы бывших улиц — словом, похожий на Помпеи город, скрытый под водами! И он возникал передо мной волею капитана Немо!

Где я? Где? Я хотел знать это, хотел спросить об этом, хотя бы пришлось сбросить с головы защитный шлем!
 Но капитан Немо уже подходил ко мне и знаком остановил мою руку. Затем, подняв кусок мелового камня, он начертал на черной базальтовой стене одно лишь слово: АТЛАНТИДА»

На задание вновь отправляется «SPEEDER». Но теперь вместо хлипкого водолаза собирать канистры будет неуязвимый дельфин Дарвин.

После сбора всех канистр предстоит проскочить через пульсирующий энергетический барьер (Дарвин через него не проплывет) и вступить в нешуточный бой с бронированным боссом-батискафом.

«В то же мгновение Консель, наполовину парализованный, упал на спину, крикнув мне:
 — Профессор! Профессор! Помогите! — Впервые бедный малый сказал просто, — профессор, не обратившись ко мне в третьем лице.
 Мы с канадцем его подняли и растерли руками, а когда этот неисправимый классификатор пришел в себя, то дрожащим голосом забормотал:
 — Класс хрящевых, отряд хрящеперых, с неподвижными жабрами, подотряд акулообразных, семейство скатов, род — электрический скат.

— Да, мой друг, это электрический скат, он-то и причинил тебе большую неприятность.

— О, господин профессор может мне поверить, я отомщу этому животному.

— Каким образом?
 — Я его съем.
 Он так и сделал в тот же вечер, но скорее в порядке наказания, потому что, говоря откровенно, мясо было твердо, как подошва.»

Прежде всего подхватите на полном ходу жизнь, затем проскакните через барьер назад, стараясь «зацепить» отстающего босса за верхнюю стену. Теперь попробуйте опуститься до такого уровня, чтобы наши ракеты могли пролетать под стеной. Если повезет, энергетический барьер не даст противнику продолжить преследование.



The caves in enemy territory are well defended. Darwin can hold his own down there while the speeder takes out the enemy.



Схема пятого этапа.





Неповоротливого босса надо расстрелять ракетами, предварительно «зацепив» за стену (либо как показано на схеме этапа, либо как видно на первом рисунке). Попытки спровадить его из этапа наверх, под обстрел «Seaquest», (второй рисунок) бесполезны.

Если не повезет, придется вновь проскакать через барьер, чтобы батискаф «зацепился» за ту же стену, но уже с другой стороны. Когда босс увязнет, его останется расстрелять ракетами в периодически открывающийся «глаз» и всплыть через проход неподалеку.

«Благодаря способности отражать свет ледяные стены отбрасывали внутрь туннеля яркие лучи от прожектора «Наутилуса». Я не в силах описать световые эффекты вольтовой дуги на этих прихотливо высеченных глыбах, где каждый угол, каждый гребень, каждая плоскость отбрасывали особый свет в зависимости от характера трещин, прорезывавших лед. Казалось, это был ослепительный рудник различных самоцветов, где сапфиры сливали свои синие лучи с зелеными лучами изумрудов. Опаловые тона невыразимой нежности ложились то там, то здесь среди пламенеющих точек, напоминавших настоящие, огнем горевшие бриллианты такого блеска, что они слепили глаза.»

Этап 6. Еще одна энергостанция у левой границы карты.

Этап 7. Начинается переходом через всю карту направо, к центру управления базой с 30 канистрами. Когда последнее вражеское судно, сыплющее подводными минами, исчезнет за левой границей экрана, путь преградит целая туча двухэтажных подлодок. Если до сих пор избегать десанта диверсантов было несложно, то здесь придется как следует постараться. Перед высадкой опустите «Seaquest» на дно. Иначе очень скоро его корпус протаранят улепетывающие ренегаты.



Get to the enemy base control center, throw the self-destruct switch and escape.

Сбор канистр несложен, если помнить, что все вокруг (включая падающие платформы)

восстанавливается, когда оказывается за границей экрана. Например, если стрелять по экипажу, не подбирая выпадающие канистры, их общее количество возрастет (собрать будет достаточно по-прежнему 30). Затем предстоит добраться до панели самоуничтожения, нажать вверх и спастись через дверь с надписью «EXIT». Чтобы успеть это сделать, оставьте раздвижной мост рядом с дверью раскрытым и не ленитесь закрывать за собой остальные мосты (не зря они оборудованы пультами управления с обеих сторон).

«Громадный корабль погружался медленно. «Наутилус» следовал за ним, следя за каждым его движением. Внезапно раздался взрыв! Сжатый воздух взорвал палубы, словно кто-то поджег пороховые погреба. Толчок воды был такой силы, что наше судно отбросило в сторону.

Теперь несчастный корабль стал быстро идти ко дну. Вот показались марсы, облепленные матросами реи, согнувшиеся от громоздящихся людей, и, наконец, вершина главной мачты. Темная масса скрылась под водой со всем своим экипажем мертвецов, захлестнутых ужасным водоворотом.

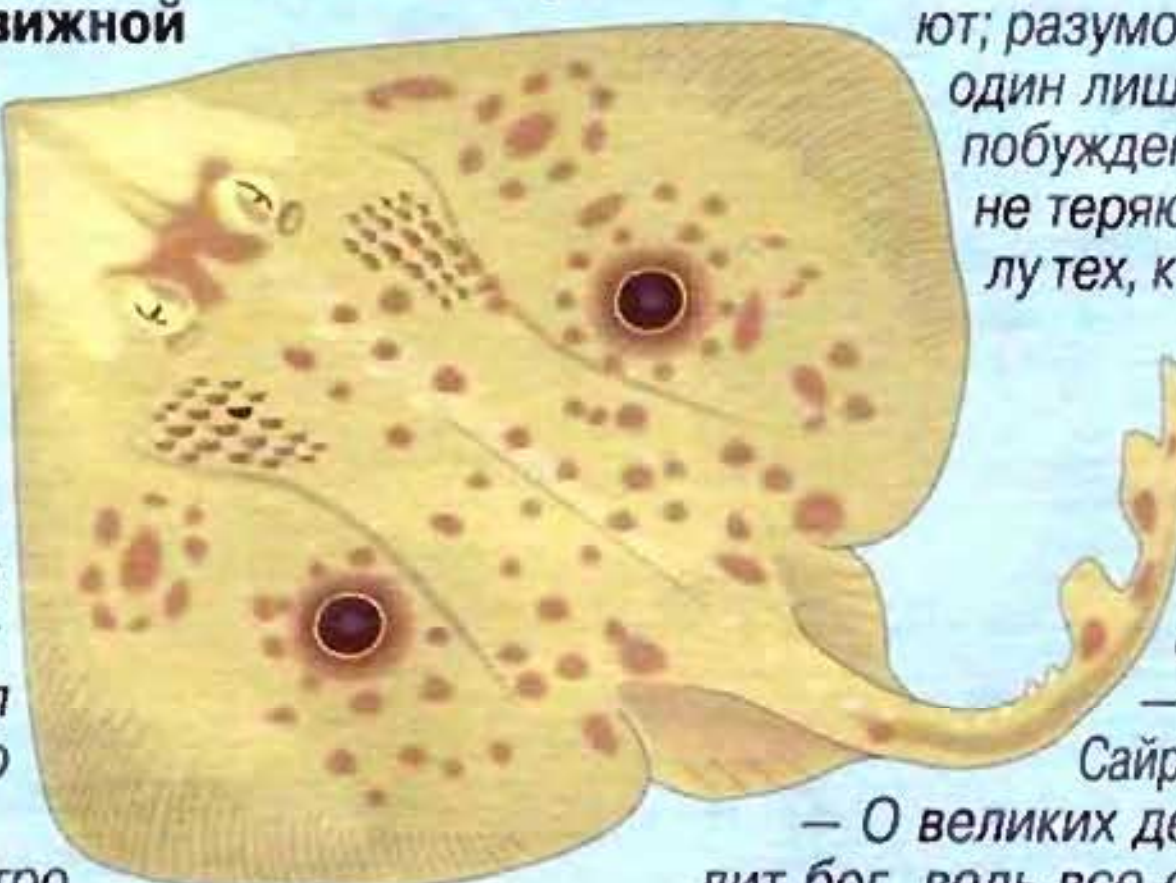
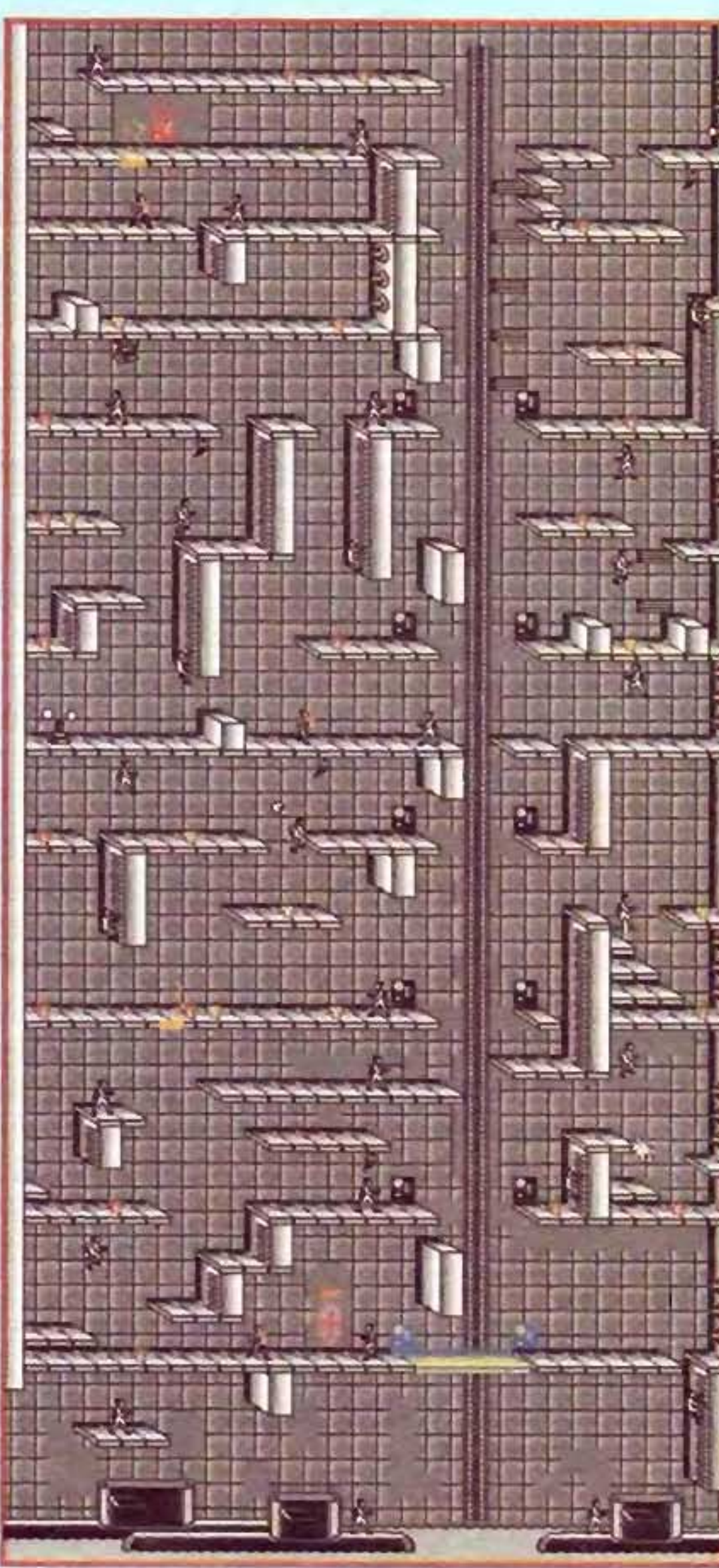
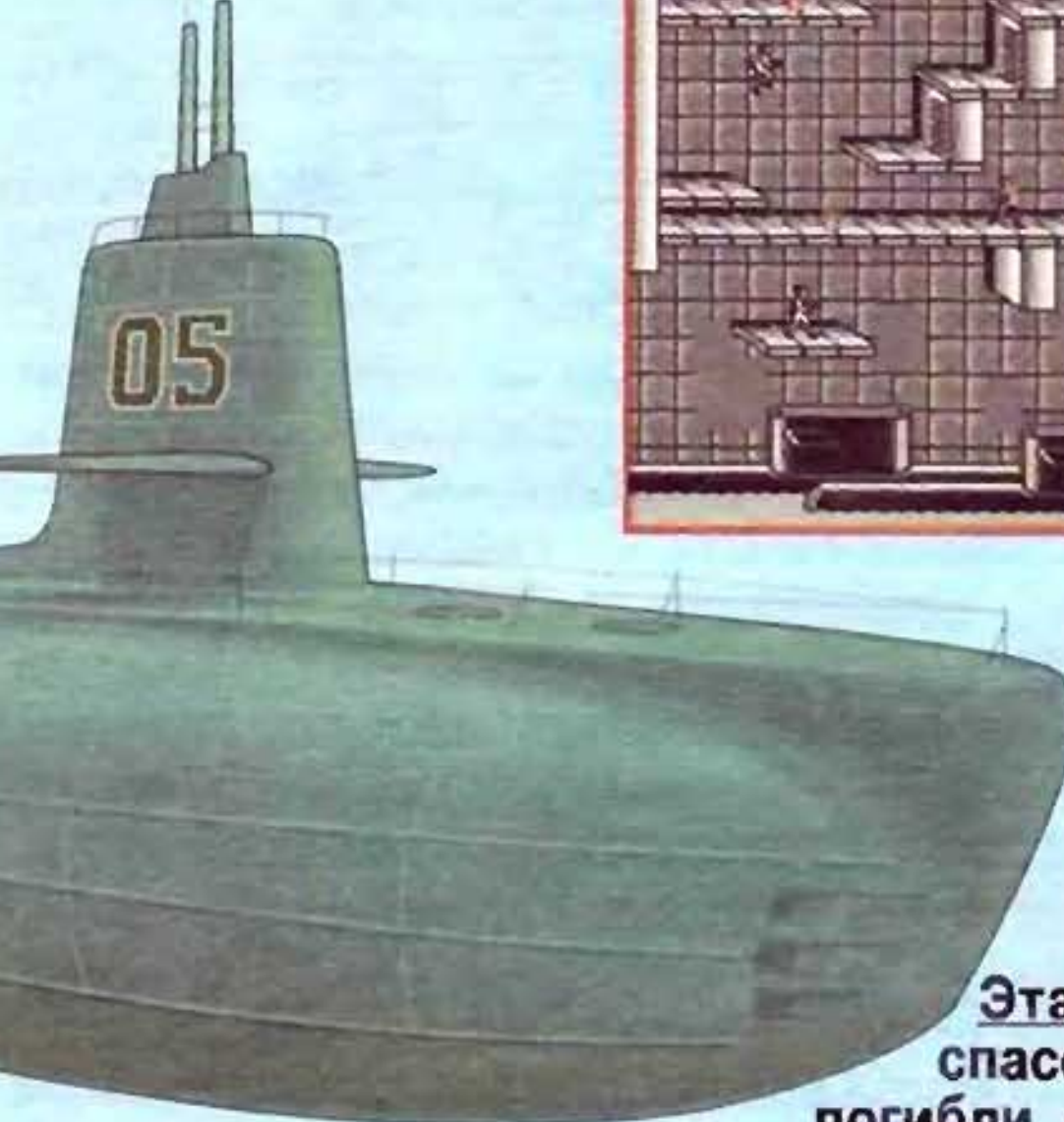


Схема седьмого этапа. Панель самоуничтожения находится сверху, дверь выхода — внизу. Не забудьте оставить отмеченный синим мост в раздвинутом положении.

Я обернулся и поглядел на капитана Немо. Этот страшный судья, настоящий архангел мести, не отрывал глаз от тонущего корабля... Когда все кончилось, он направился к своей каюте, отворил дверь и вошел к себе. Я проводил его глазами. На стене против двери, над портретами его любимых героев, я увидел портрет еще молодой женщины и двух детей. Капитан Немо несколько секунд смотрел на них, протянув к ним руки, затем упал на колени и горько зарыдал.»



PRESS "UP" TO FACE STUNNED PANELS AND THEN PRESS "B" TO STUN TRAITORS



Этап 8. Экосистема спасена. Вместе с базой погибли и все мелкие противники. Ренегаты удирают на своем подводном корабле. Однако, раззадорившееся командование не упустит шанса использовать наше мастерство и батарейки до конца.

«Сайрес Смит протянул капитану руку и серьезным тоном ответил: — Капитан Немо, ваша вина в том, что вы хотели возродить прошлое и боролись против необходимости, против прогресса. Подобные заблуждения у одних вызывают восторг, других возмущают; разумом человеческим их можно понять, а судья им — один лишь бог. Вы шли неверным путем, но из добрых побуждений, и, борясь против такого человека, к нему не теряют уважения. Ваши ошибки принадлежат к числу тех, которые не порочат честного имени, и вам нечего бояться суда истории. Она любит героические безумства, хотя и выносит строгий приговор их последствиям.

Капитан Немо тяжело вздохнул и, подняв руку к небу, тихо сказал: — Прав я был или не прав? Сайрес Смит повторил: — О великих деяниях пусть судит бог, ведь все от него исходит! Капитан Немо, честные люди, стоящие здесь, люди, которым вы столько помогли, всегда будут оплакивать вас.»

PRESS "A" TO FIRE TORPEDO AND HOLD TO MAKE IT RISE
PRESS "A" FOR SONAR SEARCH
PRESS "SELECT" TO DISPATCH VEHICLE



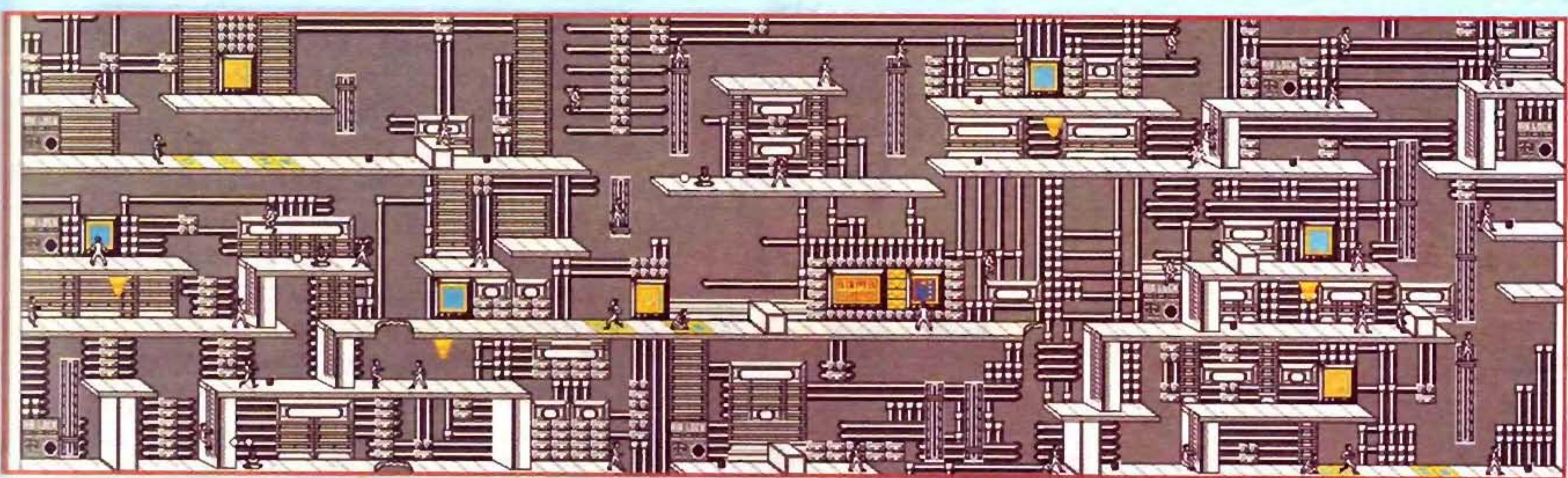


Схема дополнительного этапа.
Панели управления парализаторами отмечены голубым и оранжевым. Пульт часового механизма — синим и красным.

Последнее задание — настичь и уничтожить уцелевшее вражеское судно. Причем, как его вооружение (может стрелять только назад), так и тактика (хоть и пытается уплыть налево, всегда оказывается справа у взорванной базы) наводит на мысли о том, что враг уже морально надломлен и смирился с поражением. Если не суетиться, дуэль подводных кораблей превратится в легкую забаву: отплываем налево (примерно до энергостанции), разворачиваемся направо и пережидаем пролетающие поверху залпы; поднимаемся и разгоняемся; проплывая над вторым горным пиком за энергостанцией пускаем ра-



Congratulations seaquest. You've recovered the plutonium canisters and destroyed the renegade forces. The U.E.D. extends its gratitude for restoring peace to the world's oceans.

кету, тут же опускаемся, разворачиваемся налево и возвращаемся на исходную позицию. Изредка складываются такие благоприятные обстоятельства, когда босс не скрывается за границей экрана, а рыщет вправо-влево, пытаясь поравняться с «Seaquest». В этом случае, поднимаясь и опускаясь, разделаться с противником становится еще проще.

«Несколько часов спустя они сдержали свое слово, выполнив последнюю волю умершего. Сайрес Смит и его товарищи покинули «Наутилус», унося с собою единственный дар, завещанный покойным их благодетелем — ларец, содержащий в себе огромные богатства. Они тщательно заперли великолепный, по-прежнему ярко освещенный зал. Стальную дверь люка задраили крепко-накрепко, чтобы ни одной капли воды не проникло в каюты «Наутилуса». Затем колонисты сели в лодку, пришвартованную к борту «Наутилуса». Лодку подвели к корме. Там на ватерлинии были устроены широкие краны, сообщавшиеся с камерами, предназначенными для погружения корабля. Открыли оба крана, камеры наполнились водой, и «Наутилус», опускаясь все ниже, исчез под ее безмятежной гладью. Но колонисты еще долго видели его в глубине сквозь толщу морской воды; при свете мощных электрических фонарей она сверкала прозрачной голубизной, меж тем как пещера снова стала черным склепом. Но, наконец, широкий сияющий ореол корабля померк, и «Наутилус», ставший гробом капитана Немо, лег неподвижно на дно океана.»



поток водопада «Подковы», не станут же они кидаться в пропасть вслед за ним! В самом деле, раздались гудки, и миноносцы остановились: они были уже в пятистах или шестистах футах от водопада. Затем прогремели выстрелы, и несколько снарядов пролетели возле «Грозного», не задев его. Солнце только что закатилось, наступили сумерки, и на небе возшла луна, посылая на север свои лучи. Скорость лодки, к тому же удвоенная быстрым течением, была теперь просто невероятной. Еще секунда, и мы ринемся в черную бездну водопада!



Я с ужасом смотрел на крутые берега острова Goat, на группу островков Трех сестер, окутанных водяной пылью бурного потока. Я встал. Я уже хотел было броситься в реку, чтобы поплыть к острову... Но руки стоявшего рядом со мной человека тяжело опустились на мои плечи.

Внезапно в машинном отделении что-то загрохотало, широкие плавники, висевшие по бокам лодки, развернулись в огромные крылья, и «Грозный», готовый уже низринуться в бездну, взмыл в воздух и перелетел через ревущий водопад, освещенный спектром лунной радуги!»

Лев под Вязом

P.S. Цитаты приведены по: «Властелин мира», «Двадцать тысяч лье под водой», «Дети капитана Гранта», «Таинственный остров» Библиотека «Огонек», Зарубежная классика Жюль Верн. Собрание сочинений в восьми томах. Москва. Издательство «Правда». 1985

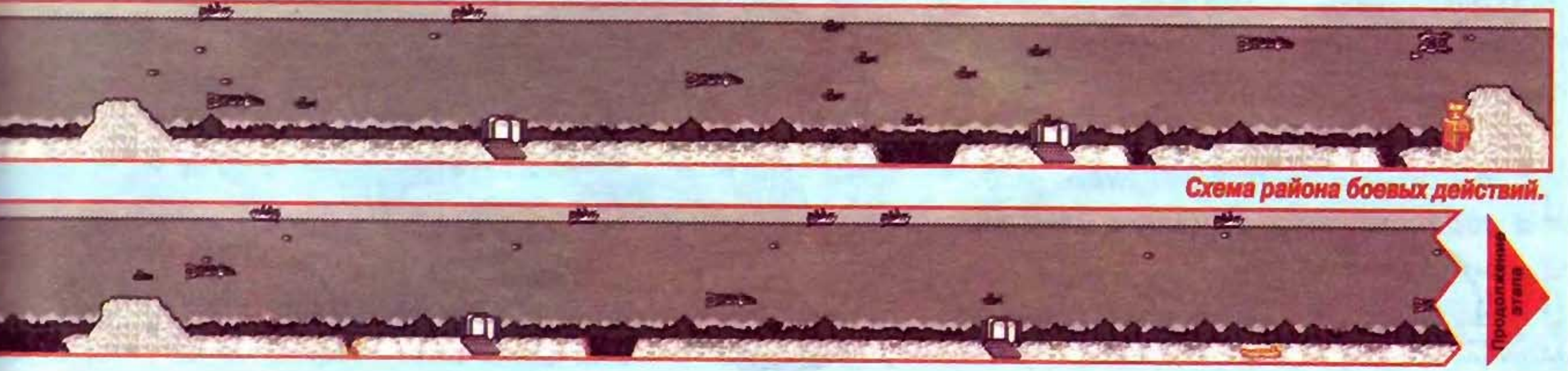


Схема района боевых действий.

Продолжение статьи

Здравствуй, дорогая редакция
Великолепного, Всемогущего
и Вечновеликого Дракона!
В который раз беспокоит вас
Вирус Эбола
из г. Иваново.

Во первых строках своего письма
я решила честно признаться,
что когда-то с гордостью
подписывалась **Dragon Lady**. Но по
прошествии какого-то времени,
видя, что мои рисунки не печатают,
я подумала, что они недостаточно
хороши и решила резко сменить
имидж. Глупая была – каюсь.
Теперь вижу, что результаты
моего творчества пользуются
успехом и хочу сказать вам за
это большое спасибо.

СКАЗКИ ПРО ВЫДУМЛЯНДИЮ

Теперь я хочу рассказать вам про мою
Выдумляндию – придуманный мной мир,
в котором соединилась моя любовь к аниме,
фэнтези и вашему журналу.

Выдумляндия – мир сказочный, населенный
эльфами, гномами, орками,
ну и людьми, конечно, тоже.
Этот мир полон странных
происшествий и необычных
событий. Но больше всего
приключений происходит с
выдумлянскими эльфами. Эти
презабавные существа бывают
трех разновидностей. Эльфы Силье
живут в прекрасных дворцах волшебного
эльфийского королевства Авалон. Дейоин
Сайд – заносчивые черноволосые
эльфы, хозяева огромных и
безумно путанных подземных
лабиринтов. Ну а герои моего
комикса – хранители Волшебного
леса – зовутся Тилуиф Тедж. Они
считаются лучшими лучниками
Выдумляндии. Этот народец отличает
любовь к лесным обитателям, коими
драконы не являются.

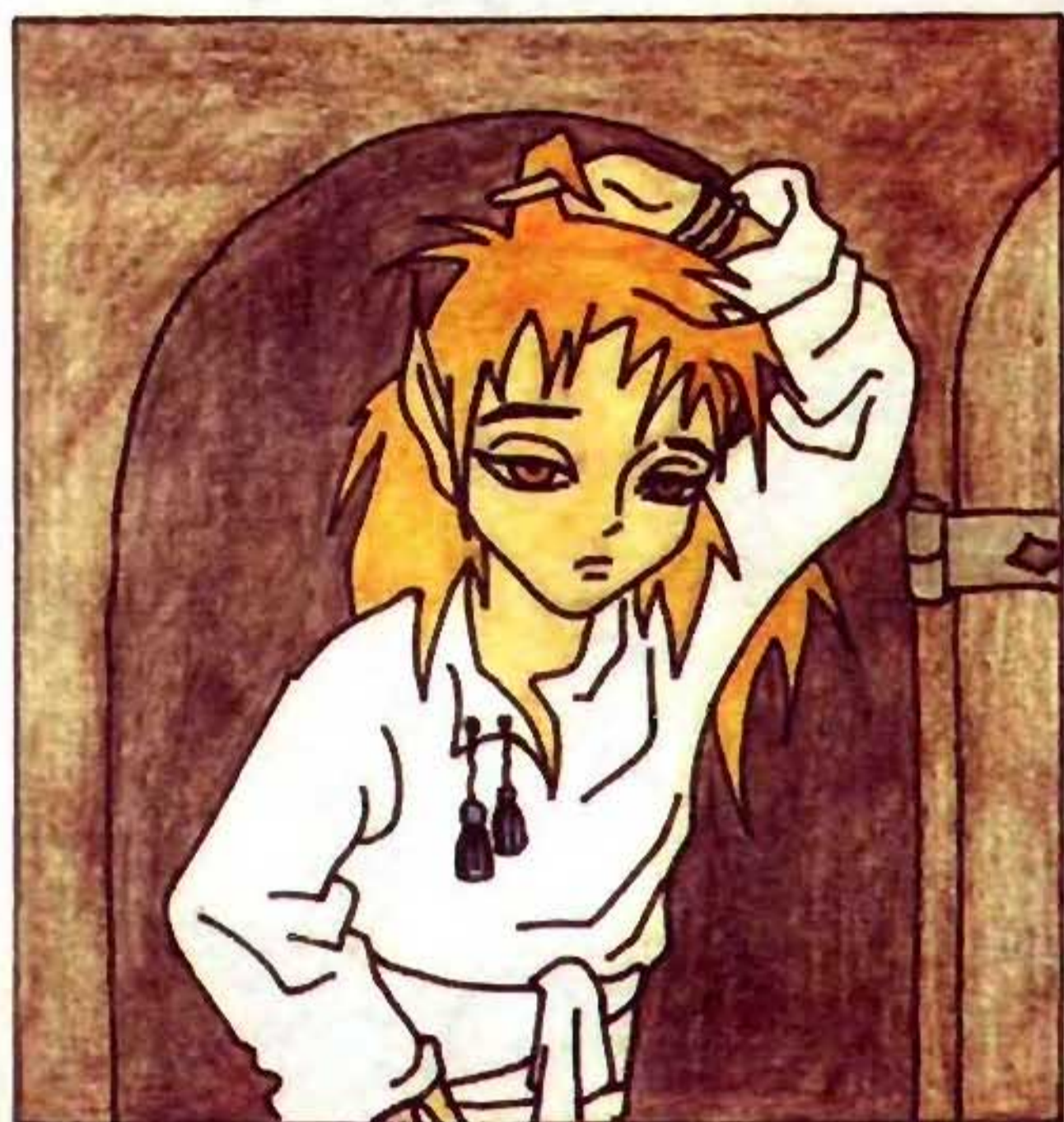
Выдумляндские драконы живут на
скалистых берегах северного моря
и водят давнюю дружбу с эльфами

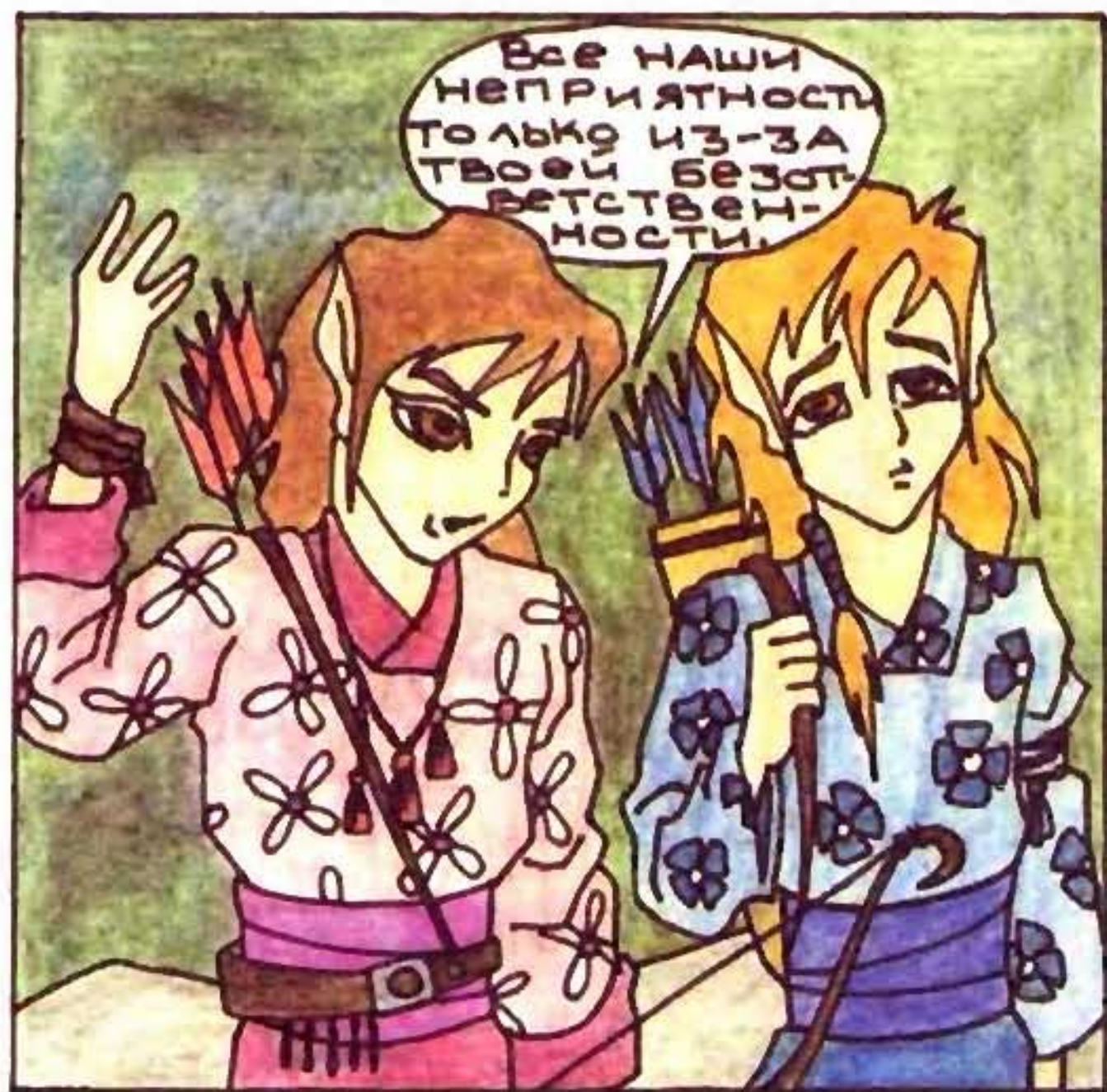
Дейоин Сайд...

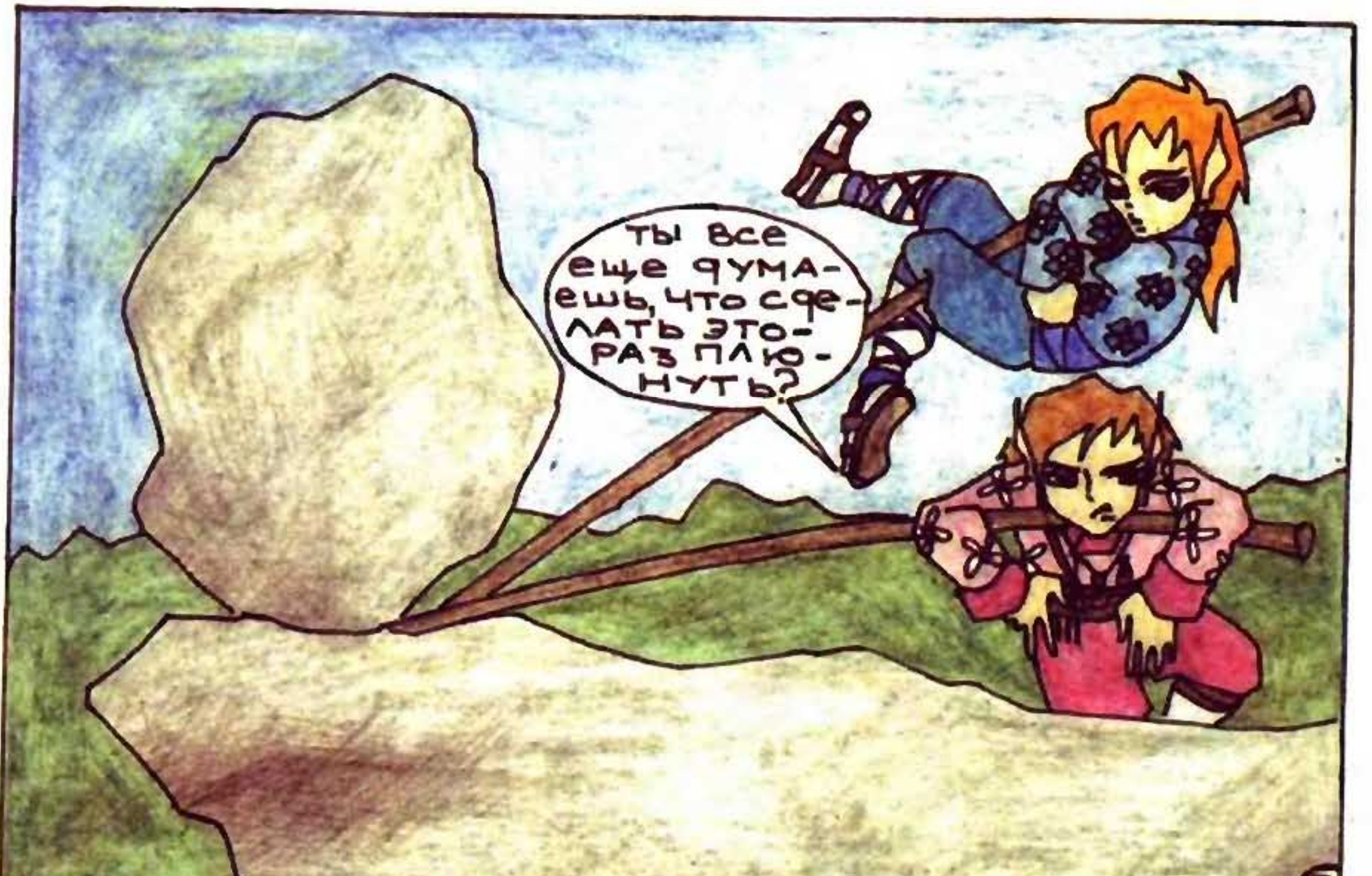
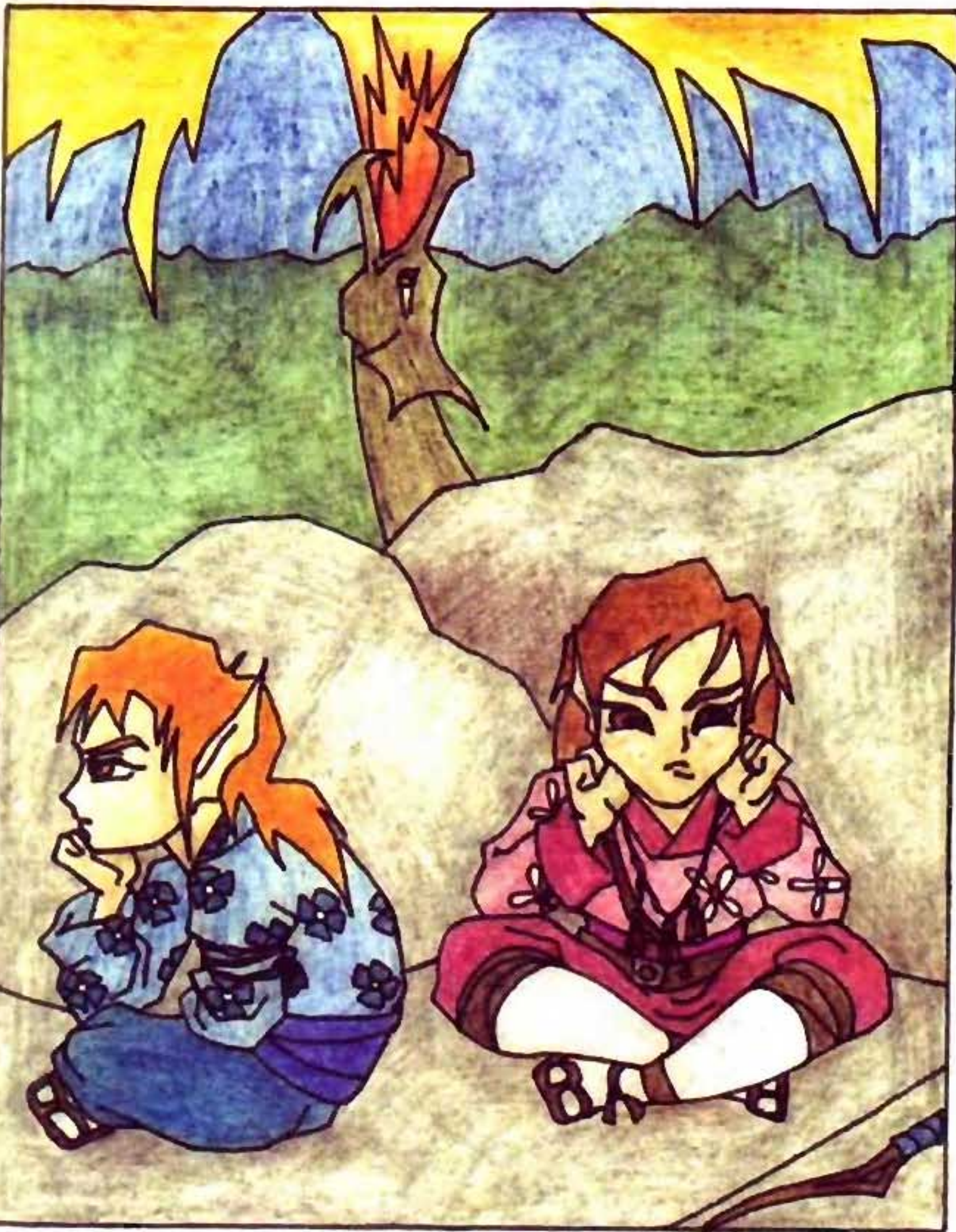


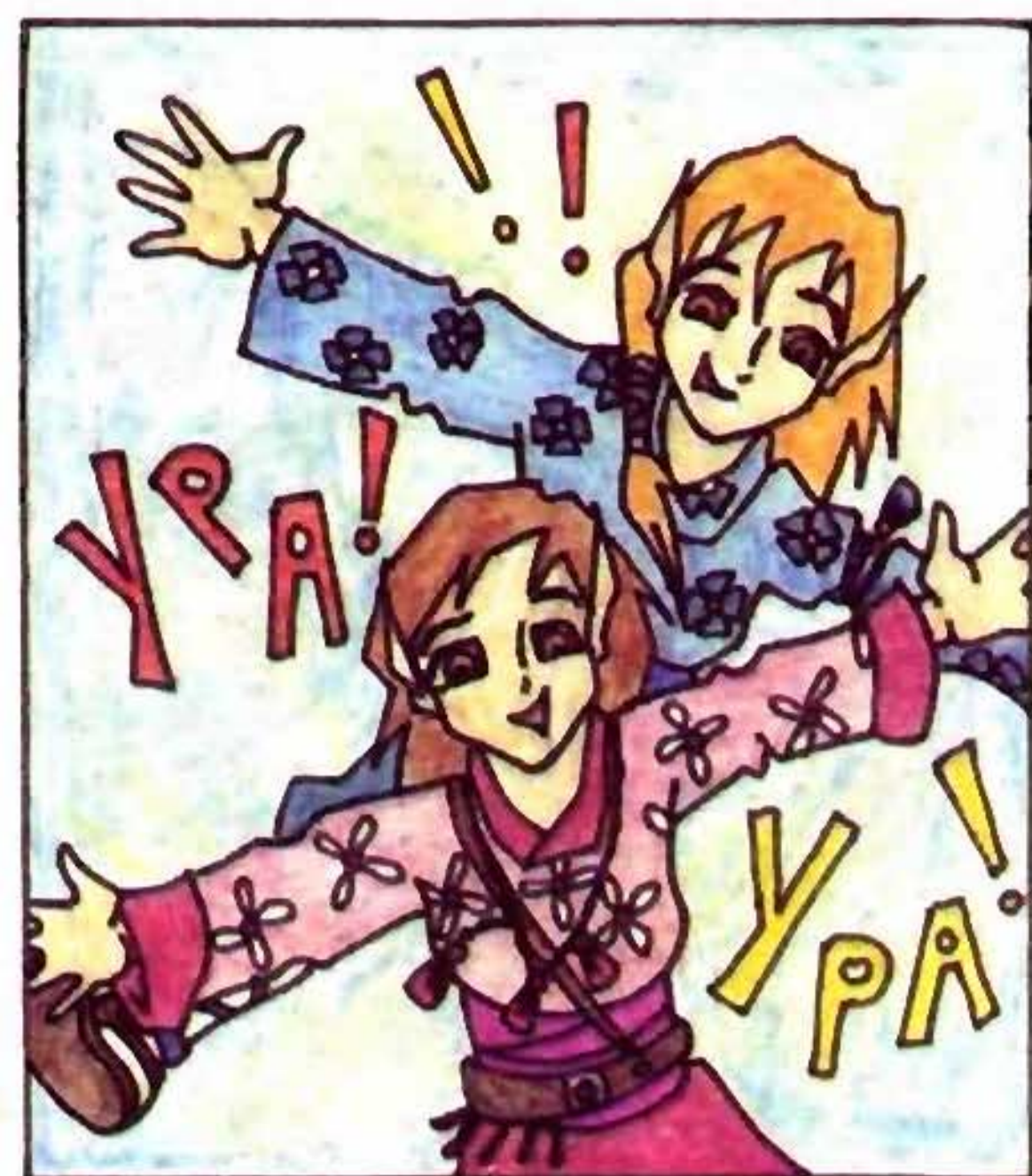
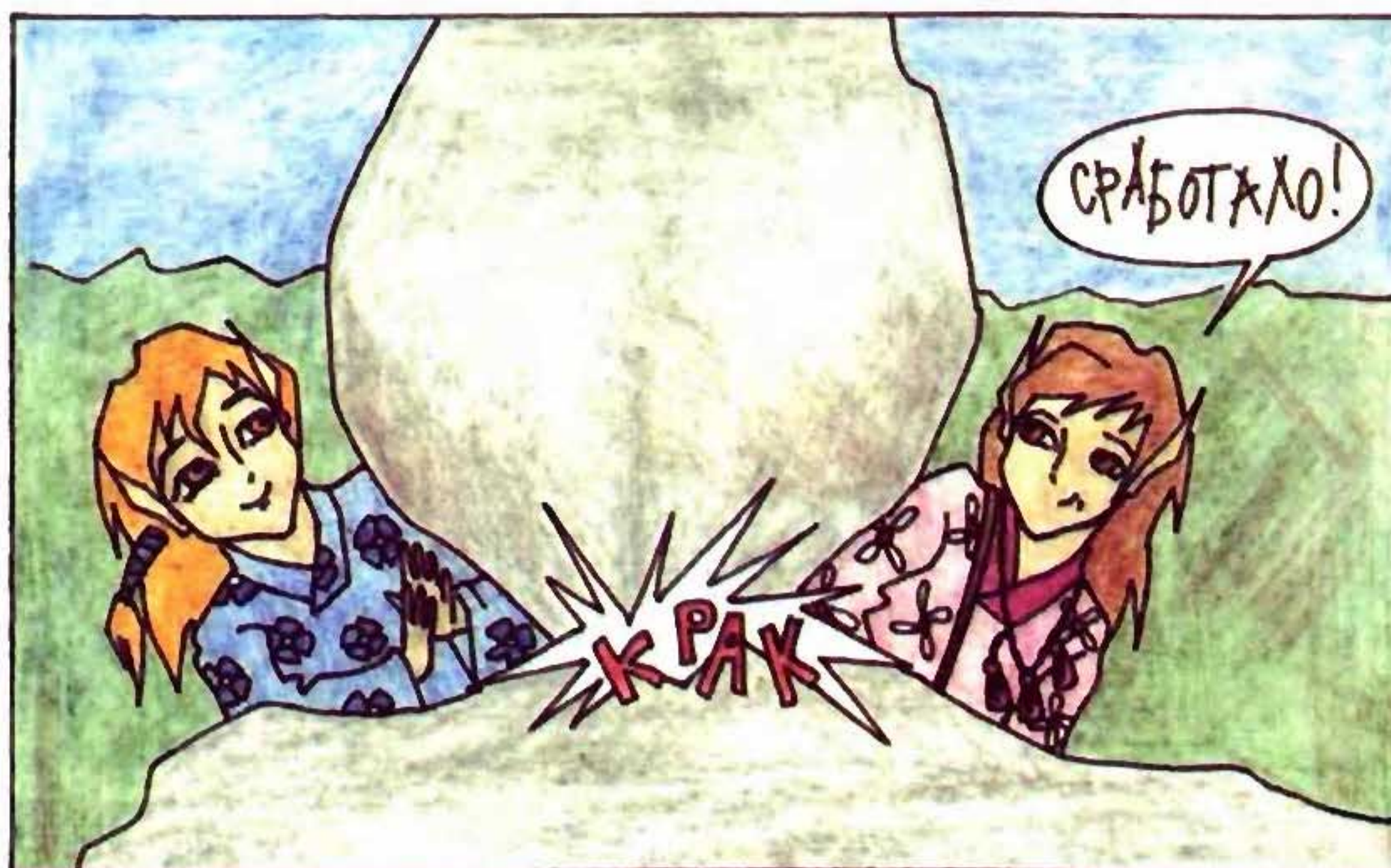
БИТВА С ЧУДОВИЩЕМ

ИЛИ ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ЭЛЬФА











АЙСМАН'S ADVENTURES ИЛИ НЕ НА ТОГО НАЕХАЛИ

48 ДРАКОН

Участник конкурса "Мороженое столичное" — самое отличное

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

ЧАЙНВОРД

1999 год. Ведется секретная разработка нового, самого лучшего мороженого в мире. Только Россия была еще способна производить мороженое из натуральных компонентов, потому производство его было строго засекречено. И даже военные, охранявшие базу по созданию новых сортов мороженого, не знали, что они охраняют... Но вот настал день, когда первая партия супер-мороженого была готова, и вертолет с образцами продукции, дискетой с рецептурой и группой ученых стартовал с базы в направлении Кремля. Сопроводить вертолет с супер-мороженым было поручено супер же агенту по кличке Айсман (чтоб никто не догадался).

— Капитан Айсман, через 24 минуты 12 секунд мы приземлимся на точке!

— Отлично, 28-й! Только у меня к тебе просьба: не называй Красную площадь точкой!

Айсман удобно развалился в кресле, собираясь воспользоваться моментом и служебным положением продегустировать новинку. «Эти янки не способны произвести ничего подобного», — подумал он, оперативно проглатывая очередной кусок мороженого. И тут вертолет потряс страшный удар. «Неужели янки?» — успел подумать Айсман (он о них всегда думал, проявляя бдительность). Вертолет наполнился едким красноватым дымом...

Очнулся Айсман в коридоре какого-то здания. «Джапы?» — подумал Айсман (он о них всегда думал после янки). «Опять эти гады хотят завладеть нашим мороженым. Опостылела своя синтетика».

Но действительность превзошла самые смелые фантазии супер-агента: это были инопланетяне. Они захватили вертолет с учеными и дискету, доставили их на собственную космическую базу по производству мороженого в вакууме, а на героического Айсмана просто



Фонтан фантазий



наплевали, бросив его в корзине. А зря! Теперь он вплотную займется освобождением пленников и защитой коммерческих государственных интересов.

На первом этапе различная инопланетная живность не обращает особого внимания на Айсмана, чем тот и воспользовался, обзаведясь оружием в виде автомата по вставлению палочек в эскимо на расстоянии.

Второй этап приносит Айсману ключ от камеры, где сидят плененные ученые, и новый вид оружия — брикеты «семейного» пломбира.

На третьем этапе Айсман успешно освобождает ученых и объедается мороженым, накапливая силы перед поединком с боссом инопланетян.

Победа над боссом дается супер-агенту в тяжелом бою, потребовавшем вывалить на инопланетное чудовище все ранее накопленные запасы мороженого. Зато теперь управление космической базой переходит в руки Айсмана, который приземляет ее прямо на точку, тьфу, на Красной площади.

В эпилоге все хвалят героя за спасение мороженого, а на инопланетную станцию — ноль внимания, дескать эка невидаль.

Михаил Савостиков, г. Москва

Чайнворд «3D»

Автор Юрий Нестеров, г. Сергиев-Посад

Артикли перед названиями игр, а также все пробелы, дефисы, точки между словами отбрасываются.

Все ответы на английском языке.

1. Боец из Street Fighter.
2. В «Ultimate Mortal Kombat 3» имя тени (КГ 6).
3. Игра про жаб.
4. Игра про человека, называвшего себя пауком.
5. «F-117 ... Storm»
6. Бомжи, живущие в нью-йоркской канализации.
7. Популярный супер-герой марвеловских комиксов и целой серии игр.
8. Кем был великий Шиноби.
9. Семья, членом которой является Рука.
10. Знаменитый еж.
11. Агент из журнала «Великий Дракон».
12. «The ... Project».
13. Американская профессиональная баскетбольная лига.
14. «Command & Conquer: Red ...».
15. «... Never Dies».
16. Поединки на ринге в этой игре бывают «посмертнее», чем «Mortal Kombat».
17. Пароль седьмого уровня «Dune 2» при игре за Атридесов (см. КГ 6).
18. Динозаврик Марио.
19. Игра, в которой, вообразив себя Дунканом Маклаудом, ходит старик и убивает монстров налево и направо.
20. Гонимая игра «... Turbo Challenge».
21. Популярная игра, одна из лучших в жанре стратегии.
22. Игра про червяка — любителя стрельбы по воронам.
23. Гонки на микроавтомобилях.
24. Так американцы называют европейский футбол.
25. Игра, в которой главный герой — звезда в прямом смысле этого слова (BD 37-38).
26. В полиции свои роботы.
27. Буратино по-итальянски (BD 33).
28. Девушка из «Killer Instinct».
29. «Desert ...» (КГ 7).
30. Северо-американская профессиональная хоккейная лига.
31. «Mutant ... Hockey».
32. «... Champions» (BD 28).
33. «... Samson».
34. Один из бойцов игры «Killer Instinct».
35. Испанский тореадор из игры «Fatal Fury Special» (BD 35).
36. «The Pirates of ...».
37. Динозавр из «Killer Instinct».
38. Эта игра сделана по фильму, главную роль в котором исполняет Сильвестр Сталлоне.
39. «... Europe» (КГ 7).
40. Фамилия Дюка (BD 41).
41. Сестра Китаны.
42. У этого человека персональный ковер-самолет.
43. Одним из объявленных в розыск в игре-детективе «Where in Time Is Carmen Sandiego» (см. BD 32) был сам император Франции ...
44. Начальный уровень сложности треков в игре «Ridge Racer Revolution».
45. Скрытый уровень сложности в игре «Castlevania Bloodlines» (КГ 6).
46. «Duke Nukem: ...» (BD 41).
47. «True ...» (BD 21).
48. Оборотень из игры «Killer Instinct».
49. Популярная первобытная семейка.
50. Игра для PSX с катанием на досках.
51. Одна из секретных таблиц в «Mortal Kombat 3» — «... Codes» (КГ 7).
52. Скрытый персонаж «Mortal Kombat».
53. Боец из «Ultimate Mortal Kombat 3», владеющий телекинезом (КГ 6).
54. Серия игр, в которых так и не удалось окончательно закопать графа Дракулу.
55. Имя Сейлор-Меркурий.
56. По мнению авторов знаменитого фильма и авторов знаменитой игры, никак не связанной с фильмом, каждому убийце присущ особый ...
57. Боксер из «Killer Instinct».
58. Game ...
59. Один из героев игры «Xenogears» (BD 43).
60. Фирма — производитель игры «Addams Family».
61. Девочка, персонаж игры «Legend of Legaia» (BD 43).
62. «... of the Killer Tomatoes» (BD 43).
63. «... Kool»
64. Игра, главную роль в которой «исполняет» Брюс Ли.
65. Девушка из игры «Tekken 3» (BD 38).
66. Игра — авиа-симулятор на Mega Drive.
67. Жаба в очках из игры «Battletoads».
68. Лорд, увлекающийся всем, что касается Японии.
69. «688 ... Sub» (BD 42).
70. «... of the Ring».
71. Боец в пятнистых штанах из игры «Street Fighter».
72. Один из авторов журнала.



8 бит



Battletoads Double Dragon

В №46 Magic Domain не совсем точно указал, как выпустить самонаводящуюся ракету. Достаточно после пицания просто отпустить кнопку В.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Lode Runner

В «Великом Драконе» уже печатался способ переключения уровней в игре («Select», затем «А» или «В»), но я хотел бы дополнить его. Если во время игры вы попадете в трудную ситуацию, выполните этот прием и начните с этого же уровня. Так вы не потеряете жизни.
Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород

Tiger-Heli

В начале 1-го уровня есть дом, красную крышу которого нельзя взорвать. Стреляйте по этой крыше до тех пор, пока на ней не загорится «10000». Вы получите столько же очков.
Carmageddon, г.Москва

Zanac

Уточнение к секрету в №45:
а) указанный там трюк работает только на картридже-одноигровке;
б) при активации этого трюка можно выбирать только до десятой зоны включительно (а 11 и 12 зоны выставить нельзя).

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Flintstones

Прикол. Когда героя убивают и он подлетает вверх, быстро нажмите ↑ + START, — вы будете ходить вверх ногами.

Стас Загорский, г.Москва



Dream Master

Прием, указанный Виктором Шкарановым в №37, действительно дает бессмертие, но напоровшись на шипы или упав в пропасть, вы все равно потеряете жизнь.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Big Nose 2

1) Секрет, опубликованный в №29 для первой части игры, действует и здесь.
2) В 4-ом уровне после того как вы с уступа прыгнули на облако, вы вновь появитесь на уступе. Но не спрыгивайте: в конце уступа подпрыгните, и вы окажетесь в секретном магазине.

Александр Морозов, г.Красноярск-5



Yo! Noid

Хочу дополнить совет Сергея Половникова (см. №21). Призовые игры по пожиранию пиццы вам также встретятся после окончания 9, 11, 13 и 14-го этапов, и в случае победы «всухую», получите Continue и 10000 очков, а не жизнь, как писал Сергей.

Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

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

Code Name: Viper

Конец игры: 217298.
Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Magic of Scheherazade

В этой игре можно начать с любого (из пяти) уровня, даже не зная паролей. В режиме пароля введите букву W и номер нужного вам уровня (от 1 до 5). Игра проигнорирует ваш пароль, но после третьей попытки она вдруг «передумает» и уйдет на желаемый уровень.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

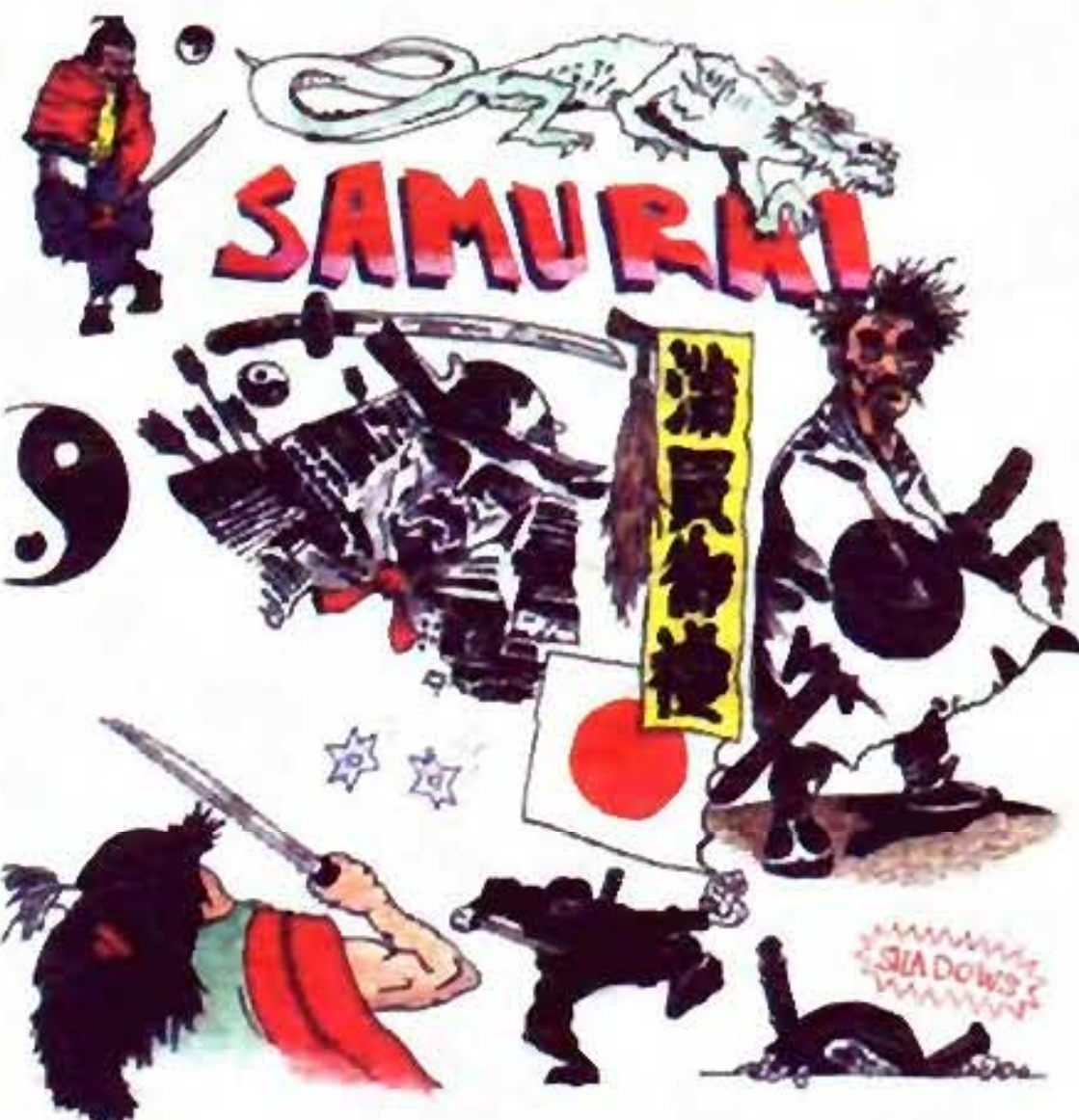
Olympic Games

Пароли:
2. RLG36VRN4;
3. RLSFKURNC; 4. JSLF6URNC;
5. RLGFKVJ5C; 6. 1R44KVJNC;
7. DJM4WZJNS; 8. KJ44O445I.

Евгений Пономаренко, с.Отрадное, Белгородская обл.

Sky Kid

Чтобы продолжить игру после гибели, зажмите на втором джойстике ↵ и нажмите на первом START.
Great Master Leo, хутор Совпахарь, Ставропольский край



Samurai Spirits

Я нашел в этой игре супер-удары! Выполняются они проще простого: ←, →, А (или В). Но надо учесть, что после «→» надо подождать окончания шага и только после нажать кнопку удара. У всех бойцов по два супер-удара, кроме Укуо (у него только файерболл).
Агент Z, г.Красноярск

Solomon's Key

В игре есть переходы на шесть уровней вперед. Для этого нужно найти приз в виде белого крыла. Вот места нахождения этого приза: 15 комната — внизу в правой стороне; 23 комната — внизу под выходом; 39 комната — в левом углу на одной линии с выходом. Чтобы взять приз, создайте и тут же разбейте кубик в указанном месте. Тут приз и появится, хватайте его и — к выходу!
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Shatterhand

Test Mode. На заставке нажмите 4 раза А, 4 раза В и 4 раза А, В.
Magic Domain, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Rad Racer

Чтобы посмотреть финальную сцену, в режиме демо зажмите А+↵ и нажмите В 60 раз. Затем нажмите START.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Super Panida Prince

Пароли: 2. P1AZ; 3. QC85; 4. C0EM; 5. NR9M; 6. Y27H.
Great Critic, г.Хельсинки, Финляндия



GAME BOY



Killer Instinct

Прием, который указал для этой игры на Super Nintendo в №42 Monster Game (г.Заозерск, Мурманская обл.) у меня получается на Game Boy. Только вместо X надо зажать B.

Danman, г.Москва

Pipe Dream

Пароли: 5. НАНА; 9. GRIN; 13. REAP; 17. SEED; 21. GROW; 25. TALL; 29. YALI.

Олег Осиков, Костя и Макс Сорины, г.Хабаровск

Fortified Zone

Уровень 2 — 3375; уровень 3 — 1681; уровень 4 — 1122.

Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Dick Tracy

Пароли:

2. 49730; 3. 64608; 4. 59715; 5. 56115.

Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.



ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Battle Bull

Пароль на 100 уровень: KZ5J.

Илья Лизин и Андрей Ушаков, г.Люберцы, Московская обл.

Godzilla

Пароль на последний этап:

JXRВ 7K&9 48HP D32# JN.

Олег Осиков, Костя и Макс Сорины, г.Хабаровск



Faceball

Чтобы значительно упростить игру, сделайте следующее: на первом уровне отыщите выход и выстрелите в него 5 раз. После походите по уровню и вы найдете не только ускорители и жизни, но и 5 выходов, выводящих на 5 разных уровней игры.

Black Wolf и Great Warrior, г.Москва

Crazy Castle 3

Пароли: 2. PSBX4R; 3. FXBX4R; 4. YCBX4R;
5. SSBXG7; 6. XXB8G8; 7. CYB2GH; 8. TSBSG6;
9. IYBN49; 10. LXBN4J; 11. 5SBSGK; 12. ◇YBYPE;
13. BYBMPB; 14. 8YBPBT. 15. 4XBPPX.

Георгий Давыдов, г.Москва

Judge Dredd

Коды. 1. SOFTWARE; 2. ANDERSON.

А.Животовский, г.Москва

MegaDrive



Asterix and the Power of Gods

Добраться до бонуса в Германском лесу можно следующим образом. Дойдите до римлянина, прикинувшегося пеньком, станьте к нему спиной на небольшом расстоянии и идите потихоньку вправо. «Пенек» пойдет за вами. Дойдите до стены, но не поворачивайтесь к римлянину лицом, а подождите, когда «пенек» рассвирепеет и снесет стену. Идите по открывшемуся пути до трех бутылочек. Возьмите среднюю, затем левую и, наконец, правую. Экран должен потемнеть, и на вас сверху посыплются фрукты (и очки). Всего в игре я собрал 19 бонус-сфер. За столь упорные труды я удостоился концовкой, в которой ночное небо галльской деревушки озаряется праздничным салютом.

Реасок, г.Барнаул

Fatal Labyrinth

Если у вашего героя туго со здоровьем, найдите свободное от врагов помещение и ходите туда-сюда, восстанавливая хит-пойнты.

Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Battletech

Хочу дополнить Александра Скворцова (№44). Для бесконечного боезапаса совсем не обязательно проигрывать игру. До-

статочно, набрав код нескончаемого оружия (BRN521), выйти из Options, затем снова войти и набрать код этапа.

CyberOleg, г.Людиново, Калужская обл.



Jeopardy!

Чтобы выбрать нужную квалификацию, на экране заглавия нажмите АВВВВВ.

Сергей Чистяков, г.Хотьково, Московская обл.

Shining Force

Трюк с изменением имен героев, указанный в №42 для Shining Force 2, работает и в первой части игры.

BULLdozer, г.Рязань



Shining Force 2

Наберите комбинацию для входа в спец-меню (см. №38), затем кнопкой RESET сбросьте игру. Начните новую игру. Теперь, когда вы введете имя главного героя, после этой процедуры появится опция для регулировки уровня сложности.

BULLdozer, г.Рязань



MegaDrive



Land Stalker

Если в самой первой деревне поймать собаку или курицу и бросить ее точно на голову статуи, стоящей посреди деревни, появится сундук с Life Stock.

CyberOleg, г.Людиново, Калужская обл.

Revenge of the Ninja

Просмотр всех сцен игры: в OPTIONS нажмите →, ←, ↑, ↓, →, ←, ↑.

Smoke г.Тосно, Ленинградская обл.

Jammit

Код для крутых: СТТНРТВ (режим «мордобоя»).
BULLdozer, г.Рязань

Jennifer Capriati Tennis

Дополнительное время.

Когда таймер дойдет до нуля, быстро поставьте игру на паузу и нажмите А — получите 36 минут.

А если повторить процедуру еще раз — вам прибавят еще целых 100 минут.

Mr.Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Alien Storm

Бесконечные жизни.

Выберите скутер, и когда ваша энергия подойдет к нулю, самоуничтожьтесь. Энергия восстановится.

Terror, г.Хабаровск

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

China Warrior

Перезапустите игру, удерживая кнопку MODE и еще две какие-нибудь кнопки, затем нажмите ↑. Отпустите все кнопки и нажмите MODE, затем ↑, ↑, ↑, →, →, →, →, →, ↓, ↓, ←. Теперь в режиме опций вы сможете установить неуязвимость.

Lex Luger, г.Москва

Chuck Rock 2. Son of Chuck

Выбор уровней. На паузе нажмите В,А, →, А,С, ↑, ↓, А, игра снимется с паузы.

Снова нажмите START (пауза) и, держа А, нажмите → или ↓.

Сергей Романов, г.Находка, Приморский край



Deadly Moves

Дополнение к №№ 32 и 36.

Li Yong — WB Y E42Q UZI;

Baraki — HB I Y9JK D4W.

BULLdozer, г.Рязань

Gadget Twins

Выбор этапа: С,А, →, ←, С,А, →, ←.

F1 Racer (L.S.Shumi), г.Харьков, Украина

James Pond 2

Нажмите на паузе CABBA, и изображение на экране перевернется.

Максим Власов, г.Москва

Twin Cobra

Концовка игры. На заставке нажмите ↑, ↓, →, ←, А, В, С, START.

BULLdozer, г.Рязань

Light Crusader

В меню войдите в Magic и нажмите ↑+С. Появится список заклинаний, их выполнение и количество.

Bullwinkle, г.Пермь

Lightening Force

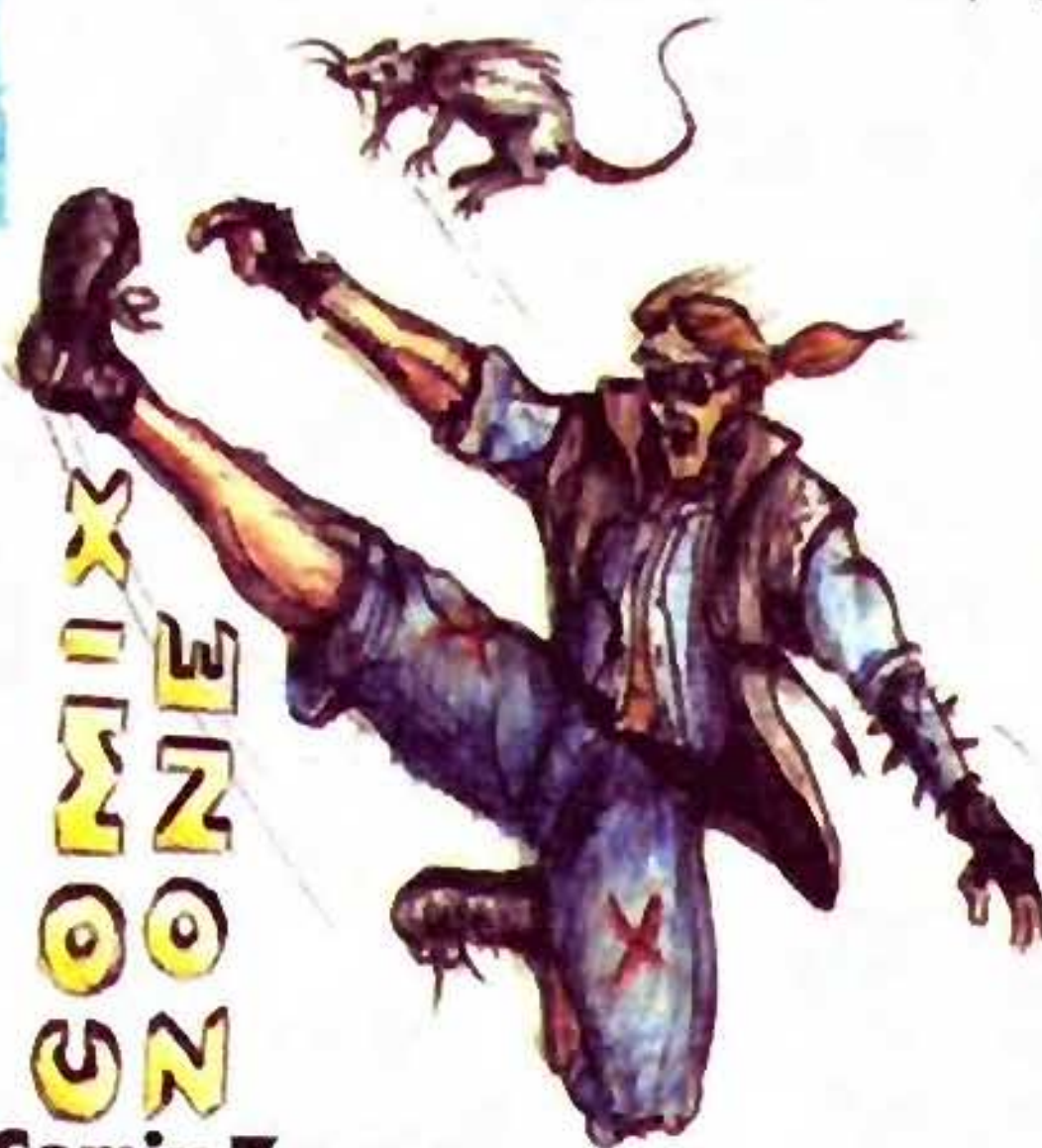
Когда горит PRESS START, нажмите А+START, появится новое меню. Установите в нем число жизней на 0 и их станет 99.

Shappa, г.Москва

Michael Jackson's Moonwalker

Соберите призовые звездочки на уровнях 2-1, 2-2, 2-3 и 3-2 и Майкл Джексон превратится в железную мышь.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород



Comix Zone

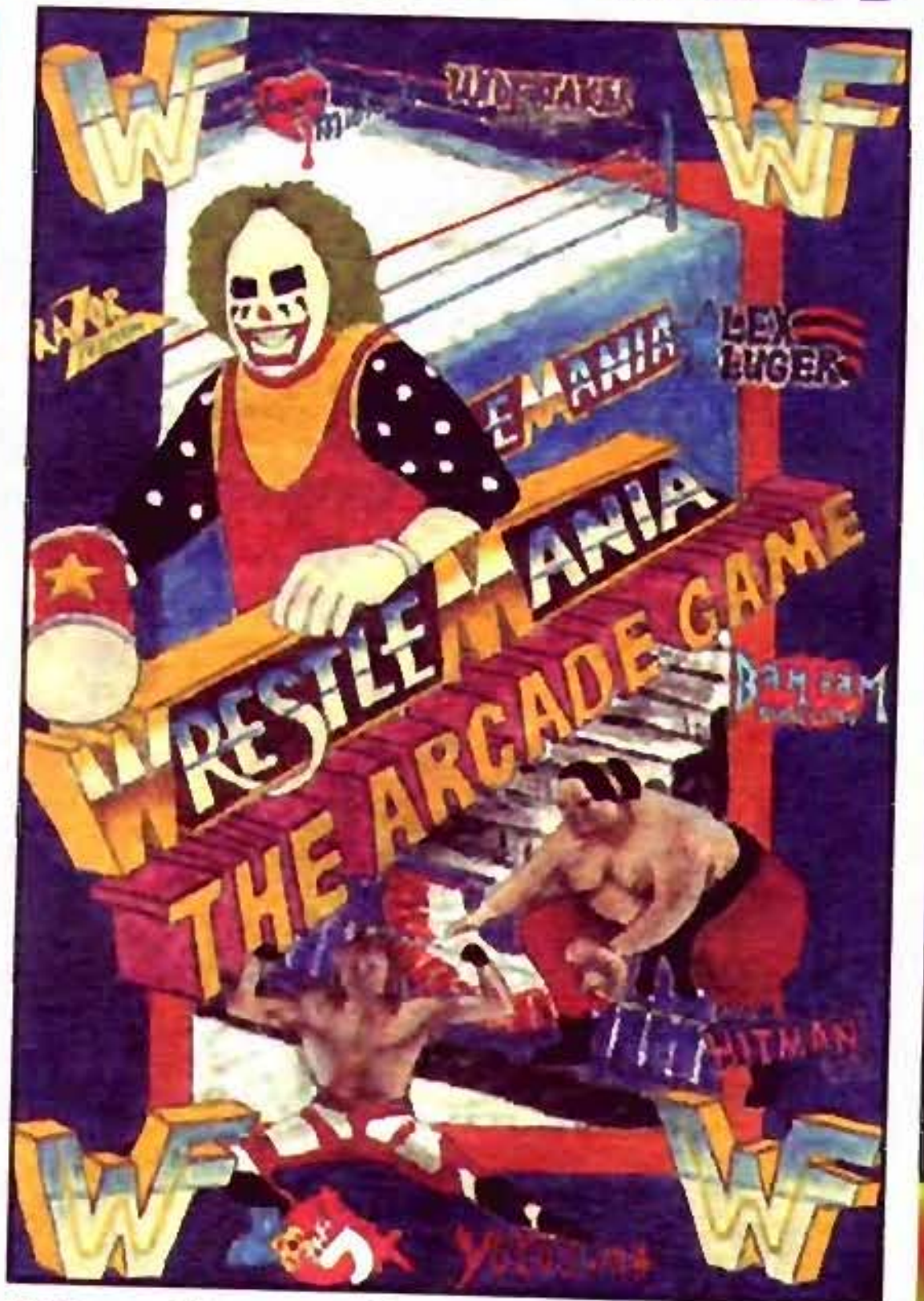
Прикол. Когда замочите Мортуса, подойдите к рычагу возле колбы, в которой сидит заточенная туда Алиса. Очень быстро нажмите на рычаг и сразу прыгайте вправо. Алиса вылезет из колбы и в благодарность за освобождение начнет обнимать... пустое место!

Агент Z, г.Красноярск

Populous

В 35 номере был указан секрет, позволяющий выбирать уровни в Populous II. Так вот, этот прием действует и в первой части игры.

Эльдар «Warrior» Мамедов, г.Нижний Новгород



Wrestlemania AG

Прием, указанный для этой игры на Super Nintendo в №39 А.Цымбалом (г.Новороссийск), у меня получается на Мегадрайве. Только джойстик надо прокручивать плавно.

Danman, г.Москва

WWF Raw

Код, позволяющий получить стальную руку.

На экране копирайта, зажав START, четырежды нажмите ↑. Экран должен замигать, и вы должны услышать грохот.

Thunder God, г.Одесса, Украина

King Salmon

Последний пароль: VDLONJKCKN.

Cinder, г.Сосенский, Калужская обл.



НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

MegaDrive

Rolo to the Rescue

Чтобы посмотреть полную концовку игры, необходимо пройти все 66 уровней и забить всех четырех боссов. Причем финального главаря (фокусника) нужно убивать только после прохождения всех уровней.
Mr. Excellent, г.Кимры, Тверская обл.

Прикол приставки Mega Drive

Зажмите MODE и включите приставку. Отпустите MODE — получится трехкнопочное управление.
Bullwinkle, г.Пермь

Vectorman

Пара прикольных секретов. Наберите на паузе AVASABV и вокруг Вектормена появятся 5 светящихся точек. Пользы никакой, но когда вы уходите за



декорацию, точки остаются на экране. Наберите на паузе ↓, →, A, C, ↑, ←, A и игра начнет тормозить. Для отключения «торможения» введите код еще раз.
Н.Р.Маш & Иван «MC Driver» Степанов, г.Подольск, Московская обл.

Pac-Attack

Коды уровней к Puzzle-Modus:

5. MYX;	10. SRY;	15. MTN;
20. MWS;	25. SRT;	30. WHT;
35. TGR;	40. RMM;	45. SDB;
50. WLC;	55. KRW;	60. TMP;
65. GTM;	70. WTM;	75. SNC;
80. BSK;	85. HPN;	90. BTF;
95. RRC;	100. LST.	

Tony Cortec, Москва

Saint Sword

Пароли на уровни. 1. EOFLST; 2. H2KK2R; 3. K4PVW5; 4. JO22AY; 5. JO2Q06; 6. U4P2G6; 7. Y35F4U.
Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.

Super Nintendo

Spankey's Quest

Пароли: 1 — 000; 2 — 732; 3 — 354; 4 — 116; 5 — 988; 6 — 470.
Гордо, г.Санкт-Петербург

Super Punch-Out

Чтобы прослушать музыкальный тест, на титульном экране зажмите и держите L и R на втором джойстике.
Савостьянов Никита, г.Волгоград



Super Star Wars

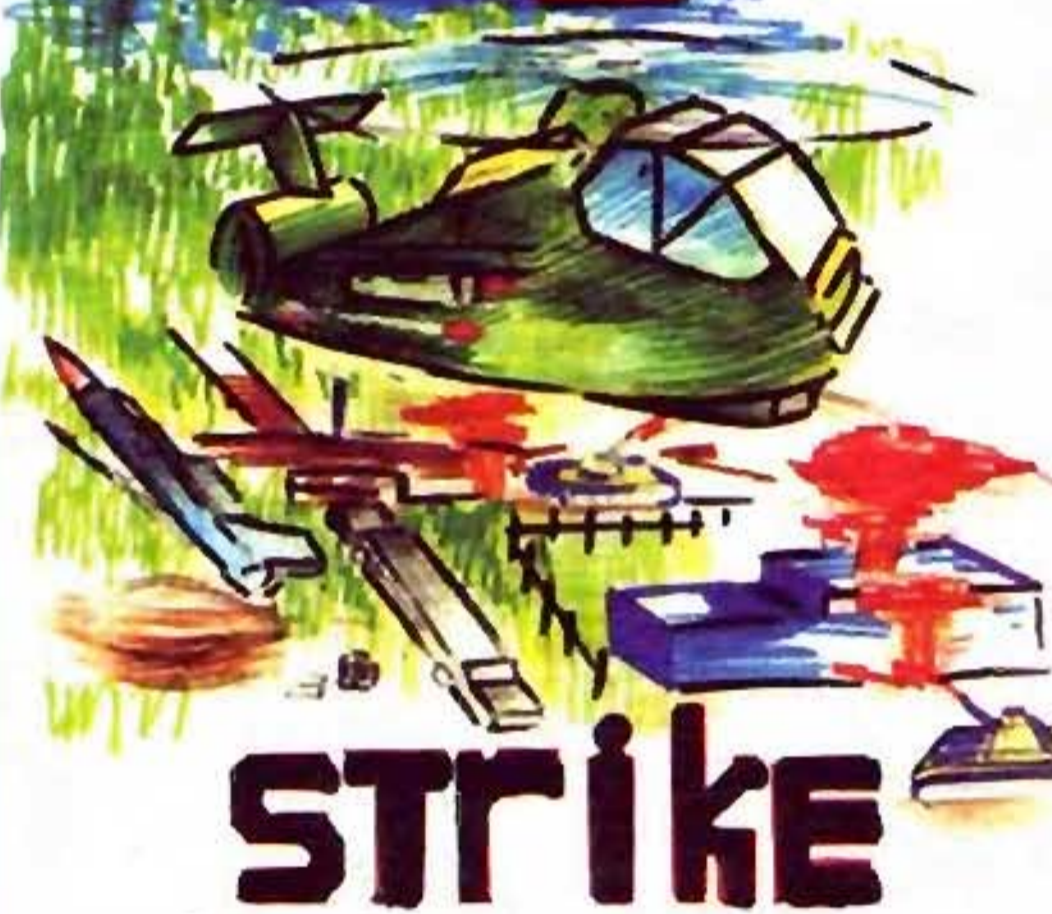
Пропуск уровня: в главном меню нажмите A A A X B B B Y X X X A Y Y Y B. Теперь, начав игру, вы сможете переходить на следующий уровень, нажав START на втором джойстике.
Jeff, г.Москва

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Optimus Print (г.Нижний Новгород) — 2 рис., Искра-F (г.Новокузнецк), Optimus Print (г.Нижний Новгород), Леванов А.С. (г.Красноярск), Серега Коломиец (г.Тольятти), Алексенский Юрий (г.Москва), Optimus Print (г.Нижний Новгород) — 2 рис., BOOM (г.Москва), APC (г.Ст-Петербург), Степура Михаил (г.Ст-Петербург), Хиневич Саня (г.Владивосток), Mr. Heavy Metal (г.Балашов), Optimus Print (г.Нижний Новгород), Володенков Макс (г.Москва), Optimus Print (г.Нижний Новгород), А.Заклев (г.Бугульма), Optimus Print (г.Нижний Новгород), Марков Вячеслав (г.Скопин), Optimus Print (г.Нижний Новгород), Алексей'99 (г.Москва), Владимир Злыднев (г.Москва), Optimus Print (г.Нижний Новгород) — 3 рис.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

JUNGLE



STRIKE

Jungle Strike

Пароли уровней:
2. FP15 9T83 R0ST; 3. MPV1 R284 C0R#;
4. WPL5 W28Y W0L#; 5. RSG6 DT8Y D0QT;
6. 8RG8 5T8T Y0R#; 7. FRW6 MY46 00QT;
8. TQW2 Z283 Y0QT; 9. 4QMX FF43 T0M#;
финальная заставка — YPWZ 6K89 #0NT.
Нео, г.Тверь

Super Drop Zone

Все пароли: 1-1 — пароля нет;
1-5 — 46482808; 2-1 — 94379929;
2-5 — 41258610; 3-1 — 23419131;
3-5 — 06774889; 4-1 — 67448422;
4-5 — 22441687; 5-1 — пароля нет.
Shirn, г.Москва

Tuff E Nuff

Игра за боссов. На экране выбора нажмите ← 3 раза, → 3 раза, ← 7 раз, затем START.
Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Darius Twin

50 кораблей. На экране выбора игрока подсветите «1 player», зажмите на втором джойстике L и R и нажмите на первом джойстике одновременно START и SELECT.
Илья Лизин, г.Люберцы, Московская обл.

Fighter's History

После того, как погаснет заглавие игры, нажмите на первом джойстике →, →, ↑, ↑, L, R. Услышите O'Key и теперь сможете играть за любого из боссов Clown или Капов.
Акс, г.Волгоград

Mario Is Missing!

Пароли уровней (по комнатам и дверям).
1-я комната: 1. PVV23CZ;
2. FCBSB6W; 3. YHYAMLZ;
4. Y4MOPFW; 5. G5F96CX;
2-я комната: 1. CX746YF;
2. NBGR6CF;
3. XIKRN4X;
4. X**KIDK;
5. S4805N4.
3-я комната: 1. DWVG578;
2. PCD1384;
3. DJ49LZ3;
4. P9FKPTR;
5. TTMGMQM.
Хакер, г.Красногорск, Московская обл.



Pac-Attack

Пароль 100 уровня: LST.
Александр Антипин, г.Барнаул

Water World

Пароли: 6. QKSVC; 7. QNHJS.
(Остальные пароли см. в №№ 33, 34, 35).
Нео, г.Тверь



PlayStation

Beatmania: 2nd Mix

Зеркальные трассы: в качестве имени введите «NARCIS».
Супер-машина: в качестве имени введите «LNCMU».

G.Funk, ред.

Jersey Devil

Лишняя жизнь. На уровне парка, идя по дороге, подойдите ко второму фонтану, далее налево по дороге, пока не увидите статую, похожую на женщину, держащую лист бумаги. Хлестните ее хвостом три раза. После третьего удара она упадет, и из нее выскочит жизнь.

Секретный уровень. На уровне музея пойдите по улице и увидите большую статую. Обойдите ее и появится надпись «02 P». Теперь, как только ваш уровень силы достигнет 02, столкните статую, и вы провалитесь в секретный уровень.

Beavis, г. Мелитополь, Украина

MISSION: IMPOSSIBLE



Mission Impossible

Секретные коды. После того как игра загрузится, введите любой из нижеприведенных кодов.
Turbo Mode (турбо-режим) — GOOUTTAMYWAY
Turn Off AI (отключение AI) — SCAREDSTIFF
Long Jumps (длинные прыжки) — BIONICJUMPER
Slow Motion (медленное движение) — IMTIREDTODAY
Creator Message (титры) — TTOPFSECRETT
Show FMV's (просмотр финальных заставок) — SEECOOLMOVIE

Пароли уровней.

2. Subpen Mission — ABEMJQLNVTPG
3. At Russian Embassy (в российском посольстве) — OGLIESHVIRLL
4. KGB Warehouse (склад КГБ) — OQRFFSITJMNI
5. KGB Headquarters (штаб-квартира КГБ) — EHNJHSURWJMP
6. Security Hallway (помещение охраны) — GDPSISJOWUAN
7. Underground Sewage Plant (подземная канализация) — GGHIHSJVWRML
8. Security Hallway — GQOFISKTLMAI
9. KGB Headquarters — IGCJMVMVRBL
10. Russian Embassy — IQDSNJNTOMCI
11. IMF Headquarters (Internacional Military Force) — IJENMUNHONCI
12. IMF Headquarters — IMQPNHNKOSCM
13. Infirmary (больница) — PBFROUOPPWWDB
14. CIA Rooftop (крыша ЦРУ) — PMGKPUKQSDM
15. CIA Mainframe Computer (главный компьютер ЦРУ) — PJGNOUPHQNDI
16. CIA Rooftop — KEJPPUSRKEE
17. Waterloo Station (вокзал «Ватерлоо») — HDGGFPKQMOBC
18. Train (поезд) — IGILGPMMLYBO
19. Train — HDGOFKQMOBC
20. Train Roof (на крыше поезда) — IGJDTMLMYBO
21. Lundkvist Base (база Лундквиста) — NGHSMGQTXMGI
22. Tunnel (туннель) — MOEEOJGHVXJH
23. Mainland (материк) — MKENTJSSVVD
24. Gunboat (канонерка) — AFQMOJGPVTPG

G. Funk, ред.

Running Wild

Смена цвета одежды: на экране выбора персонажа нажмите L1 или R1.
Иван Брунов, г. Москва

B-Movie

Все корабли и оружие: в главном меню нажмите L1, R1, L2, R2, ↑, ↓, →, ←, ←, →, ↓, ↑.

Доступ ко всем уровням: L1, R1, R2, △, X, ○, □, ○, X, △.

Nemesis, г. Волгоград

Destruction Derby 2

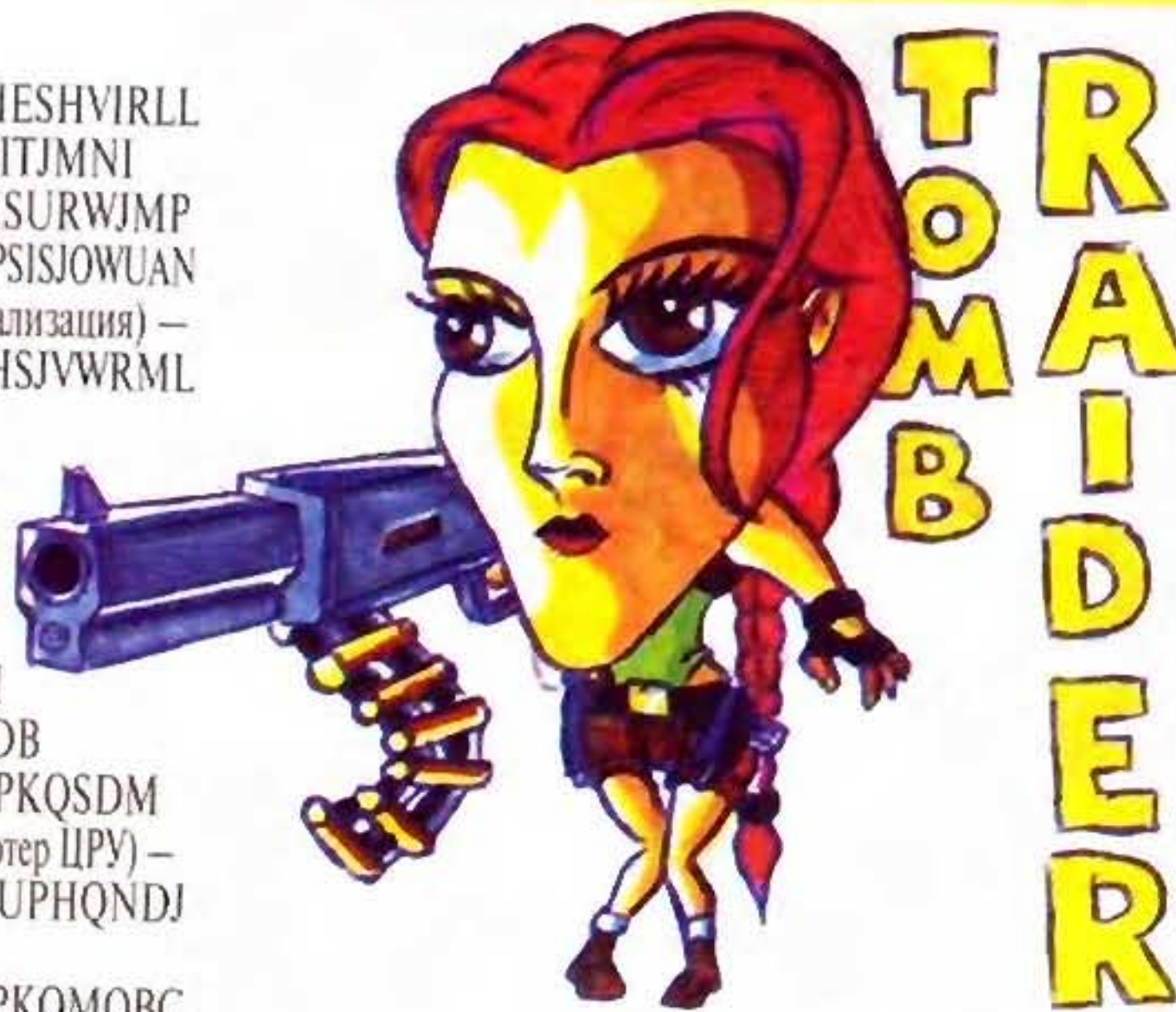
Если пароль на бессмертие, указанный G.Funk-ом в №41, ввести на трассе Death Bowl, то все вражеские машины взорвутся.

BULLdozer, г. Рязань

FIFA '99

На экране редактирования команд наберите: L1, L2, R2, R1, ○, X, □, △, START, SELECT — ваши деньги станут бесконечными.

Kombat, г. Омск



Tomb Raider 4: The Last Revelation

Все оружие, бесконечный боезапас, аптечки. Поверните Лару точно на север (красная стрелка должна стать полупрозрачной), установите курсор на «Small Medipack», зажмите L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ и нажмите △.

Kosnemirow Jra, г. Калуга



Bugs Bunny: Lost in Time

Коды. В временном выборе или в уровне эры нажмите и держите ↓, R1 и L2, и наберите приведенные ниже комбинации:

Открыть все уровни — X, □, R2, L1, ○, X, □(3)

Все морковки — X, □, R2, L1, ○, X, □(2), ○

Полная энергия — X, □, R2, L1, ○, X, □, ○(2)

Взять ключ — X, □, R2, L1, ○, X, ○, □(2)

Увидеть концовку, после прохождения игры — X, □, R2, L1, ○, X, ○, □, ○

Увидеть концовку, не проходя игры — X, □, R2, L1, ○, X, ○(2), □

Tony Cortes, г. Москва

Eliminator

CLEVALAD — бессмертие.

MAXMEOUT — все оружие.

NEWWEELS — новый корабль (CADILLAC)

WAITABIT — куча времени.

Cid, г. Санкт-Петербург

Bomberman World

Специальные пароли:

Bonus Versus Level — 5656;

Bonus Battle Level — 4989;

Bonus Royal Level — 1616;

Maniac Mode — 4622.

Горинов «Hwoarang» Эдик, г. Находка

Bust-A-Move 99

Секретный мир. На экране «Press Start» введите: ←, ○, ○, →. Если все сделано правильно, маленькое зеленое существо появится в правом нижнем углу экрана. Идите в «Arcade Mode» и под опцией «Puzzle» появится новая — «Another World».

G. Funk, ред.

Machine Hunter

Секретные коды:

GET SAKED — режим дуэли;

SHOW CREDIT — титры.

BULLdozer, г. Рязань

Xena: Warrior Princess

Бессмертие. В главном меню установите курсор на New Game и введите

↑, ↑, ↑, ○, □, ↑, →, ←.

Kosnemirow Jra, г. Калуга

НЕТ ПРОБЛЕМ



NO PROBLEMS

PlayStation

Crusader: No Remorse

Пароли на уровни: 2. FWQP; 3. PLRQ;
4. SZNF; 5. TD5S; 6. JIBT; 7. K2CV;
8. N3DW; 9. M4FX; 10. X5GZ; 11. C6HO;
12. D7J1; 13. F8K2; 14. FGL3; 15. JFM4.
Beavis, г. Мелитополь, Украина

Impact Racing

Пароли:
BONUS.LEVELS — секретная трасса;
LOADSOFSTUFF — бесконечное оружие;
RABBITBADGER — выбор трассы;
I.M.IMMORTAL — бессмертие.
BULLdozer, г. Рязань

Ace Combat 3

Mission Simulator. Чтобы открыть Mission Simulator, вы должны пройти игру пять раз и увидеть пять разных концовок. После просмотра пятой концовки Саймон откроет для вас Mission Simulator.
G.Funk, ред.

Uprising-X

Все оружие: в Password введите ←, ○, →, □, ↓, △, ↓, ⊞.
Дмитрий Смирнов, Красногорск, Московская обл.



V-Rally 2: Championship Edition

Все машины, режимы и трассы. На экране Game Progressing введите: L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊞, ⊞+SELECT. Если код введен правильно, прозвучит звуковой сигнал. Теперь установите курсор на пустующие клетки и нажмите ⊞.
Дмитрий Смирнов, Красногорск, Московская обл.

All-Star Tennis '99

Большие головы и ноги. Выбрав игрока и корт, начните игру (Normal). Во время игры нажмите L1 + L2 + R1 + R2 + START. Если кнопки нажаты правильно, вы услышите звуковой сигнал.
G.Funk, ред.

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter Ex

Держите при загрузке перед боем зажатыми L1+L2+SELECT, и вы сможете заменить бойца.
Firefox, г. Москва

Rollcage

Пароль MAXCHEAT дает доступ ко всем лигам, зеркальному режиму, призовым трассам, скрытому персонажу.
Лю Канг, г. Бийск, Алтайский край

Sports Car GT

Все автомобили: на экране «Press Start» нажмите ↑, →, ←, →, ↓, ↑.
Kosnemirov Jra, г. Калуга

Spyro 2: Ripto's Rage

Чтобы посмотреть деморолик игры Crash Team Racing, на экране Start/Load зажмите L1+R2 и нажмите □.
Quakeman, г. Тверь

Wu-Tang: Shaolin Style

Кровавый режим. На титульном экране введите: △, ○, ⊞, ⊞, □, △, ○, □.
Андрей Игнатъев, г. Москва

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

Madden NFL '99

Специальная команда «100 Yard». На экране ввода кодов («Code Screen») наберите longlegs.

Дополнительные стадионы.
(Коды вводятся на экране ввода кодов «Code Screen».)

Стадион	Код
EA Sports	EASTADIUM
Tiburon	OURHOUSE
Cleveland	DOGPOUND99
RFK	THEHOGS
Original Miami	NOTAFISH
Original Oakland	STICKEM
Original Tampa	SOMBRERO

Дополнительные команды.
(Коды вводятся на экране ввода кодов «Code Screen».)

Команда	Код
NFC Pro Bowl	NFCBEST
NFC Pro Bowl	BESTNFC
AFC Pro Bowl	AFCBEST
All-Madden	BOOM
All-Time Stat Leaders	IMTHEMAN
60s Greats	PEACELOVE
70s Greats	BELLBOTTOMS
80s Greats	SPRBWLSHUFL
90s Greats	HEREANDNOW
All-Time Greats	TURKEYLEG
75th Anniversary Team	THROWBACK
NFL Equipment Team	GEARGUYS
1999 Cleveland Browns	WELCOMEBACK
EA Sports	INTHEGAME
Tiburon	HAMMERHEAD

G.Funk, ред.



Ace Combat 3

Глюк. На уровне Ghost Past (это уровень, где вы летите между скалами) вам поручено следить за самолетом противника и не взлетать высоко. Так вот, бросайте самолет, летите, куда хотите, и не нарушайте правил. В конце самолет от вас отстанет, но вдруг окажется перед вами и спокойно придет на базу. Но главный глюк в том, что если делать все, как говорит программа, то вы неминуемо разобьетесь о скалы.
Tony Cortes, г. Москва

Jet Moto 2

Доступ к секретному гонщику Enigma. В опциях поставьте сложность «Master», установите 6 кругов и подтвердите свой выбор. На титульном экране нажмите ←, □, ↓, △, →, ○, L1, R1.
Big BOB, с. Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край

Apocalypse

Прикол. Нажмите в игре START, затем зажмите L1 и нажимайте ⊞. Должен прозвучать звук выстрела. Теперь, упав в какую-нибудь пропасть, вы будете лететь вечно! (Чтобы отключить этот код, нужно ввести его повторно).
Knuckl Duster, п. Развилка, Московская обл.

Crime Killer

Пароль последнего (15-го) уровня: ⊞△□ ⊞⊞△ ○□△□.
Заместитель Noob-Sibot'a, г. Санкт-Петербург

Cyber Speed

На экране меню нажмите ↑, ←, →, △, ○, □, ←, →, □, ○ и на экране появится текущая информация.
С.Б.П., г. Бугульма, Татарстан

Defcon 5

Код бесконечного вооружения: 800D53AC_0014.
Big BOB, с. Новоникольск, Уссурийский р-н, Приморский край

Demolition Racer

Чтобы получить доступ ко всем машинам и трассам, в главном меню нажмите ⊞⊞□□ △△○○. Если код введен правильно, услышите звуковой сигнал.
Quakeman, г. Тверь

Fighting Force

Чтобы получить бесконечное количество жизней, на паузе нажмите →, △ □ △ ⊞.
Metal Scorpion и Metal Spider, г. Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ

PLAYSTATION



PlayStation

Twisted Metal 3 и 4 Рейтинги персонажей, приемы, пароли

Приемы Twisted Metal 3:

Заморозка — ←, →, ↑.
Прыжок — ↑, ↑, ←.
Стрельба оружием назад — ←, →, ↓.
Невидимость — ↑, ↓, ←, →.

Приемы Twisted Metal 4:

Заморозка — ←, →, ↑, ↑.
Телепортация — ↑, ↑, ↓, ↓.
Невидимость — ↓, ↓, ↑, ↑.
Прыжок — ↑, ↑, ←.
Сильная атака (!!!) — ↑, ↓, ↑, ↓, ↑.
Стрельба оружием назад — →, ←, ↓, ↓.
Задняя заморозка — ←, →, ↓, ↓.
Сильная атака назад — ↑, ↓, ↑, ↓, ↓.
Щит — ↑, ↑, →.

Краткий рейтинг персонажей TM3 и 4:

TM3: Auger — маневренность отвратная, да и спешл непрактичен, зато броня хорошая. Axel — на удивление неплохо, вот только ездить он явно разучился. Самая тупая концовка. Club Kid — отвратительно все, кроме маневренности. Концовка ничего. Ничего хорошего... Firestarter — неплохой агрегат, вот только с броней туго. Flower Power — совсем отстой, но с полезным спешлом. А так криво и медленно. Концовка терпима, но не фонтан. Mr. Grimm — совсем не изменился со времени TM2, т.е. крутой мужик. Лично я, убогий, заставку не понял. Hammerhead — полный провал. Ездить совсем не умеет, броня нормальная, зато спешл никакой. Заставка — вещь! Outlaw — Ничего, жаль только, что спешл слаб, а так второй по привлекательности вейкл. Самая прикольная заставка. Roadkill — усредненный по всем показателям персонаж. Спешл бесполезен, так как попасть им очень непросто. Spectre — катается на ура, а вот броня все равно как бумажная. Спешл не наводитесь хоть посиней. Заставка отвратная, но, «типа, это должно быть смешно и все такое...» Thumper — еще один «серединый» персонаж, но со спешлом полный порядок. Оптимален для начинающих. Warthog — читайте выше. Отстой он и есть отстой.

Minion — мужик во всем, кроме маневренности, а так полный порядок. Заставка очень неплохая. Sweet Tooth — так себе. Кроме брони и условно терпимого спешла, ничем не порадовал.

TM4: Orbital — ничего во всех отношениях, кроме спешла. Заставка очень стильная. Pizza Boy — маневренность очень радует, как и спешл. Остальное слабовато. Заставка-отстой. Captain Grimm — мальчик для битья. Скоростной и верткий, а в остальном... Концовка странная. Calypso — вот он, родной. Ездит весьма криво, зато самый сильный спешл в игре после Sweet Tooth'a. Заставка очень ничего. Quatro — спешл слабый, зато очень полезный. Броня никакая, зато шустрый, мерзавец. Заставка — это песня! Goggle Eyes — очень сильный персонаж. Всего много и в меру. Концовка — дешевле некуда. Meter Maid — персонаж слаб, но спешл достаточно полезный. Заставка действительно с юмором. General Warthog — кривоват, но жить можно. Особенно если со спешлом разобраться. Заставка терпима. Microblast — носится пулей, но в остальном бесполезна. Финиш туповат. Trash Man — полный аналог Слэма из TM2, только немного пошустрее. Конец отвратителен. The Joneses — адская семейка. Играть достаточно приятно, только трудновато. Самая крутая заставка. Drag Queen — плохой агрегат, откровенно плохой. Даже заставка плохая. Mr. Zombie — надо сказать, что TM 3 и 4 сопровождается именно его, Rob'a Zombie, музыкой. Играть можно, только спешл слаб. Зато в конце посмотрите отрывок из клипа, который вы нигде больше не увидите. Sweet Tooth — просто Бог, тут и говорить нечего. Crusher — еще один Слэм. Откровенно отстойный агрегат. Moon Buggy — ничего, вот только слабовата броня. Спешл очень ничего. RC Car — спешл убог, а так поиграть можно. Super Auger, Super Axel, Super Thumper и Super Slamm — про них я уже все сказал. Minion — немного сдал, а так по-прежнему фаворит.



Все коды вводятся на экране пароля.

Секретные коды к TM3:

Неуязвимость — L1, □, X, R1, Start.
Бесконечный спешл — L1, L1, R1, R1, R1.
Начните игру и выйдете из нее. Теперь начните игру снова, и любуйтесь на бесконечную радость.

Все читы — △, △, △, L1, L1

Противник не подбирает рулезы — ↓, L1, ↓, START, △

Гигантский Рикошет — ←, →, ←, →, ↑

Усиление оружия — △, ○, ↓, ←, ↑

Миньон — →, →, →, ←, ←

Sweet Tooth — ←, ←, ←, →, →

Бесконечное оружие — △, ○, ↑, →, ↓

Секретные коды к TM4:

Компьютер игнорирует аптечки — L1, ←, →, ○, →

Неуязвимость — ↓, ←, L1, ←, →

Бесконечный спешл — △, L1, ↓, △, ↑

Усиление оружия — ↑, Start, ○, R1, ←

Пароли на уровни (для всех)

Уровень	Пароль
1: Construction Yard	нет
2: Neon City	←, △, →, →, ←
3: Road Rage	Start, Start, ↓, ○, L1
4: Bedroom	L1, →, ←, ←, L1
5: Amazonia 3000	B.C. ○, L1, Start, L1, Start
6: The Oil Rig	Start, ←, ↑, Start, ○
7: Minion's Maze	Start, R1, ←, R1, R1
8: The Carnival	○, ←, ↓, R1, L1

Polymorph Sauronovich

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

Forsaken

В главном меню наберите ←, →, ←, →, X — выбор уровня.
Автор неизвестен, г. Москва

Gex 3. Deep Cover Gecko

На паузе зажмите L2 и введите ↑, ○, →, ↑, ←, →, ↓. Теперь если во время игры нажать SELECT, то появится Cheat-экран, где можно выбрать уровень и еще много чего другого.
Ted Strife, г. Москва

K-1 The Arena Fighters

Чтобы получить секретного бойца Master Ishil, выберите Team Battle и на экране выбора бойцов нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, START.
Mr. Unknown, г. Курск

Invasion From Beyond

Все корабли, оружие и апгрейды: нажать на экране «Press Start» L1, R1, L2, R2, ↑, ↓, →, ←, ←, →, ↓, ↑.
Tony Cortes, г. Москва

In the Hunt

Бесконечные жизни (в режиме 1-го игрока) — перед смертью на втором джойстике нажмите START.
С.Б.П., г. Бугульма, Татарстан

Last Blade (Gekka No Kenshi)

Игра за боссов: на экране выбора бойца нажмите одновременно все четыре шифта.
Дмитрий Смирнов, г. Красногорск, Московская обл.

Legacy of Kain: Soul Reaver

Вид от первого лица: во время игры нажмите и держите R2+L2.
G.Funk, ред.

March Madness '99

Бонус-команды. (Коды вводятся на экране выбора команды в «Exhibition Mode».)
ROSWELL — Alien Team
OOMPA — Small Players
FATTONY — Big Players
OLDTIME — Older Team
G.Funk, ред.

Firestorm: Thunderhawk 2

Финал: INOK 20T5 326M 4MA.
Beavis, г. Мелитополь, Украина

Хотела бы переписываться с поклонниками Final Fantasy и японской анимации. Да и, вообще, напишите мне. Мне 15 лет. 664000 г.Иркутск, ул.Сурикова, д.20, кв.9. Марина.

Меняю Sega Mega Drive II с 4-мя картриджами, двумя джойстиком (простой и для авиасимуляторов) ПЛЮС Super Nintendo с двумя картриджами, ключом, одним джойстиком (все с проводами и адаптерами) на PlayStation (возможна доплата). Тел. (095) 321-78-67. Денис.

Хотел бы переписываться с любителями игр МК. Смогу поделиться секретами. 625022 г.Тюмень, ул.Щербакова, д.124, кв.32. Крицкий М.Я.

Хочу найти лучшую подругу по переписке — настоящую фанатку «Луны в матроске» и других анимешек. Пишите, девчонки, подружимся! 113186 Москва, ул.Нагорная, д.33, корп.4, кв.10. Usagi Tsukino (15 лет).

Любители Resident Evil, Silent Hill, Tomb Raider, отзовитесь! Пришлю ответы на вопросы. Мой адрес 309300 Белгородская обл., пос. Пролетарский, д.11а, кв.12. Мулько Сергей (16 лет).

Ищу друзей по переписке, увлекающихся RPG на PlayStation. Мои любимые игры; Lunar, Final Fantasy VIII и т.п. Отвечу всем. 607220 Нижегородская обл., г.Арзамас, ул.Чехова, д.21, кв.3. Dragonmaster (17 лет).

Всем привет! Пишет вам любитель аниме и фантастики. Зовут меня Джимми. Все, кто любит аниме, пишите! Отвечу, точно. 103489 Москва, корпус 621, кв.30. Джим.

Ищу друзей по переписке. 670040 г.Улан-Удэ-40, ул.В.Бонивура, д.24, кв.60. Ковальчук Владимир.

Хао, everybody! Я, Зубарев Сергей, ди-джей, люблю музыку в стиле АТВ, Scooter, Modern Talking, Britney Spears, делаю клипы, имею навыки программиста. Занимаюсь косплеем. Люблю игры Resident Evil, Mortal Kombat, Silent Hill. Мне 17 лет. Адрес: 610014 г.Киров, ул.Комсомольская, д.33б, кв.12. Серому Клыкку.

Привет! Меня зовут Вован. Мне 15 лет. Пишите мне любители Metal'a и Command & Conquer. 626200 Тюменская обл., г.Ханты-Мансийск, ул.Полевая, 10. Антонов Вова.

Я бы хотел переписываться с ребятами 10-14 лет. Мне 12 лет. Увлекаюсь играми на Sega и Sony PS. Пишите, кому не лень. Отвечу всем. 680028 г.Хабаровск, ул.Калинина д.134, кв.39. Мельник Сергей.

Все, кто ценит ролевые и стратегические игры на любых приставках, музыку в стиле Rock и Metal и все их направления, читают книги Стивена Kingа (или хоть что-то из вышперечисленного), пишите мне. Отвечу всем 100%. (Особенно девушкам). Мой адрес 174350 Новгородская обл., г.Окуловка, ул.Островского, д.46, к.2, кв.55. ROCK Fe (16 лет).

Продаю Sony PlayStation в хорошем состоянии с 30 дисками, двумя обычными джойстиком, двумя картами памяти по 15 блоков. 141700 Московская обл., г.Щелково-3, пос.Чкаловский, ул.Жуковского, д.2, кв.64. Тел. 526-32-50. Дима.

Поклонники и просто ценители аниме, пишите по адресу 630015 г.Новосибирск, а/я 10. Мисато и Аканэ. E-mail: misato@mail.ru

Привет ребята! Меня зовут Рома, мое гейм-прозвище — Crash Bandicoot. Пишите мне письма с вопросами к играм.

Отвечу всем (желательно, чтобы в письме был пустой конверт с адресом отправителя). Мой адрес: 125130 Москва, Нарвская, д.13, кв.33.

Кто хочет получить любой пароль, рекомендацию, совет, секрет для игр Mega Drive, обращайтесь по адресу: Московская обл., г.Хотьково, ул.Жуковского д.2, кв.20. Чистяков Сергей. Отвечу всем на 100%.

Любители аниме, читатели фэнтези и геймеры PlayStation (а особенно почитатели Final Fantasy). Напишите мне по адресу: 677014 г.Якутск, ул.Можайского, д.17/5, кв.49. Диджу (16 лет).

Меняю Sega с одним джойстиком и 6 картриджами и Денди с двумя джойстиком и 7 картриджами на Sony PlayStation. Тел. (095) 576-84-10. Звонить после 14 часов. Сергей.

Хочу переписываться с читателями «Великого Дракона». Мой адрес: 140080 Московская обл., пос. Красково, ул.Школьная, д.7, кв.40. Логинов Андрей.

Продаю игры для PlayStation: Parasite Eve, Clock Tower, Twisted Metal, Pandemonium 2, Tomb Raider 3, Theme Park. Адрес: 109559 Москва ул.Краснодарская, д.51, к.2, кв.96. Маяков Денис.

Команда Сейлор-воинов ищет последнюю воительницу нашего отряда. Может быть, это ты? Напиши о себе по адресу: 129346 Москва, ул.Изумрудная, д.42, кв.55, Каневской Юлии, познакомься со своими новыми верными друзьями и стань одной из нас.

Продается приставка Super Nintendo и 7 картриджей. Тел. (095) 133-07-83. Максим.

Хочу переписываться со всеми играющими на Game Boy. Отвечу всем. 140007 Московская обл., г.Люберцы, ул. 8-го Марта, д.57, кв.83. Лизин Илья.

Привет, геймеры и геймерши! Пишите мне те, кто увлекается RPG на PSX. Мне 14 лет. Отвечу всем. Адрес: 143000 Московская обл., г.Одинцово, ул.Чикина, д.9, кв.81. Герасимов Илья.

Продаю картриджи для Денди. Звонить по будням с 14 до 17 часов и в выходные с 10 до 13 и с 18 до 21 часа. Тел. (095) 711-63-90. Никита.

Продам или поменяю Doom на Super Metroid. Лучше обмен. Кто хочет найти себе хорошего друга, пишите, заходите. Буду рад познакомиться. Поделюсь секретами и всем, что знаю об играх. У меня Sega и SNES. Мой адрес: 141300 Московская обл., г.Сергиев Посад, ул.Клубная, д.20, кв.21. Нестеров Юрий.

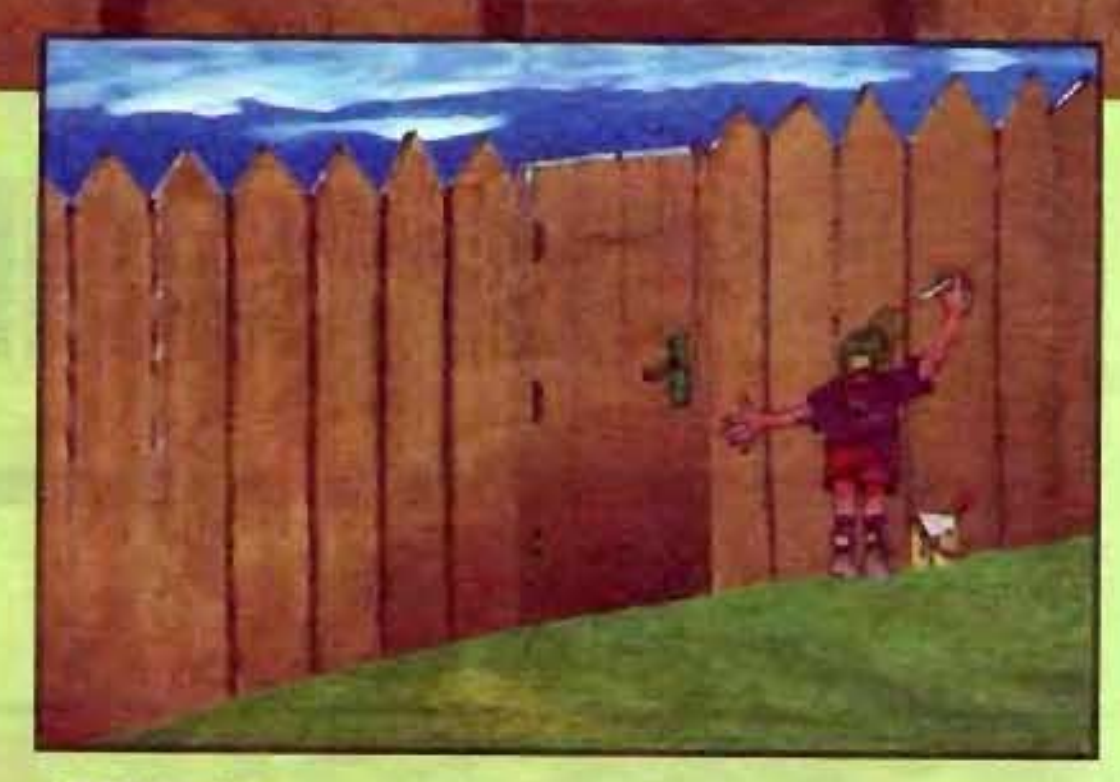
Хочу переписываться с любителями 3D-action, fighting'ов и FIFA на PSX, а также со всеми читателями журнала «Великий Дракон». Меня зовут Саня. Адрес: 143040 Московская обл., г.Краснознаменск, ул.Краснознаменная, д.25, кв.49. Байбородину Александру.

Продаем приставку Super Nintendo в отличном состоянии с 7 картриджами. Цена договорная. Тел. (095) 133-07-83.

Продаю приставку Sega, книги и картриджи для нее, а также картриджи для Денди. В хорошем состоянии, не дорого. Тел. (095) 191-60-00. Звонить с 14 до 20. Саша.

Ищу друзей по переписке, играющих на PSX и любителей RPG. Мне 13 лет. Обожаю RPG, особенно FF7, Tales of Destiny и Parasite Eve. Отвечу всем. 109004 Москва, Пестовский пер., д.12, кв.18. Федор aka Lightsaber

Мальчики и девочки, кто играет в Денди и Сеги и увлекается музыкой. Пишите мне. Мне 14 лет. Мой адрес: 141342 Московская обл. Сергиев-Посадский р-н, п.п. ГАЭС, д.4, кв.23. Мерзляков Андрей.



Хочу переписываться с геймерами или геймершами. Желательно фото. Отвечу всем. Павлюк Алексей «Бешеный», 16 лет.

601201 Владимирская обл., Собинский р-н, г.Лакинск, ул.Карла Маркса, д.8, кв.2.

Обменяю приставку Sega Mega Drive (2 джойстика, AV-кабель) с 20 обалденными картриджами на приставку Sony PlayStation с 2-мя джойстиком. Возможна доплата. Кемеровская обл., г.Новокузнецк, пр.Кузнецкстроевский, д.12, кв.74. Паша.

Продаю джойстик для PSX (сломанный!) или меняю на джойстик для 3DO (моя доплата 50 руб.) Тел. 8-246-26-526. Звонить в будни с 14 до 20 (кроме четверга). Юлия.

Меня зовут Вован Г. Мне 14 лет. Увлекаюсь RPG, стратегиями и квестами. Играю на PlayStation и Mega Drive. Мой адрес: 685000 г.Магадан, ул.Ленина, д.5, кв.17.

Люди! Хочу переписываться! С кем? Да наплевать! С тем, кому не лень писать!!! Пишите все! И фанаты аниме, и обладатели PlayStation, и... короче ВСЕ! Отвечу всем!!! Ах, да! Мне 14 лет. Мой адрес: 127540 Москва, ул.Дубнинская, д.20, к.2, кв.242. King.

Уважаемые anime'шники! Не соблаговолите ли Вы взять в свои талантливые ручки ручки и нацарапать нам что-нибудь доброе? Ждем-с! 123181 Москва, ул.Исаковского, д.2, к.2, кв.207. Каш и Аки.

Продаю картриджи для Сеги. Недорого. Тел. (095) 356-83-83. Кирилл.

Меняю Mega Drive 2 с одним джойстиком + 5 картриджей + доплата на Game Boy или Super Nintendo. Тел. в г.Руза Московской обл. (227) 2-29-57. Дима.

Ищу игру «Shining Force 3» для Сеги Сатурн, только на английском языке. Также разыскивается «родной» «Phantasy Star 4» для Мегадрайва, тоже на английском. Готов обменять или купить за приемлемую цену. Тел. (095) 134-63-54 с 16 до 22 Торик.

Привет всем фанатам аниме! Меня зовут Den. Очень хотел бы переписываться с «отаку», особенно с девчонками. Имею много аниме, играю на PSX, состою в Петербургском филиале «Ai.R» Anime Russia. Вот мой адрес: 192239, г.Санкт-Петербург, ул.Будапештская, д.63, к.1, кв.73. Den.

Hi, любители SM и фэны Slayer'ов! Просто желаю переписываться с любителями аниме и манга. Содержу филиал «Ai.R» Украина. Люди, живущие на Украине, вступайте ко мне, принимаются все желающие. Мой адрес: 07400, Украина, Киевская обл., г.Бровары, ул.Короленко, д.54к, кв.98. Kawaii Usagi.

Конничива, Отаку! Хотел бы переписываться с фанатами японской анимации. Имею просто огромное количество мультиков, очень! Состою в движении Ai.R «Anime Russia». Пишите мне. Вот мой адрес: 123317 г.Москва, 1-й Красногвардейский пр-д, д.18, к.1, кв.16. Артемис, можно просто Котик.

Лавка Дракона

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

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

Во избежание ошибок пишите разборчиво! Желательно также, чтобы после отправки перевода **Вы позвонили** по тел. (095) 209-93-47 и **сообщили** номер квитанции, дату отправки перевода, сумму перевода и заказанный товар. После прихода денег мы **сразу вышлем** Вам заказанный товар по указанному Вами адресу ценной бандеролью, при получении которой **платить уже не придется**.

ВНИМАНИЕ! Получателем товара обязательно должен быть тот, на чье имя и адрес отправлена бандероль, и иметь паспорт! Вы также можете узнать, имеется ли в наличии интересующий Вас товар и его стоимость по тел. (095) 209-93-47.

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

Игровые приставки 8-bit

Dendy Junior (Пистолет+Картр.)	18
Game Boy Pocket	65
Game Boy Color (с цветным экраном)	120
Магистр (Клавиатурная приставка)	38

Игровые приставки 32-bit

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

Игровые приставки 16-bit

Sega Nomad (Портативная приставка, полностью совместимая с кассетами SEGA)	110
Sega Game-VCD (В комплекте 9 CD = около 500 игр)	150
Sega Mega Drive (Mega Key) 2дж.	32
Sega Mega Drive 3 (НОВИНКА)	35

Аксессуары к видео-играм

Adapter Game Boy	5
Adaptor Dendy	4
Adaptor Sega	5
Cable PSX Audio Video (AV)	6
Cable PSX Link (для соединения приставок)	6
Gun Dendy	5
Joystick Nintendo 64	35
Joystick PSX	6
Joystick PSX Dual Shock	30
Joystick Sega	4
Mega Key Nintendo	9
Memory Card PSX 15 блоков	6
Memory Card PSX 120 блоков	13
RF Converter PSX (для подключения PSX к антенному гнезду телевизора)	9
RF Converter Sega (для подключения Sega к антенному гнезду телевизора)	6
Коврик на стул Cushion PSX (со встроенными вибромеханизмами)	70
VCD Movie Card. Дополнение к PSX для просмотра кинофильмов на CD. (См. рекламу на предпоследней странице в BD № 37).	60
Vibration Analog PSX Vest (жилет)	40

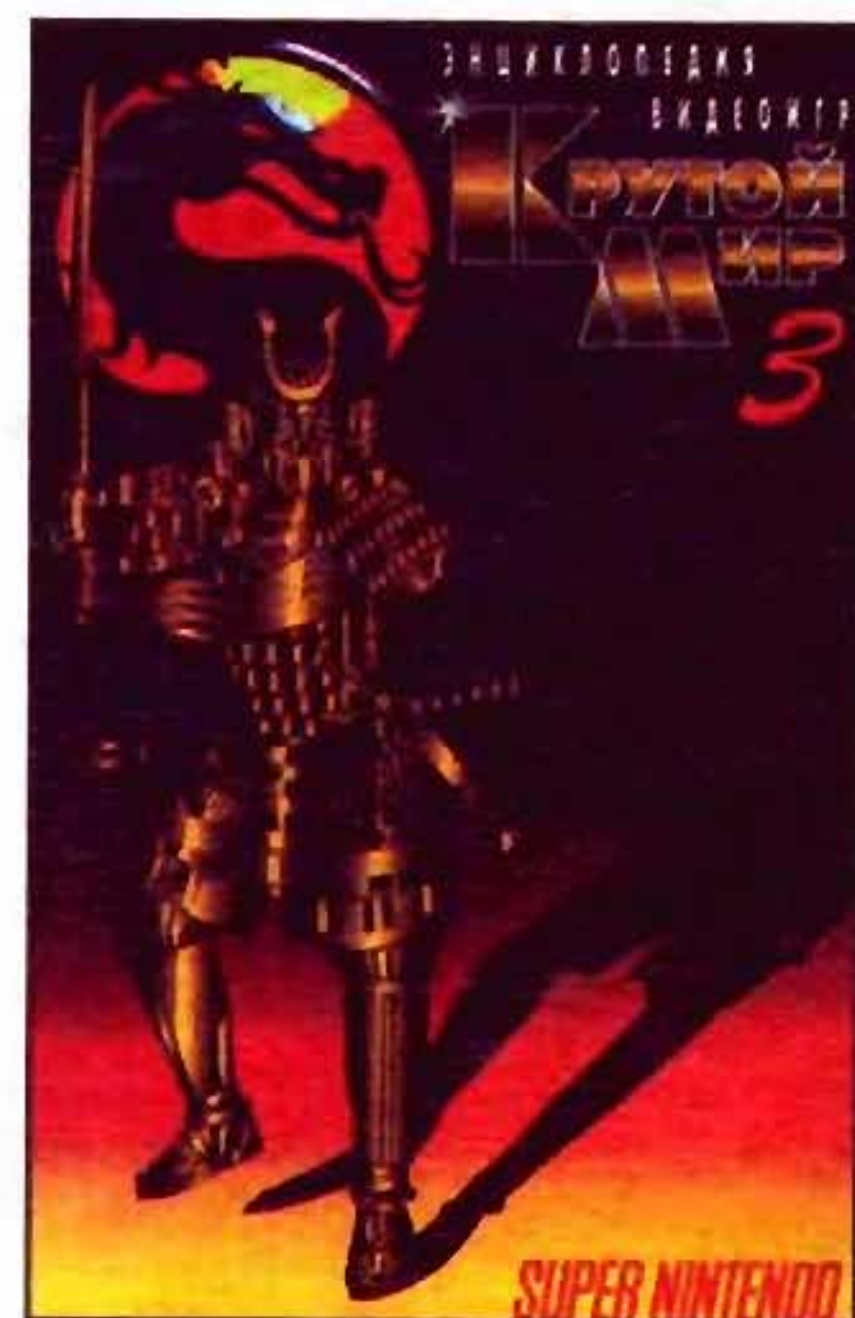
ОБЪЯВЛЕНИЕ. Уважаемые читатели. Обратите внимание на изменение цен за журналы, высылаемые по почте (последняя страница обложки). Это произошло в связи с режимом повышением почтовых тарифов с 1 февраля 2000 года.

Вниманию владельцев SUPER NINTENDO

В продажу поступил сборник игр для SUPER NINTENDO «Крутой Мир» №3. Формат сборника такой же, как у «Крутого Геймера». «Крутой Мир» включает в себя 35 игр:

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

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



NON STOP! Игруем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 45-47

(О) — описание, решение; (А) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; ред — сотрудник редакции.

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior

- | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| Alien 3
№46 с.88 (НП) Magic Domain,
п.Шаблыкино, Орловская обл. | Bombberman 2
№47 с.81 (О) G.Dragon, ред. | Duck Tales 3
№45 с.90 (НП) N333, г.Москва | Ikari Warriors 2
№46 с.88 (НП) Magic Domain,
п.Шаблыкино, Орловская обл. | NHL'97 (Super)
№46 с.88 (НП) МАК, г.Москва | Treasure Master
№45 с.90 (НП)
Mr.Excellent, г.Кимры,
Тверская обл. |
| Astyanax
№46 с.88 (НП) Dron, г.Волгоград | Bump'n'Jump
№45 с.90 (НП) Mr.Excellent,
г.Кимры, Тверская обл. | Earth Worm Jim 2K
№45 с.90 (НП) Porky, г.Москва | Image Fight
№45 с.90 (НП) Пучок, Новик,
Артамон, п.Шаблыкино,
Орловская обл. | Probotector
№46 с.80 (О) Eler Cant, ред. | Zanax
№45 с.90 (НП) Пучок, Новик,
Артамон, п.Шаблыкино,
Орловская обл. |
| Batman Returns
№46 с.88 (НП) Андрей Булатов,
г.Москва | Caesars Palace
№45 с.90 (НП) Agent Z,
г.Красноярск | Final Mission
№46 с.88 (НП) Никита Маслаков,
г.Великие Луки | The Last Ninja
№45 с.90 (НП) SRS, г.Хабаровск | Super Donkey Kong
№46 с.88 (НП) Game Masters, г.Омск | Three Eyes Story
(Three Eyes Boy)
№46 с.88 (НП) GDlover, г.Пермь |
| Battletoads | Castlevania 2
№45 с.72 (О) Дмитрий Щукин и
Firefox, г.Москва | Godzilla
№46 с.88 (НП) Mr. Excellent,
г.Кимры, Тверская обл. | Low G Man
№46 с.88 (НП) GDlover, г.Пермь | Toy Story
№45 с.90 (НП) Асе, г.Старый
Оскол, Белгородская обл. | Zombie Nation
№45 с.90 (НП) S.o.F., г.Кимры,
Тверская обл. |
| Double Dragon
№46 с.88 (НП) Magic Domain,
п.Шаблыкино, Орловская обл. | Contra Force (Super Contra 6)
№45 с.90 (НП) T.J.Combo,
г.Оренбург | Home Alone 2.
Lost in New-York
№46 с.88 (НП) Game Masters,
г.Омск | Metal Gear
№45 с.90 (НП) Роберт,
Карачаево-Черкесская респ. | | |
| Bomber King
№47 с.80 (О) G.Dragon, ред. | Double Dragon 2
№46 с.88 (НП) Игорь Смирнов,
г.Санкт-Петербург | The Hook
№46 с.88 (НП) Magic Domain,
п.Шаблыкино, Орловская обл. | New Son Son (Son-Son 2)
№45 с.90 (НП) Роберт,
Карачаево-Черкесская респ. | | |

117454
а/я 21

Я являюсь счастливым обладателем приставки Sony, в которую играю до посинения. И вот когда мое тело принимает синий оттенок, я выключаю приставку и сажусь читать ваш журнал.

Геймер из города Емба, респ. Коми

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit

- | | | | | |
|--|---|--|--|--|
| Aero the Acro-Bat 2
№45 с.66 (О) Eler Cant, ред. | Comix Zone
№45 с.92 (НП) Агент Z, г.Красноярск | Jewel Master
№45 с.56 (О) Eler Cant, ред. | Primal Rage
№46 с.90 (НП) Айрат «Fulgur» Хисамов,
г.Москва | Target Earth
№46 с.89 (НП) BULLdozer, г.Рязань |
| Arcus Odyssey
№45 с.60 (О) Александр Артеменко, ред. | Crack Down
№46 с.54 (О) Eler Cant, ред. | Jungle Strike
№45 с.92 (НП) Dimon, г.Москва | Ranger X (Ex-Ranza)
№46 с.62 (О) Ex-Ex-Ranza, Ex-Ex-Up,
г.Буденновск, Ставропольский край | Task Force Harrier Ex
№46 с.90 (НП)
Александр Лысенко,
ст.Расмеватская, Ставропольский край |
| Arnold Palmer's Golf 91
№45 с.91 (НП) Роман Волчков,
г.Красноармейск, Московская обл. | Crude Buster
№46 с.67 (О) Eler Cant, ред. | Jurassic Park
№45 с.91 (НП) Александр Скворцов,
г.Москва | Rastan Saga 2
№46 с.89 (НП) Купер младший,
г.Раменское, Московская обл. | Theme Park
№46 с.89 (НП) Jimmy Lee, г.Хабаровск |
| Ballz
№46 с.89 (НП)
Squall Leonheart, г.Хабаровск | Cutthroat Island
№45 с.91 (НП) Mr.Excellent, г.Кимры,
Тверская обл. | Kawasaki
№45 с.92 (НП) Alex (Commando),
г.Ставрополь | Rock'n'Roll Racing
№45 с.92 (НП) Rager X, г.Москва | Thunder Force 3
№46 с.90 (НП) Олег Югай, г.Хабаровск |
| Batman. Revenge of the Joker
№46 с.89 (НП) Николай Анисков,
г.Санкт-Петербург | Darius 2
№46 с.89 (НП) F1 Racer (L.S.Shumi),
г.Харьков, Украина | Marble Madness
№45 с.92 (НП) F1 Racer, г.Харьков,
Украина | Rolo to the Rescue
№45 с.91 (НП) Лелила, г.Екатеринбург | Time Killers
№45 с.91 (НП)
Sabre-Wolf & L.G.,
члены геймерского клуба «СБГ»,
г.Мосино, Донецкая обл., Украина |
| Beyond Oasis
(The Story of Thor)
№45 с.91 (НП)
Сергей Титов, пос.Богородское,
Сергиево-Посадский р-н,
Московская обл. | Desert Strike
№45 с.92 (НП) Dimon, г.Москва | Master of Monsters
№45 с.92 (НП) F1 Racer (L.S.Shumi),
г.Харьков, Украина | Sagaia
№46 с.90 (НП) Александр Лысенко,
ст.Расмеватская, Ставропольский край | Toejam & Earl
№46 с.90 (НП) Zell Dinct, г.Москва |
| Black Hole Assault
№46 с.90 (НП) Lex Luger & Sing, г.Москва | Devil Crash
№46 с.90 (НП) BULLdozer, г.Рязань | Mega-Lo-Mania
№45 с.91 (НП) S.B.M., г.Москва | Shining Force
№47 с.66 (О) Александр Артеменко, ред. | Toejam & Earl
in Panic on Funkotron
№45 с.92 (НП) Ermak, г.Новосибирск |
| Bloodshot
№45 с.91 (НП) Dimon, г.Москва | Dinoland
№46 с.89 (НП) Александр Лысенко,
ст.Расмеватская, Ставропольский край | Mortal Combat 2
№46 с.90 (НП) Dron, г.Волгоград | Shining Force 2
№45 с.91 (НП) John, г.Новосибирск | Trouble Shooter
№46 с.89 (НП) Валентин Киселев,
сан. «Красноярское Загорье»,
Красноярский край |
| Cal.50
№45 с.67 (О) Eler Cant, ред. | Dungeons & Dragons.
Warriors of the Eternal Sun
№45 с.91 (НП) Supernatural object,
г.Новосибирск | Mortal Combat 3
№46 с.90 (НП) King, г.Москва | Shove It!
№46 с.89 (НП) Олег Югай, г.Хабаровск | Twin Cobra
№46 с.89 (НП)
Айрат «Fulgur» Хисамов, г.Москва |
| Captain America
and the Avengers
№47 с.64 (О) Mac Fank, ред. | Earnest Evans
№45 с.91 (НП) F1 Racer (L.S.Shumi),
г.Харьков, Украина | Mortal Combat 5: Sub-Zero
№45 с.54 (О) Mack Fank, ред. | Side Pocket
№45 с.91 (НП) Snake, г.Чебоксары,
Чувашия | Venom & Spider-man
№46 с.89 (НП) Lex Luger, г.Москва |
| Chester Cheetah Wild,
Wild Quest
№47 с.72 (О) Eler Cant, ред. | Ecco the Dolphin 2
№45 с.91 (НП) Роберт, Карачаево-
Черкесская респ. | Nest Evans
№46 с.89 (НП) Алексей, г.Подольск | Soleil (Crusader of Centy)
№46 с.56 (О) Александр Артеменко, ред. | Urban Strike
№45 с.92 (НП) Dimon, г.Москва |
| Clockwork Knight
№46 с.89 (НП) Александр Лысенко,
ст.Расмеватская, Ставропольский край | Evander «Real Deal»
Holyfield's Boxing
№46 с.89 (НП) BULLdozer, г.Рязань | NHL'95
№46 с.89 (НП) BULLdozer, г.Рязань | Splatterhouse 2
№46 с.89 (НП) Купер младший,
г.Раменское, Московская обл. | War Song
№45 с.92 (НП) D'Rain, с.Бердюжье,
Тюменская обл. |
| College Slam
№46 с.90 (НП)
Kabal, п.Дедовичи, Псковская обл. | Granada
№45 с.92 (НП) F1 Racer, г.Харьков,
Украина | Outlander
№46 с.66 (О) С.С.С., ред. | S.S.Lucifer: Man
Overboard
№46 с.89 (НП) F1 Racer (L.S.Shumi),
г.Харьков, Украина | Wonder Dog
№45 с.91 (НП) Alien 3, г.Таллин, Эстония |
| Combat Cars
№45 с.91 (НП) F1 Racer (L.S.Shumi),
г.Харьков, Украина | Hurricanes
№45 с.91 (НП) Rager, г.Москва | Phantasy Star
№47 с.60 (О) Eler Cant, ред. | Super Battleship
№45 с.58 (О) Eler Cant, ред. | X-Band
№45 с.92 (НП) Kabal, г.Дедобли,
Псковская обл. |
| | James Bond. The Duel
№46 с.64 (О) Eler Cant, ред. | Phantasy Star 4
№45 с.92 (НП) Виталий Гаврилов,
г.Северск, Томская обл. | Super Street Fighter 2 Turbo
№46 с.89 (НП) Cyber Hawk, г.Чита | Zombies Ate My Neighbors
№46 с.89 (НП) Zell Dinct, г.Москва |

Уважаемые читатели и покупатели!

При заказе товара
в Лавке Дракона просим вас
предварительно обязательно(!)
позвонить по тел. 209-93-47

117454
а/я 21

Я учусь в математическом лицее, верю в теорию вероятностей и не верю в чудеса. И тут случилось такое, что в пору менять веру на противоположную: я два раза с разрывом в неделю заказывал номера «Великого Дракона» по почте, и ОБА журнала пришли с ДИСКАМИ! Спасибо!!

Jetty, г.Санкт-Петербург.

Уважаемые читатели и авторы журнала "Великий Дракон"!

Напоминаем вам, что полный "нон-стоп" с 21 по 43 номер был опубликован в №44. Полный "нон-стоп" комиксов, напечатанных журнале, ищите в №47

117454
а/я 21

На днях пришел очередной номер «Великого Дракона» и я, за отсутствием времени, взял его с собой на лекции. Несмотря на тщательное укрывание журнала от преподавателя, чтение не осталось незамеченным, и журнал был отобран до конца занятий. Однако после лекций лектор виновато вернул мне «Великого Дракона» и попросил зайти (!) к нему (!!) домой (!!!) помочь разобраться его сынишке с недавно купленной ему на день рождения PlayStation!!!! Клево, правда?! Теперь пятерка в семестре обеспечена (...ну, это я загнул...). Зато теперь у меня появился новый друг («сынишке», кстати, 15 лет), с которым мы с удовольствием на пару часиков окунаемся в чудесный мир по ту сторону экрана телевизора...

Mr. Excellent, г.Кимры

Раздел 3. Игры для Super Nintendo

- | | | |
|---|---|--|
| Actraiser
№45 с.92 (НП) | Batman Forever
№45 с.93 (НП) Сергей Анищенко, г.Минск,
Белоруссия | FIFA Soccer
№46 с.91 (НП) NeoAlien, г.Москва |
| Addams Family
№45 с.92 (НП) G.Funk, ред. | Battleclash
№46 с.91 (НП) Акс, г.Волгоград | International Superstar Soccer Deluxe
№46 с.90 (НП) Lex Luger & Sing, г.Москва |
| The Adventures of Batman & Robin
№47 с.74 (О) V.I.P., г.Воскресенск,
Московская обл. | Bubsy 2
№46 с.91 (НП) Акс, г.Волгоград | King of Dragons
№46 с.91 (НП) Lex Luger & Sing, г.Москва |
| Aero the Acro-Bat
№45 с.92 (НП) | Bugs Bunny in Rabbit Rampage
№45 с.93 (НП) Babylonian Bugs, г.Псков | Krusty's Super Fun House
№46 с.90 (НП) Акс, г.Волгоград |
| Aerobiz
№46 с.90 (НП) | The Chaos Engine
№46 с.91 (НП) NeoAlien, г.Москва | Pocky & Rocky
№46 с.91 (НП) Айрат «Fulgur» Хисамов, г.Москва |
| Aero Fighter
№46 с.90 (НП) | Donkey Kong Country 3.
Dixie Kong Double Trouble
№45 с.92 (НП) 3D Камикадзе, г.Москва | Super Ghouls'n Ghost
№46 с.72 (О) Kichnamor Chivoratraps |
| Art of Fighting
№45 с.92 (НП) | Double Dragon 5: the
Shadow Falls
№45 с.93 (НП) ММХ, г.Москва | Super Strike Eagle
№46 с.90 (НП) Илья Лизин, г.Люберцы,
Московская обл. |
| Art of Fighting 2
№46 с.90 (НП) | | Vortex
№45 с.92 (НП) Денис Рябов, г.Новосибирск |
| | | World Heroes 2
№45 с.68 (О) =Ex=, ред. |

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

Actua Soccer
№45 с.94 (НП)
С.Б.П., г.Москва

Akuji the Heartless
№45 с.93 (НП)
Kombat, г.Омск

Alundra
№45 с.93 (НП)
KVSBBaracuda, г.Ульяновск

Army Man 3D
№46 с.91 (НП)
BigMan, г.Москва

Asteroids
№45 с.94 (НП)
Kombat, г.Омск

Battle Arena Toshinden 2
№46 с.91 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Battlestations
№45 с.93 (НП)
Black Wolf, г.Москва

Beach Volley Heroes
№45 с.22 (О) Нави Кичто, ред.

Beavis and Butt-Head Do Hollywood
№45 с.19 (А) Mac Fank, ред.

Biohazard Gun Survivor
№45 с.14 (А)
Валерий Корнеев, ред.

Blasto
№45 с.93 (НП)
Александр Рочинский,
г.Таллин, Эстония

Blast Radius
№46 с.92 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Bloody Roar 2: Bringer of the New Age
№46 с.92 (НП) Лю Канг,
г.Бийск, Алтайский край

Brahma Force
№46 с.92 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Brigandine
№45 с.93 (НП) Kombat, г.Омск

Braindead 13
№46 с.92 (НП) Dr.X,
р/п Шилюво, Рязанская обл.

Bravo Air Force
№46 с.92 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

C: The Contra Adventure
№46 с.93 (НП) Vasiok, г.Москва

Cart World Series
№46 с.92 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Casper
№46 с.92 (НП)
Alex, г.Тарту, Эстония

Chase the Express
№47 с.9 (А) Lord Hanta, ред.

Chrono Trigger
№45 с.15 (А)
Валерий Корнеев, ред.

Civilization II
№45 с.93 (НП) McLane, г.Москва
№46 с.92 (НП)
KVSBBaracuda, г.Ульяновск

Colony Wars 2: Vengeance
№45 с.94 (НП) G.Funk, ред.

Cool Boarders 3
№46 с.91 (НП) Kidman, г.Москва

Countdown Vampires
№47 с.9 (А) Mac Fank, ред.

Courier Crisis
№45 с.96 (НП)
Supreme Dimetrodon,
г.Ростов-на-Дону

Crash Bandicoot 3: Warped
№45 с.40 (О)
Кичинамор Чивотрапс, ред.

The Crow: City of Angels
№46 с.91 (НП) Горинев
«Hwoarang» Эдик, г.Находка

Crusader: No Remorse
№46 с.91 (НП) BULLdozer,
г.Рязань

D
№45 с.32 (О) G.Funk, ред.

Danger Girl
№46 с.13 (А) Mac Fank, ред.

Darklight Conflict
№45 с.94 (НП) Quakeman, г.Тверь

Darkstalkers 3
№46 с.40 (О) G.Funk, ред.

Dead in the Water
№45 с.95 (НП) BigMan, г.Москва

DeStrega
№45 с.28 (О)
Polymorph Sauronovich, ред.

Destruction Derby 3
№46 с.14 (А) Mac Fank, ред.

Devil Dice
№45 с.95 (НП) BigMan, г.Москва

Dewprism
№46 с.12 (А) Mac Fank, ред.

Die Hard Trilogy 2
№45 с.18 (А) Mac Fank, ред.

Dino Crisis
№45 с.21 (О) Mac Fank, ред.
№46 с.26 (О) Firefox, г.Москва

Disruptor
№46 с.91 (НП)
Little Scorpion, г.Москва

Dracula (Castlevania 4: Symphony of the Night)
№45 с.95 (НП) Валерий Зырянов,
г.Находка-17, Приморский край

Dragon Ball
№45 с.94 (НП) Хайюуи, г.Москва

Dragon Heart: Fire & Steel
№45 с.95 (НП) BigMan, г.Москва

Driver
№45 с.20 (О) Mac Fank, ред.
№46 с.93 (НП) Лю Канг,
г.Бийск, Алтайский край

Duke Nukem: Planet of the Babes
№47 с.10 (А) Lord Hanta, ред.

Duke Nukem: Time to Kill
№46 с.93 (НП) BigMan, г.Москва

Eagle One: Harrier Attack
№47 с.10 (А) Lord Hanta, ред.

Edge of Skyhigh
№46 с.93 (НП) Дрон,
г.Заполярный, Мурманская обл.

Eliminator
№45 с.95 (НП)
KVSBBaracuda, г.Ульяновск

Eternal Eye
№47 с.10 (А) Lord Hanta, ред.

Fatal Fury: Wild Ambition
№47 с.18 (О) =Ex=, ред.

Fear Effect
№46 с.13 (А) Mac Fank, ред.

Fighting Force 2
№45 с.19 (А) Mac Fank, ред.

Final Fantasy VIII
№45 с.13 (А)
Валерий Корнеев, ред.
№46 с.15 (О)
(курс молодого бойца)
Lord Hanta, ред.
№47 с.7 (А) Anry Jr., г.Москва
№47 с.12 (О) (Полное решение.
Часть 1) Lord Hanta, ред.

Final Fantasy IX
№45 с.15 (А)
Валерий Корнеев, ред.

Fighting Force 2
№47 с.25 (О) Mac Fank, ред.

Forsaken
№46 с.91 (НП) Александр
Рочинский, г.Таллин, Эстония

Future Cop: L.A.P.D.
№46 с.91 (НП) Братья Пилоты,
г.Норильск
№46 с.93 (НП) Vasiok, г.Москва

Gex 2. Enter the Gecko
№45 с.95 (НП) Slash, г.Климовск,
Московская обл.

G Police
№46 с.92 (НП) BULLdozer,
г.Рязань

Grandia
№47 с.38 (О) Lord Hanta, ред.

Gran Turismo 2 demo
№46 с.48 (А) С.С.С., ред.

Gran Turismo 2
№47 с.26 (О) С.С.С., ред.

Guilty Gear
№46 с.93 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Gundam 0079 The War For Earth
№45 с.95 (НП) Маленький
Дракон, г.Нарва, Эстония

Heart of Darkness
№45 с.94 (НП) BigMan, г.Москва

Hexen
№46 с.92 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Hot Shots Golf
№45 с.94 (НП) Маленький
Дракон, г.Нарва, Эстония

Independence Day
№46 с.94 (НП) Sir, г.Новокузнецк,
Кемеровская обл.

Iron Soldier 3
№46 с.12 (А) Mac Fank, ред.

Jackie Chan's Stunt Master
№45 с.18 (А) Mac Fank, ред.

Jet Rider 2
№45 с.95 (НП) Александр
Рочинский, г.Таллин, Эстония

Jet X
№46 с.14 (А) Mac Fank, ред.

Kamurai
№47 с.10 (А) Lord Hanta, ред.

Killing Zone
№46 с.91 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

KKND: Kross Fire
№46 с.93 (НП) Лю Канг, г.Бийск,
Алтайский край

Legacy of Kain 2: Soul Reaver
№47 с.32 (О)
Polymorph Sauronovich, ред.

Loaded
№46 с.92 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Lunar: Silver Star Story Complete
№46 с.44 (О) (начало)
Mac Fank, ред.
№46 с.91 (НП) Mac Fank, ред.
№47 с.44 (О) (окончание) Mac
Fank, ред.

Lunar 2: Eternal Blue
№46 с.13 (А) Mac Fank, ред.

Machine Hunter
№46 с.93 (НП)
Автор неизвестен, г.Москва

Magic Carpet
№46 с.92 (НП) Sector, L.Raiden и
Spider, г.Хабаровск

MDK
№45 с.94 (НП) Маленький
Дракон, г.Нарва, Эстония

Medieval
№46 с.92 (НП)
Владимир Карленков,
г.Красногорск, Московская обл.

Mega Man Legends 2
№46 с.12 (А) Mac Fank, ред.

Micromachines 3
№46 с.92 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Mortal Kombat 4
№45 с.96 (НП)
Agent Z, г.Красноярск
№46 с.93 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Mission: Impossible
№47 с.21 (О) Mac Fank, ред.

Moto Racer 2
№46 с.92 (НП) Kombat, г.Омск

Music
№46 с.25 (О) G.Funk, ред.

N2O: Nitrous Oxide
№45 с.93 (НП) Kombat, г.Омск
№45 с.95 (НП) D.Parker,
г.Апатиты, Мурманская обл.

Nascar'99
№45 с.94 (НП)
Владимир Карленков,
г.Красногорск,
Московская обл.

NBA in the Zone 2
№46 с.92 (НП) Alex, г.Тарту,
Эстония

Need for Speed 4: High Stakes
№45 с.95 (НП)
Александр Павлов,
г.Оса, Пермская обл.
№46 с.92 (НП) Black Ninja,
г.Москва

NHL '98
№45 с.94 (НП) Павел Письман,
г.Москва

NHL '99
№45 с.94 (НП) Kidman, г.Москва
№46 с.93 (НП) Voban,
г.Хабаровск

Nightmare Creatures 2
№47 с.9 (А) Lord Hanta, ред.

Ninja
№46 с.93 (НП) Mr. Quake,
г.Талнах, Красноярский край

Parasite Eve
№46 с.91 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Parasite Eve II
№45 с.14 (О)
Валерий Корнеев, ред.

Perfect Weapon
№45 с.94 (НП) Женя Ковалев (DJ
Death), г.Кирово-Чепецк

Pitfall 3D
№45 с.94 (НП)
Bonami & Alex, г.Москва
№46 с.93 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

PO'ed
№46 с.93 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Pop'n'Twin Bee Deluxe Pack
№46 с.92 (НП)
Sector, L.Raiden и Spider,
г.Хабаровск

Power Slave
№46 с.93 (НП) Маленький
Дракон, г.Нарва, Эстония

Primal Rage
№45 с.26 (О) G.Funk, ред.

Psybadek
№45 с.94 (НП) Quakeman, г.Тверь

Quake II
№46 с.6 (О) ExTRaKToR, ред.

Racing Skies
№46 с.92 (НП) Дрон,
г.Заполярный, Мурманская обл.

Rainbow Six
№45 с.17 (А) Mac Fank, ред.
№47 с.22 (О) =Ex=

Rally Cross 2
№45 с.94 (НП) Александр
Рочинский, г.Таллин, Эстония

Rascal
№46 с.92 (НП)
Black Wolf, г.Москва

Rayman
№46 с.93 (НП)
Alien 3, г.Таллин, Эстония

Ray Storm
№46 с.92 (НП) Антон Лазарев,
г.Зеленоград

Ray Tracers
№45 с.94 (НП) Supreme
Dimetrodon, г.Ростов-на-Дону

Resident Evil 2
№46 с.92 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Resident Evil 3: Nemesis
№46 с.30 (О) Агент Купер
и Firefox, г.Москва

Rogue Trip: Vacation 2012
№46 с.92 (НП) Mac Fank, ред.

San Francisco Rush
№46 с.92 (НП) Kasha, г.Боровичи,
Новгородская обл.

Sexy Parodius
№45 с.95 (НП) BigMan, г.Москва

Shellshock
№46 с.93 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Shin Ridge Racer
№45 с.15 (А)
Валерий Корнеев, ред.

Silent Hill
№45 с.44 (О) (начало) =Ex=, ред.
№46 с.20 (О) (окончание)
=Ex=, ред.

Small Soldiers
№45 с.94 (НП) Kombat, г.Омск

Snatcher
№46 с.92 (НП) Sector, L.Raiden и
Spider, г.Хабаровск

Spider-Man
№45 с.17 (А) Mac Fank, ред.

Sports Car GT 95
№46 с.93 (НП) D.J.Rus, г.Москва

Spyro the Dragon
№45 с.95 (НП)
Сергей Кимонко, г.Новосибирск

Spyro 2: Ripto's Rage
№46 с.12 (А) Mac Fank, ред.
№47 с.28 (О) (начало)
Mac Fank, ред.

Star Ocean 2: Second Story
№46 с.36 (О) Lord Hanta, ред.

Star Wars: Jedi Power Battles
№47 с.10 (А) Lord Hanta, ред.

Street Fighter Alpha 3
№45 с.34 (О) G.Funk, ред.

Swagman
№45 с.94 (НП)
Маленький Дракон,
г.Нарва, Эстония
№45 с.94 (НП) Slash, г.Климовск,
Московская обл.

Syphon Filter 2
№47 с.9 (А) Lord Hanta, ред.

T'ai Fu:

Wrath of the Tiger
№45 с.96 (НП) BigMan, г.Москва

Technomage
№47 с.10 (А) Lord Hanta, ред.

Tekken 2
№45 с.95 (НП)
Ted Strife, г.Москва

Tekken 3
№45 с.95 (НП)
Антон Гулятьев, г.Екатеринбург

Test Drive 5
№45 с.93 (НП) Black Wolf, г.Москва

Test Drive 6
№45 с.17 (А) Mac Fank, ред.

Test Drive Off-Road 2
№45 с.94 (НП) G.Funk, ред.

Theme Hospital
№45 с.94 (НП) Supreme
Dimetrodon, г.Ростов-на-Дону

Theme Park World
№45 с.18 (А) Mac Fank, ред.

Three Lions
№45 с.94 (НП)
S.V., г.Санкт-Петербург
№46 с.93 (НП)
BULLdozer, г.Рязань

Toca: Touring Car Championship
№46 с.93 (НП) Sub-Zero & Reptile,
г.Москва

Toca: Touring Car Championship 2
№45 с.94 (НП) Александр
Рочинский, г.Таллин, Эстония

Tomba (Tombi)
№45 с.94 (НП) Кудрявый Демон,
г.Москва
№46 с.93 (НП) Black Wolf,
г.Москва

Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft
№46 с.92 (НП) Kombat, г.Омск

Trap Gunner
№45 с.95 (НП)
Маленький Дракон,
г.Нарва, Эстония

Trash It
№45 с.94 (НП) DJ Death,
г.Кирово-Чепецк

Tunnel B 1
№45 с.94 (НП) Black Wolf & Great
Warrior, г.Москва

Twisted Metal 2
№46 с.91 (НП)
Lightsaber, г.Москва

Urban Chaos
№45 с.17 (А) Mac Fank, ред.

Vandal Hearts 2: Gates of Heaven
№47 с.36 (О) Lord Hanta, ред.

V-Ball: Beach Volley Heroes
№45 с.22 (О) Нави Кичто, ред.

Vigilante 8
№45 с.95 (НП)
Slash, г.Климовск,
Московская обл.

Warcraft II: The Dark Saga
№45 с.93 (НП) G.Funk, ред.

Warhammer: The Dark Omen
№45 с.94 (НП) Сергей Кимонко,
г.Новосибирск

Warzone 2100
№47 с.42 (О) С.С.С., ред.

WCW vs NWO Thunder
№45 с.95 (НП) DJ Death,
г.Кирово-Чепецк

Wild 9
№45 с.93 (НП) Quakeman, г.Тверь

Wild Wild West
№45 с.18 (А) Mac Fank, ред.

WWF In Your House X2
№45 с.94 (НП)
Денис Лобановский, г.Москва

X-Com. Terror from the Deep
№46 с.93 (НП) Cj Rage, г.Барнаул

Z
№45 с.94 (НП) Mr.Sub, г.Москва

Раздел 5. Игры для Game Boy

Adventure Island
№45 с.90 (НП) SRS, г.Хабаровск

Battleship
№47 с.84 (О) G.Dragon, ред.

Bionic Battler
№45 с.70 (О) G.Dragon, ред.

B

НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТ

рубрику ведет Гранёный Ёжик

РУСЕФЕКАЦИИ

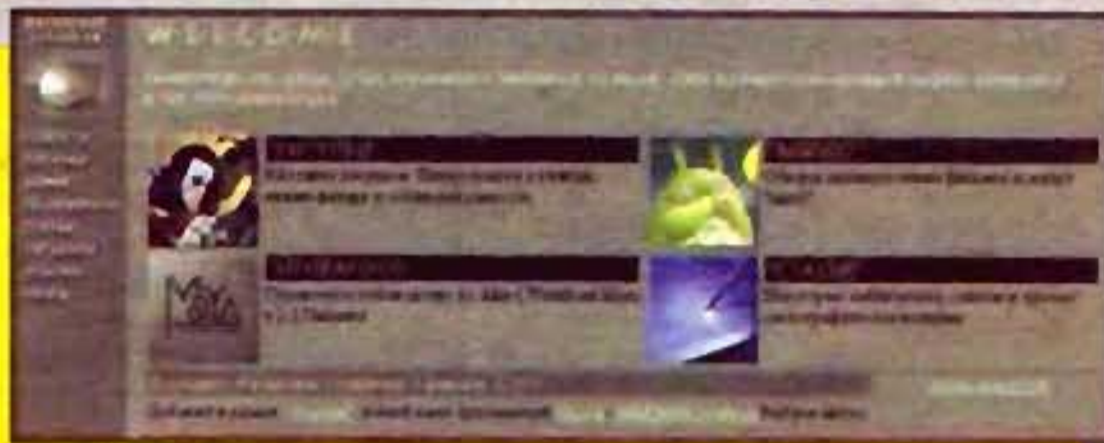
<http://www.russo.ag.ru/>

«Русефекации» — проект ведущего русскоязычного игрового сервера Absolute Games. Здесь увлеченные люди публикуют информацию обо всех доступных на нашем рынке локализациях компьютерных игр: как официальных, так и пиратских, давно уже пренебрежительно именуемых в игровой среде словечком, вынесенным в заголовок сайта. Объективно оценивается качество перевода и озвучки (большое место!), подвергаются критике изменения, которым игрушки подвергли локализаторы, выставляются вполне компетентные рейтинги, сравниваются различные переводы одной и той же игры — при этом приводятся картинки обложек, под которыми продаются эти версии, чтобы не слутать при покупке. В меру сил (и трепения :) ведется даже полемика с особо «отличившимися» локализаторами-пиратами. А перлы из некоторых переводов — это что-то!



<http://anry.design.ru/>

Возродился «Маленький вернисаж» Anry. Со времени появления его персональной выставки в 39 номере Дракона, лучший российский НФ-художник «засветился» в качестве иллюстратора произведений Генри Лайона Олди, Сергея Лукьяненко, Ника Перумова, многих других писателей-фантастов. Здесь галерея как раз и состоит из «книжных» работ. Плюс аниме-фэнарт. Плюс раздел, где Anry дает полезные советы по работе с программами Adobe Photoshop, Meta Creations Painter, Maya, делает обзоры полезного художникам компьютерного «железа», да и просто знакомит гостей со своими размышлениями по целому вороху разных тем.



<http://mielofon.newmail.ru/>

Помните Наташу Гусеву? Нет? Алиса Селезнёва. Вспомнили! Авторы страницы, претендующей на звание настоящей энциклопедии по телесериалу «Гостя из будущего», постарались на славу. Тут и многочисленные интервью, и содержание всех пяти серий (с впечатлительным списком всяческих ляпов, допущенных при съемках и попавших в фильм), и пространное эссе о том, как жилось шестиклассникам в СССР, и видеоархив, и много

чего еще. И, конечно, куча фотографий девочки, в которую пятнадцать лет назад влюбилась вся страна!

<http://gammer.kiev.ua/>

Есть такая профессия — ньюсмейкер. То есть человек, оперативно собирающий занятую информацию, обрабатывающий ее и делающий доступной для всех заинтересованных лиц. На искушенный ежиный взгляд, игровой ньюсмейкер Рунета номер один — это GaMMeR. С незапамятных времен трудится он на благо геймеров, охочих до горячих новостей, а недавно свежие информационные поступления стали выкладываться на его страничку ежедневно! И почти все сообщения снабжены разумными комментариями GaMMeR'a. Приятное и полезное место.



http://www.geocities.com/mac_fank1/
(Адрес временный)

Преображение «Пещеры Дракона ONLINE» Сетевой Великий Дракон этой весной сменил свою маску, чешую и отпечатки когтей! Не верите? Проверьте!



В сети можно пообщаться с авторским коллективом нашего журнала:

Агент Кулер (ag_cooper@yahoo.com) ICQ UIN 53460175
Владимир Суслов (rusbear@cityline.ru), ICQ UIN 7438885
Eler Cant (elercant@hotmail.com), ICQ UIN 41891652
Lord Hanta (lordhanta@yahoo.com), ICQ UIN 12719898
Просто Серёга dj_serega@yahoo.com ICQ UIN 7283686

ExTRaKToR (-Ex@mail.ru) CJC (Cap_JC@yahoo.com)
G.Funk (djg_funk@yahoo.com), ICQ UIN 49176479
Mac Fank (yarem@sci.lebedev.ru), ICQ UIN 30725058
Александр Артёмов (madart@chat.ru)
ERS (ers@au.ru)

СПАСИБО

Редакция благодарит за помощь в работе **Дмитрия Потемкина** (г.Ликино-Дулево, Московская обл.), **Клуски Duster** (п.Развилка, Московская обл.), **mr.Vomicina** (г.Москва, за съемку скриншотов игр для иллюстрирования номера).

Также редакция особо благодарит **Дмитрия Горохова** и **А.Лазовского** (г.Москва), которые откликнулись на просьбу редакции (см. № 46, стр. 3) и отправили посылки в Детский дом «Ясная Поляна».

Вниманию иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 3 (трём) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21. На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-911-07-00 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредители:

ООО «Издательство АСТ»
и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор
Леонид Потапов

Управляющий делами
Наталья Бантле

Главный редактор
Валерий Поляков

Зам. главного редактора
Вадим Захарьин

Авторский коллектив редакции:

Александр Артеменко	Александр Макаров
Виктор Базанов	Иван Отчик
Николай Виноградов	Алексей Пожарский
Роман Еремин	Артем Сафарбеков
Роман Ерохин	Кирилл Сидоров
Александр Казанцев	Сергей Спирин
Валерий Корнеев	Владимир Суслов
Александр Лапшев	Алексей Яремчук

Компьютерная верстка «КАМОТО»
Зав. компьютерным бюро
Алексей Филатов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

тел. (095) 209-93-47, 911-07-00

Адрес для писем:

117454 Москва а/я 21

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

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф».

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

Доступ в Internet:
интернет-провайдер Cityline (www.cityline.ru)

Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»

Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» 48

Формат 60x90/8, печать офсетная, тираж 25000 экз., цена свободная подписано к печати 15.04.2000 г.

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Москва

Печать — АОТ ТПК Комитета РФ по печати. Заказ № 4703

Изготовление фотоформ — «Техника Молодёжи» Москва (095) 285-5625

© «Издательство АСТ»

© «КАМОТО»

Хит-парад героев игр

1. Sub-Zero (все Mortal Kombat) (1) (9)
2. Squall Leonheart (Final Fantasy VIII, PSX) (7) (2)
3. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (6) (5)
4. Cloud Strife (Final Fantasy VII, PSX) (4) (6)
5. Crash (Crash Bandicoot 3, PSX) (-) (1)
6. Hwoarang (Tekken 3, PSX) (3) (5)
7. Leon (Resident Evil 2, PSX) (5) (6)
8. Lara Croft (все Tomb Raider, PSX) (-) (1)
9. Scorpion (все Mortal Kombat) (-) (1)
10. Eddy (Tekken 3, PSX) (-) (1)

Музыкальный парад

1. Tekken 3 (PSX) на заставке (9) (2)
2. Sonic 3D (MD) ледяной этап (5) (4)
3. Tekken 3 (PSX) декорация Eddy (-) (1)
4. Lunar (PSX) песня Луны на корабле Hispaniola (-) (1)
5. Final Fantasy VII (PSX) последний босс (1) (4)
6. Earthworm Jim 2 (MD) на Continue (3) (7)
7. Road Rash 3 (MD) трасса Italy (7) (3)
8. Resident Evil 3 (PSX) титры (-) (1)
9. Parasite Eve (PSX) вся игра (-) (1)
10. Ace Combat 2 (PSX) начальная (-) (1)

После названия игры указаны:
первые скобки –
место в прошлом хит-параде,
вторые скобки –
в скольких хит-парадах
ПОДРЯД присутствовала
данная игра.



рис. Optimus Primes
г. Нижний Новгород



8-битные приставки

1. TMNT Tournament Fighters (-) (1)
2. Battletoads & Double Dragon (-) (1)
3. Kick Master (1) (2)
4. Backy O'Hare (-) (1)
5. Mortal Kombat 2 (-) (1)
6. Castlevania 2 (-) (1)
7. G.I. Joe 2 (-) (1)
8. Jurassic Park (-) (1)
9. Friday the 13th (-) (1)
10. Three Eyes Story (-) (1)

8-битная приставка Game Boy

1. Killer Instinct (-) (1)
2. Dragon Heart (5) (4)
3. The Legend of Zelda (1) (2)
4. Obelix (3) (2)
5. Worms (-) (1)
6. The Lion King (-) (1)
7. Wario Land (-) (1)
8. Mortal Kombat 3 (2) (4)
9. Donkey Kong (-) (1)
10. FIFA 97 (-) (1)

16-битная приставка SUPER NINTENDO

1. Donkey Kong Country 2 (2) (21)
2. Doom (3) (15)
3. Chrono Trigger (-) (1)
4. Super Mario World (-) (1)
5. Killer Instinct (1) (24)
6. Donkey Kong Country (4) (6)
7. The Legend of Zelda (8) (2)
8. Donkey Kong Country 3 (7) (2)
9. Prince of Persia (-) (1)
10. Mortal Kombat 2 (9) (4)

16-битные приставки

типа MegaDrive-2

1. Dune 2 (1) (12)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (10)
3. Contra Hard Corps (-) (1)
4. Mortal Kombat 3 (3) (6)
5. Beyond Oasis (4) (3)
6. Land Stalker (-) (1)
7. Earthworm Jim (-) (1)
8. Theme Park (-) (1)
9. Sonic & Knuckles (-) (1)
10. Rock'n'Roll Racing (-) (1)

32-битная приставка Sony PlayStation

1. Final Fantasy VII (1) (14)
2. Final Fantasy VIII (4) (3)
3. Metal Gear Solid (5) (5)
4. Tekken 3 (2) (9)
5. Mortal Kombat 4 (10) (2)
6. Resident Evil 3 (3) (2)
7. Quake 2 (6) (2)
8. The Need for Speed 4 (-) (1)
9. Ace Combat 2 (-) (1)
10. Driver (-) (1)

Великий Дракон – почтой!

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



БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!
Цена, включая стоимость пересылки,
25 руб. за номер (за №45, 46 и 47 – 30 руб)
Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с 21 по 47
(кроме 22, 25, 26, 30, 31, 35, 37 и 44),
и сборники "Крутой Геймер" №№ 6, 7.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

ТЕЛЕФОНЫ РЕДАКЦИИ:
209-93-47 и 911-07-00
по ним вы можете сделать ваш заказ



ПОДАРОК от Великого Дракона!

В каждый 50-й
экземпляр журнала,
отправленный по почте,
Великий Дракон
самолично вкладывает
диск с игрой для Sony PlayStation
Цена за номер при этом не увеличивается!

