

31

# D ВЕЛИКИЙ ДРАКОН



**MORTAL KOMBAT ANNILATION:**  
2-я часть «Смертельной битвы» на экране



**ДЕЛО САБ-ЗИРО**  
живет и побеждает



**ВЫ НЕ КАКОЙ-ТО ТАМ СИНИЙ ЕЖ ИЛИ БРАТ МАРИО, В ЭТОЙ ИГРЕ — ЗВЕЗДА!**



**МОНСТРЫ СПАСАЮТ ЗЕМЛЮ**

**STAR WARS MASTERS**  
приёмы персонажей



## FINAL FANTASY VII



# ЛУЧШИЕ ИГРЫ 1997 года

по результатам читательских хит-парадов,  
опубликованных в номерах 30-36 журнала «Великий Дракон»

Всего хит-парадов — 27:

«8 бит» — 7 хит-парадов, 3386 писем;  
Mega Drive — 7 хит-парадов, 3712 писем;  
Super Nintendo — 7 хит-парадов, 1117 писем;  
Sony PlayStation — 6 хит-парадов, 542 писем.

После названия указано количество баллов, набранных игрой.

Баллы считались по следующей системе:  
за первое место в хит-параде — 10 баллов,  
за второе — 9, за третье — 8, ... , за десятое — 1 балл.  
В скобках — число упоминаний игры в хит-парадах.

## 8 БИТ

1. Battleloads & Double Dragon 56 (6)
2. Mortal Kombat 2 45 (6)
3. TMNT Tournament Fighters 29 (5)
4. Jurassic Park 24 (5)
5. Jungle Book 21 (4)
6. The Lion King (Super) 21 (3)
7. Zen Intergalactic Ninja 20 (3)
8. Three Eyes Story 14 (3)
9. Aladdin 12 (2)
10. Bucky O'Hare 11 (2)
11. The Flintstones. Surprise at Dinosaur Peek 10 (2)
12. TMNT 3 9 (2)
13. Best of the Best 9 (1)
13. Double Dragon 3 9 (1)
13. Gun Smoke 9 (1)
16. TMNT 2 8 (1)
17. Duck Tales 2 7 (2)
17. Street Fighter 3 Turbo 7 (2)
19. Fatal Fury Special 7 (1)
19. Metal Gear 7 (1)
21. Battleloads 6 (1)
21. Earth Worm Jim 2 6 (1)
21. Fantastic Dizzy 6 (1)
21. Super Mario Bros. 3 6 (1)
25. Ninja Dragon Sword 3 5 (1)
26. Street Fighter 5 4 (1)
26. Top Gun 2 4 (1)
28. Duck Tales 3 (1)
29. Alien 3 2 (1)
29. The Flintstones. Rescue of Dino and Hoppy 2 (1)
29. The Hook 2 (1)
32. Batman 1 (1)
32. G.I. Joe 1 (1)
32. Operation Wolf 1 (1)
32. Super Spyhunter 1 (1)
32. Toy Story 1 (1)

4. Earth Worm Jim 2 39 (5)
5. Sonic 3D Blast 23 (4)
6. Zero Tolerance 22 (4)
7. Earth Worm Jim 17 (4)
8. Sonic 3 12 (2)
8. The Lion King 12 (2)
10. Jungle Strike 11 (2)
11. Flashback 10 (3)
12. Batman Forever 10 (2)
13. Toy Story 8 (2)
13. Wrestlemania AG 8 (2)
15. Virtua Racing 8 (1)
16. Comix Zone 6 (3)
17. Aladdin 6 (2)
17. Road, Rash 3 6 (2)
19. Mortal Kombat 2 6 (1)
19. Urban Strike 6 (1)
21. True Lies 5 (1)
22. Roar of the Beast 4 (1)
23. FIFA Soccer 96 3 (1)
24. Doom Troopers 2 (1)
24. Lethal Enforcers 2 2 (1)
24. NHL'97 2 (1)
24. Street Fighter 2: Special Championship Edition 2 (1)
28. Syndicate 1 (1)
28. Wrestlemania 1 (1)

17. Revolution X 5 (1)
17. Super Mario Kart 5 (1)
17. Ultimate Mortal Kombat 3 5 (1)
21. Super Mario All-Stars 4 (1)
22. Street Fighter 2 Turbo 3 (1)
22. Urban Strike 3 (1)
24. Biker Mice from Mars 2 (1)
24. Double Dragon 5: The Shadow Falls 2 (1)
24. The Lost Vikings 2 (1)
24. Toy Story 2 (1)
24. Yoshi's Island 2 (1)
29. Bubsy 1 (1)
29. Rise of the Robots 1 (1)

## SONY PLAYSTATION

1. Tekken 2 29 (3)
2. Command & Conquer 28 (5)
3. Soul Edge 28 (4)
4. Twisted Metal 2 27 (6)
5. Mortal Kombat Trilogy 22 (4)
5. Resident Evil 22 (4)
7. Final Fantasy VII 21 (4)
8. Crash Bandicoot 17 (2)
9. Suikoden 14 (2)
10. Alien Trilogy 12 (2)
11. Vandal-Hearts 10 (1)
12. Final Doom 9 (2)
13. Samurai Shodown III 9 (1)
14. Street Fighter Alpha 2 8 (2)
15. Street Fighter Ex Plus Alpha 8 (1)
16. King's Field 2 7 (1)
16. Soviet Strike 7 (1)
18. Mechwarrior 2 6 (1)
18. Tomb Rider 6 (1)
20. Dracula X 5 (1)
20. Fatal Fury: Real Bout 5 (1)
20. War Gods 5 (1)
23. Bushido Blade 4 (1)
23. Spider 4 (1)
25. Macross VFX 3 (1)
25. Pandemonium! 3 (1)
25. Rage Racer 3 (1)
28. Porsche Challenge 2 (1)
28. Street Fighter Alfa 2 (1)
30. Ridge Racer Revolution 1 (1)
30. Tecmo's Deception 1 (1)

## SUPER NINTENDO

1. Donkey Kong Country 2 56 (7)
2. Mortal Kombat 3 53 (7)
3. Killer Instinct 47 (7)
4. Donkey Kong Country 38 (5)
5. Doom 32 (5)
6. Donkey Kong Country 3 18 (4)
6. Earth Worm Jim 2 18 (4)
8. Super Mario World 18 (3)
9. Sim City 12 (5)
10. Cybarnator 9 (1)
11. Pitfall 8 (1)
11. Super Metroid 8 (1)
13. Aladdin 7 (2)
14. Super Empire Strikes Back 7 (1)
15. Batman Returns 6 (2)
16. The Lion King 6 (1)
17. Mortal Kombat 2 5 (1)

## SEGA MEGA DRIVE

1. Mortal Kombat 3 65 (7)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 47 (6)
3. Dune 2 41 (6)



# ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА! ALL GAMERS, ATTENTION, PLEASE!

## КОНКУРС ЖУРНАЛА «D» (ВЕЛИКИЙ ДРАКОН) ПРОДОЛЖАЕТСЯ И НАЧИНАЕТСЯ ЕГО СЕДЬМОЙ ЭТАП.

РЕДАКЦИЯ ОТ ВСЕЙ ДУШИ ПОЗДРАВЛЯЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ШЕСТОГО ЭТАПА. А ЖЕЛАЮЩИМ ВЛИТЬСЯ В ЧИСЛО ПРЕТЕНДЕНТОВ НА НОВЫЙ КОМПЛЕКТ ПРИЗОВ НАПОМИНАЕТ УСЛОВИЯ НАШЕГО КОНКУРСА

### 1 КОНКУРС ПРОВОДИТСЯ

В ПЯТИ НОМИНАЦИЯХ:

- лучшее описание игры;
- лучший сюжет игры, придуманный читателем;
- лучший комикс;
- лучший рисунок;
- наибольшее количество секретов.



2 Участником конкурса автоматически становится любой, приславший в редакцию описание какой-либо игры или секреты к ней, сюжет, комикс, рисунок.

ПИСЬМА, ПРИСЛАННЫЕ В РЕДАКЦИЮ, НЕ ОТСЕИВАЮТСЯ «ПО СРОКУ ДАВНОСТИ».

### 3 ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ МАТЕРИАЛОВ, ПРИСЛАННЫХ НА КОНКУРС, ОСТАЕТСЯ ПРЕЖНИМ.

С ним вы можете ознакомиться в 31 номере журнала. Хотим еще раз подчеркнуть, что на победу в конкурсе не могут претендовать описания, переписанные из статей журнала, сюжеты, содранные из фильмов или книг, рисунки, скопированные со вкладышей жвачек, секреты, взятые из каталогов и сборников. Таких «творений» очень мало, но, к сожалению, попадают.

## УСЛОВИЯ КОНКУРСА

### 4 СОВЕТЫ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА:

- старайтесь выбирать игры, описания которых еще не публиковались. Это касается и присылаемых секретов. Учтите, что если какой-то секрет уже был опубликован в каком-нибудь выпуске журнала, повторно мы его не печатаем. Поэтому, смотрите ранее вышедшие номера и проверяйте свои материалы;
- точно указывайте название игры, которое приводится в ее заставке (а не только то, что на наклейке картриджа). Особенно это касается «китайских» картриджей;
- подписывая игру псевдонимом, не забывайте указать разборчиво свою подлинную фамилию и точный домашний адрес;
- напрягитесь и пишите название игры, пароли, адрес, фамилию разборчивым почерком;
- не ждите от нас ответа на вопрос: «как там мое письмо, и какое место я сейчас занимаю?» Увы, отвечать персонально каждому выше наших сил и возможностей.



### 5 ПОБЕДИТЕЛИ, ПРИЗЫ, НАГРАЖДЕНИЕ:

- победители определяются по качеству и совокупности опубликованных, подчеркиваем, опубликованных работ;
  - победителем в номинации «наибольшее количество секретов» становится автор наибольшего числа публикаций в рубрике «Нет проблем», но не в ее разделе «Хочешь — верь, хочешь — проверь». Так что претендующие на этот приз — особо внимательно относитесь к точности и качеству присылаемых материалов!
- НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ.** Поскольку в каждой рубрике «Нет проблем» мы публикуем около 70(!) секретов, к моменту сдачи номера в типографию мы не имеем физической возможности проверить их все, и непроверенные попадают в раздел «Хочешь — верь, хочешь — проверь». Однако, проверку мы ведем постоянно, и многие секреты из этого раздела впоследствии в базе данных редакции получают пометку «Проверено, мия нет!» Такой секрет также засчитывается участнику конкурса при подведении итогов.

- основные призы победителям устанавливает не редакция журнала, а фирмы — поставщики приставок и игр. Количество этих призов и какие сюрпризы ждут победителей очередного этапа конкурса, до последнего момента остается загадкой и для редакции. Но призы, пока что, были неплохие (вы их видите на этой странице). Надеемся, и дальние призы будут не хуже.



**ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА!**

# ОДЕРЖАНИЕ



- 4 Приколы геймеров
- 4 «Mortal Kombat» в Чикаго
- 4 Геймерский астрологический прогноз
- 5 «Вавилон 5» на экране и в Интернет
- Скоро: игра «Babylon 5 Space Combat Simulator»
- 6 Мир Anime
- 10 Mortal Kombat Annihilation: 2-я часть «Смертельной битвы» на экране
- 82 Читательские хит-парады
- 96 Наш выбор в Internet

## Sony PlayStation

- 12 MK MYTHOLOGIES: SUB-ZERO  
Дело Саб-Зиро живет и побеждает.
- 17 IRON AND BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT  
Статья посвящается всем тем, кто нашел свою мечту в книгах стиля фэнтези, а также и тем, кто просто любит хорошие драки.

18 FINAL FANTASY VII. Решение. Диск 1. Часть 2. Начало в №36 Сефирос возвращается. В погону!

23 BLOOD OMEN: THE LEGACY OF KAIN.  
Только вы вышли из таверны, как банда головорезов вас в капustu порубала. Так начинаются приключения в этой игре, представляющей собой удачную и довольно редкую смесь жанров Action и RPG.

24 ТЕСМО'S DECEPTION  
Игра построена по той же системе, что и шахматы — просчитал, подготовился и вдумчиво уничтожил противника.

26 ADIDAS POWER SOCCER  
Было у отца три сына: двое умных, третий — футболист.

28 Что год грядущий нам готовит?  
Обзор 18 (!) игр, выход которых запланирован на этот год.

32 Анонсы  
Colony Wars, Alundra, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, Duke Nukem 3D: Total Meltdown.

48-49 На постере: STAR WARS. MASTERS OF TERAS KASI  
Приемы персонажей

## ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

33 Рублемания  
Еще пара деноминаций, и рубль станет самым твердым из всех рублей.

## 16 бит. Мегадрайв

34 THE GREAT CIRCUS MYSTERY  
В игре вы будете самим Микки Маусом либо его подружкой Минни, это уж кому как нравится.

38 SECOND SAMURAI  
Только немногие из людей решились воспротивиться воле ДЕМОНА...

42 MARSUPILAMI  
Длиннохвостый гепарденек Марс и слоненок Бонелли решили сбежать из цирка и добраться до бразильских джунглей, где, как известно, много диких обезьян.

51 POWER MONGER  
Тебе придется командовать войском, обеспечивая его оружием и провиантом, набирать рекрутов, заключать и расторгать союзы, одним словом, сделать все возможное, чтобы вернуть мир и спокойствие своей измученной стране.

56 RISTAR  
Вы не какой-то там синий еж или брат Марио, в этой игре вы — Звезда!

## 16 бит. Супер Нинтендо

61 SPARKSTER  
Очередную принцессу в очередной раз похищают очередные инопланетяне. И бог бы с ней, да вот нейметса опосуму по имени Спаркстер...



# Великий Дракон — почтой! Без предварительной оплаты!

Цена, включая стоимость пересылки, 17 рублей за номер

Оплата по получении журнала на почте. Высылаем по почте номера с 21 по 36 (кроме 22, 25 и 30).

Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21 (лучше – на открытке)

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой". Не забудьте указать почтовый индекс и фамилию, имя, отчество получателя. Заказ можно сделать по тел. (095) 209-93-47

Уважаемые Москвичи! Если вы, место заказа по почте, зайдёте к нам в редакцию (см. схему), то нужный номер журнала вы получите и быстрее, и дешевле.

## ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон) по ценам издательства в магазине по адресу:

Москва, улица **КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5**

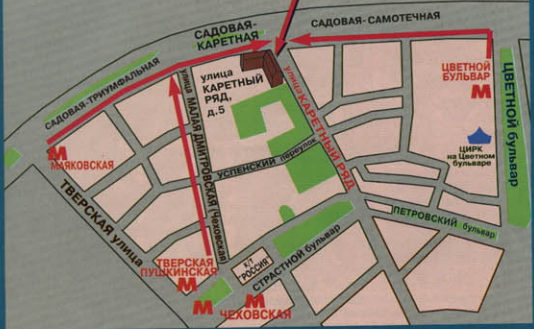
Продажа в розницу и мелким оптом.

Телефон для оптовых покупателей:

**(095) 209-93-47**



книжный магазин издательства «АСТ» без выходных с 10-19 (вскр. до 17\*). Перерыв 14\* - 15



## ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА НА ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ (СЦЕНАРИЙ) «ИГРЫ ПО ОСНОВАМ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

ПРИ ОБЪЯВЛЕНИИ КОНКУРСА В УЧЕБНИКАХ ПО «ОБЖ»

ДЛЯ 10 КЛАССА (стр.383)

И 11 КЛАССА (стр.319)

ДОПУЩЕНА ОШИБКА

В АДРЕСЕ,

ПО КОТОРОМУ СЛЕДУЕТ

НАПРАВЛЯТЬ СЮЖЕТЫ

(СЦЕНАРИИ).

НО В РАЗМЕРЕ

ПРИЗОВОГО ФОНДА

(5 МИЛЛИОНОВ РУБ)

ОШИБКИ НЕТ!

А ПОТОМУ ПИШИТЕ НА

НАШ ПРЕЖНИЙ АДРЕС:

117454 МОСКВА А/Я 21.

НА КОНВЕРТЕ

НАДПИШИТЕ: «КОНКУРС

«ЛУЧШАЯ ИГРА».

Справки по тел. 209-93-47

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА

«ВЕЛИКИЙ ДРАКОН»

ИЗДАТЕЛЬСТВО

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

ВЕДОМОСТИ

## 8 БИТ

### 66 BIG NOSE FREAKS OUT

Когда у тебя что-то похищают, то это самое ценное и дорогое. Потому не удивляйтесь, что неандерталец Большенос так расстроился из-за пропажи кучки костей.



G. Dragon РЕКОМЕНДУЕТ...

### 70 GODZILLA. MONSTER OF MONSTERS

Монстры спасают Землю. Дожили...

## ЗАБОР

### 74 Забор трещит под грузом объявлений.

## КОМИКС

### 76 Уличный Боец. Начало легенды. Часть вторая. Мастер Шенг-Лонг мог бы гордиться ими. Это были его лучшие ученики...

### 92 Non Stop! Играем без перерыва! По многочисленным просьбам: игры, опубликованные в 21-36 выпусках журнала.

### 64 Магазин Продажа видеоприставок и игр по почте. Итоги Новогодней лотереи среди покупателей.

## Нет проблем

### 83 Соникиада: секреты.

### 95 Кроссворд. Автор The Shadow, пос. Волоконовка, Белгородская обл.



## ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

### 95 Ваша реклама заглянет во все уголки страны!

# ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

**Addams Family** — мыльная опера.

**Earth Worm Jim** — глиста в скафандре.

*Максим Рязанов, г. Москва*

**Blockout** — крутой тетрис.

**Brutal** — звери озверели.

*Sonic и Евгений, г. Москва*

**Operation Wolf** — Punisher продолжает свои приключения.

**Goal III** — ох, как надоело играть по правилам!

**Ghostbusters** — кошмарные сны привидения Каспера.

**Tale Spin** —

не дай бог попасть на этот рейс!

**Home Alone** — оставь такого одного и жить негде будет.

*Сергей Иванов,*

*г. Минск, Беларусь*

**The Lion King** — сын за отца.

**Flashback** — подайте на

"Вимпоцетин".

**Snake Rattle'n'Roll** — гадуки на эстраде.

*MegaMax, г. Владивосток*

**Plok** — ноги в руки и вперед!

**Mortal Kombat** — ты в собственном соку.

**Asterix & Obelix** — Тарапунька и Штепсель в прошлой жизни.

**Cool Spot** — эм-энд-эмс в севен-апе.

**Road Rash 3** — дальше едешь — тише будешь.

**Cannon Fodder** — "я из пушки в небо уйду"!

**Felix the Cat** — эй!

Не стойте слишком близко!

Я — кот Феликс, а не киска!

*МКХРХ, г. Москва*

**Zero Tolerance** — нуль на палочке.

**Sonic** — я держу тебя в ежовых рукавицах.

**Wrestlemania** — с этим судьей я поговорю отдельно!

*Сергей Корсуновский,*

*г. Санкт-Петербург*



# FUN CLUB



Не часто, так и говорить, приходится к нам в редакцию письма от читателей из-за океана. И если, уж, совсем честно, то это первое. Именно поэтому мы решили опубликовать его целиком, тем более, что в нем содержится информация, интересная для сравнения состояния геймерского дела у нас и в США. Просим только учесть, что письмо было отправлено из Чикаго 19 декабря 1997 года.

Здравствуйте, дорогая редакция журнала "Великий Дракон". Меня зовут Олег. Я живу в Чикаго. Я большой поклонник серий "МК". И хочу сообщить вам последние новости, связанные с МК4, а также с новым фильмом "MK2 Annihilation".

Где-то две-три недели назад в аркадах Чикаго появился "Mortal Kombat 4", версия 1.2. В ней уже есть боссы. Когда я подошел к автомату и спустил первые два жетона, то сразу услышал смех Шао Кана. Передо мной появилась таблица выбора игроков, и вместо знаков "???" в середине я увидел картинки всех трех секретных бойцов. Это Джакс, Джонни Кейдж и Рейко. Рейко — странный парень с маской на глазах, внешне очень похожий на Робина из популярных фильмов про Бэтмена. Про боссов сказать пока ничего не могу, я до них еще не дошел...

Через две недели выйдет МК4 на PlayStation, он будет стоить \$49.99, я собираюсь обязательно его купить. Больше пока никаких новостей по поводу МК4 нет. Как только что-нибудь узнаю новое, я вам напишу.

А сейчас я вам расскажу по фильму "MK2 Annihilation". Где-то три недели назад он прошел в кинотеатры города. Очередь на него стояла очень большая, но я успел на него попасть. Фильм мне очень понравился. В нем были и Смоук, и Джейд, и Мотаро, Сайрекс, Джонни Кейдж, которого убили в самом начале фильма. Синдел, Найтвульф. Райден вообще юморит весь фильм, все время смеется, а под конец сделал себе короткую стрижку "по рокам". Также там были другие бойцы из всех трех частей и из "Ultimate". Не было лишь Кабала и Страйкера, о них только что сказал Шао Кан и все. Между прочим по фильму Райден — брат Шао Кана.

Кстати, у нас уже есть такие игры для PlayStation, как Tomb Raider 2, Tekken 3, Killer Instinct 2, Jetmoto 2, Cool Boarders 2, Crash Bandicoot 2, WCW Nitro, Crystal Depth.

*Бондарь Олег, штат Иллинойс, Чикаго.*

Калуга, как известно, родина Циолковского. Он очень любил смотреть на звезды и заразил этим увлечением многих жителей города. Поэтому неудивительно, что калужанин Crazy Wolf тоже обратил свой взор к зодиакальным созвездиям и породил

## Краткий «ГЕЙМЕРСКИЙ АСТРОЛОГИЧЕСКИЙ ГОРОСКОП» на 1998 год

**ОВЕН.** В лучшем случае вам подарят IBM PC, а в худшем у вас сломаются последняя "Dendy".

Но будем оптимистами, взамен восьмьюбитки да что-нибудь да и подарят.

**ТЕЛЕЦ.** Если хватит терпения, и вы не будете часто бросать приставку из окна, то каждую игру, за которую возьметесь, вы пройдете до конца.

**БЛИЗНЕЦЫ.** С уверенностью можно сказать следующие: будете есть, пить и заседать перед телевизором, тыча в разные кнопки.

**РАК.** Ну что для вас придумать?.. Ой! Я хотел сказать "предсказать"! Поскольку вы того же знака, что и Сейлор Мун, у вас все будет, как у нее.

**ЛЕВ.** К вам придет куча родственников, и вся она будет непрерывно играть на вашей приставке. **ДЕВА.** Победите себя! У вас в 1998 году будет чаша, и тогда болейте пальцы от непрерывного нажатия кнопок двойстиком.

**ВЕСЫ.** Все останется по-прежнему. Будете толкаться в очереди за "Великим Драконом", будете играть на своей дорогой любимой приставке и будете учиться, учиться и учиться...

**СКОРПИОН.** Лучше сразу снимите электрочетчик — ваша непрерывная игра приведет к резкому увеличению семейных расходов на электричество.

**СТРЕЛЦЫ.** Вы станете древнее на год. Но солнце будет по-прежнему вылезать из-за горизонта, а приставка поглощать все новые и новые игры.

**КОЗЕРОГ.** В лучшем случае вы станете супер-геймером, а в худшем — не супер-геймером.

**ВОДОЛЕЙ.** Вам предстоит длинный год — целых 365 дней, и все это время родители будут судить и венком отгонять вас от телевизора.

**РЫБЫ.** Вы расстреляете и изобьете всех ваших врагов, спасете пару тысяч раз свою невесту и выдво больше — Землю. И все это в мире видеоигр на планете, которая зовется "Великий Дракон".



# «ВАВИЛОН 5» на экране и в Интернет



Наконец-то и на нашей улице, улице поклонников сериала «Вавилон 5», наступает праздник! Компания Sierra On-Line не так давно объявила, что ведет разработку долгожданной игры, происходящей во вселенной «Вавилона». Естественно, это будет симулятор космического боя, и называется он именно так: «Babylon 5 Space Combat Simulator», хотя, скорее всего, это лишь рабочее название, которое вскоре сменится на что-нибудь типа «И Тень закрыла звезды». Официальный пресс-релиз компании очень скуден, но тем не менее, в нем сообщается, что игрокам

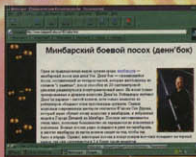
будут доступны корабли «Вавилона 5». Причем помимо напряженной «работы» непосредственно в cockpit истребителей (и рубках крейсеров?), есть еще и некий стратегический элемент в виде влияния на расстановку сил перед сражением и руководство ими во время боя. Воевать будем вроде с Тенями. Графика обещает быть на высоте, хотя на момент написания материала никаких картинок из игры, кроме заставки, нам найти не удалось. Зато известно, что бесменный «вавилонский» композитор Кристофер Франк (статья, автор музыки к рецензируемому в этом номере мультфильму «Tenchi Muyo In Love») принимает активное участие в создании музыкального оформления игры. Ну что же, давайте терпеливо ждать осени, когда «B5 SCS» появится на PC — и возможно эта игра окажется настолько хороша, что мы забудем, что она появилась так поздно!



Sierra также выпустила к Рождеству «Official Babylon 5 Reference Guide» — компьютерную энциклопедию по «Вавилону 5». Скорее всего, на широких российских просторах она так и не появится. Но знаете, что? Она нам, в общем-то, и не нужна! Ведь на Интернете есть Официальный сайт российского фан-клуба «Вавилона 5», где можно найти всю ту же информацию, только уже переведенную на русский язык и снабженную комментариями, во многом учитывающими специфику российского показа сериала! Мы уже писали об этом сайте, но сейчас представим случай рассмотреть очередную серию «Вавилона». Что вы делаете дальше? Вы садитесь за свой компьютер, открываете Интернет-браузер и набираете адрес [www.babylon5.aia.ru](http://www.babylon5.aia.ru). Вы попали на нужный сайт. Залезаете в меню «Текущий эпизод» и еще раз наслаждаетесь видео- и аудиофрагментами увиденной серии. Здесь же вы легко читаете ее сценарий и углубляетесь в детальный ее разбор, проведенный специалистами клуба. Покончив с этим, можно ознакомиться с комментариями Майкла Стражинского, создателя «Вавилона», также касающимися этой серии. Можно почитать анонс следующей серии, но не больше — все сопровождаю-

щие статьи появятся на сайте только после вечернего показа серии по ТВ 6. А пока советуем заглянуть в русскую версию «Энциклопедии Космобиологии», подробно и досконально описывающую вселенную сериала. Тут и история каждой расы, от известных всем минбарцев и нарнов до нечасто упоминаемых дрази, статьи об их науке, культуре, технике, вооружениях; полный список появляющихся в сериале кораблей со всеми техническими характеристиками. Само собой, по хитричичку разложена вся станция «Вавилон» — приведены ее точные карты и описания всех уровней и помещений. Там же, кто интересуется, как создается сериал, тоже доступна нужная информация: от рассказа Стражинского о том, как пишется сценарий, до всех тонкостей производственного процесса, включая работу над спецэффектами. Есть и интервью с создателями «Вавилона» и с актерами, исполняющими в этой великой саге главные роли. Кто знает, может быть вы найдете ответ на самую большую загадку Мироздания — сколько минбарцев нужно, чтобы вкрутить электрическую лампочку?

Кстати, именно клуб добился от ТВ 6 показа серий в правильном порядке, чего не было сделано в позпрошлом и прошлом году, когда «Вавилон» впервые появился на наших телеэкранах! Сейчас клуб всячески ищет издателя для печатной версии сайта — ведь далеко не всем россиянам доступен Интернет. А пока, как член клуба, приглашаю посетить нашу сетевую штаб-квартиру и еще раз окунуться во вселенную, где идет Великая Война!



Агент Купер

# Мир Anime

ЛУЧШЕЕ ИЗ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

**Конничи-ва, дорогие поклонники японской анимации!**

В первом выпуске "Мир Anime" ("Великий Дракон", номер 35) Лорд Ханга познакомил вас с лучшими, на его взгляд, японскими фильмами в жанре anime. Я полностью согласен с тем, что две упомянутых им картины, "Акира" и "Призрак в доспехах", по праву могут считаться непревзойденными шедеврами. Но что, если бы их никогда не было? Как бы фильмы (или сериалы) тогда заняли их место? На такой вопрос я и попробую ответить в этой статье.

**"Gunsmith Cats", автор — Кеничи Сонода, студия Kodansha, 1995-1996**



Серия, состоящая из трех тридцатиминутных OVA, предназначена для ценителей настоящего экшна. Вы не найдете здесь ни долгих скучных разговоров, ни философских отступлений, ни сложных шекспировских персонажей, есть только "свои" и "чужие", а между ними — максимум перестрелок, схваток и погонь. "Свои" — это команда из двух охотниц за удачей: **Ралли Винсент**, специалистка в области огнестрельного оружия, и **"Минни" Мэй Хопкинс**, легкомысленной дамочки (а la Усаги Цукино), но, вместе с тем, эксперта по взрывчатке. Они содержат в Чикаго нелегальное частное детективное агентство, скрывающееся под вывеской оружейного магазинчика. В роли "чужих" выступают нечестный на руку кандидат на пост городского мэра **Джонатан Вашингтон**, занимающийся нелегальной контрабандой оружия, и подрабатывающая заказными убийствами бывшая сотрудница КГБ **Насташа Радинов**. Имеется еще и третья сила в лице сотрудницы местного бюро Агентства по борьбе с терроризмом (ATF) **Билла Коллинза**, ведущего собственное расследование.

**Кеничи Сонода** считается большим знатоком всех видов огнестрельного оружия, так что будьте спокойны — бешеные перестрелки в фильме максимально "реалистичны" (если такое слово можно применить к anime). Дизайн героев весьма интересен. Если русская femme fatale Радинов и агент Коллинз — более или менее привычные типажи, то главные героини, Ралли и "Минни" Мэй выполнены почти в технике **super-deformed**, у них чуть ли не детский облик, сильно контрастирующий с жестоким внешним миром, в котором им приходится



Недавно, в рамках XXI Фестиваля японских фильмов, проводившегося Посольством Японии в России, в московском кинотеатре "Ударник" прошел премьерный показ фильма "Призрак в доспехах" ("Ghost in the Shell", реж. Мамору Осии). В марте 1997-го года на солидном конкурсе "World Animation Celebration Awards" эта лента выиграла в категориях "Лучший полнометражный анимационный фильм" и "Лучшая режиссура", оставив позади такие известные полнометражники, как диснеевский "Гуфи", "Все собаки отправляются в рай — II" от MGM и "Бивис и Батхед" от MTV.

Подробнее об этом фильме (и об отличной PSX-игре по нему) вы можете прочесть в 35 номере нашего журнала.

Редакционный коллектив понимает, что anime в России пока находится на позиции андеграундного искусства, плохо знакомого основным зрительским массам. Понимаем мы и то, что упоминаемые здесь фильмы достать очень трудно, а порой — невозможно. Рубрика "Мир Anime" призвана не только знакомить наших читателей с выдающимися anime-фильмами, но и служить постоянным напоминанием российским фирмам-видеопрокатчикам о том, что в мире существует ПОПУЛЯРНОЕ направление анимации, практически полностью ими игнорируемое.

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

## Небольшой словарь терминов:

**Anime** — японская анимация  
**Manga** — японские комиксы  
**OVA** или **OAV** — «original video animation» фильм, выпущенный только на видео  
**Hentai** — эротическая манга  
**SM** — общепринятое сокращение от «Sailor Moon»







国田健一



アフターマンKC

ガン  
スミス  
キャッツ

田



カブメニスキヤツ

GUNSMITH CATS

действовать. Именно этот контраст придает им особую сексуальность и сильнее всего шокирует, когда впервые смотришь "Gunsmith Cats". Если вы изголодались по хорошему мультяшному детективу, полному быстрых автомобилей, больших пистолетов и красивых девушек, попытайтесь где-нибудь отыскать эти OVA, гарантирую, что вы будете пересматривать их не один раз!

"Neon Genesis Evangelion", студия Gainax, 1995



"Evangelion", безусловно, можно считать явлением в современной японской, да и мировой, анимации. Если создатели "Ghost in the Shell" подняли на недосягаемую высоту планку полнометражных фильмов, то авторы "Eva" преодолели ее же самое с ТВ-сериалами. По мнению множества авторитетных печатных изданий это лучший анимационный телесериал, когда-либо созданный в Японии. Мне удалось посмотреть далеко не все 26 серий, хотя уже то, что я увидел, впечатляет.

...В 2000 году Землю должен был постигнуть конец света. Но после столкновения планеты с гигантским метеоритом и последовавших за ним катаклизмов примерно половина ее населения все же уцелела. Эта катастрофа была названа Вторым Ударом... Прошло пятнадцать лет, и планету посетила машина-разрушитель, Ангел Апокалипсиса, призванная завершить уничтожение нашего мира. Войска ООН оказались бессильны в борьбе с Ангелом, окружающим себя "полем абсолютного ужаса". Единственным оружием, способным преодолеть такое поле, являются **Евангелионы (Евы)** — огромные биомеханические роботы, созданные секретным агентством NERV. Но пилотировать эти машины могут только 14-летние дети, рожденные сразу после Второго Удара. Один из них — **Шиндзи Икари**...

Вы, наверное, удивились: почему я расхваливаю фильм с такой стандартной научно-фантастической завязкой? Да потому, что это только завязка! И даже если первая пара серий смотрится не очень-то захватывающе, где-то на третьей-четвертой вы внезапно понимаете, что действительно смотрите лучший anime-сериал в мире: сюжет прямо-таки расцветает. Я не люблю боевых роботов, и поэтому, когда впервые увидел Еву, слегка приуныл: ну вот, очередной "Macron-1" / "Voltron" / "Saber Rider". Оказывается, нет! Сам робот тут глубоко вторичен по отношению к пилоту. Более того, если пилот чем-то расстроен, плохо себя чувствует — робот тоже практически теряет боеспособность. Выходит, что будущее Земли зависит не столько от мощи оружия Евангелионов, сколько от физического, а самое главное — эмоционального состояния подростков-пилотов.



NEON GENESIS EVANGELION Genesis 2



Рэй и Асукэ.





только начинающих вступать во взрослую жизнь со всеми ее трудностями и опасностями. Мы следим за тем, как на протяжении серий Шиндзи превращается из стеснительного мальчика в настоящего воина, как он постепенно осваивает управление **Евой-00** (этому посвящена не одна серия), как к нему присоединяются девочки **Рей** и **Аска**, тоже становящиеся пилотами, как крепнет их дружба. В сериале более десятка постоянных героев, и постепенно мы все ближе знакомимся с внутренним миром каждого из них, узнаем, что это за люди, на которых возложена трудная миссия защиты наших планеты.

Сюжет — главный, но не единственный плюс сериала. Достойн упоминания тот факт, что, хотя в **"Evangelion"** — достаточно сцен битв между Ангелами и Евами, создатели ни разу ни прибегли к повторам анимации. Каждая сцена отрисована заново, здесь нет одинаковых боев — как не могло бы их быть в жизни, слишком уж непредсказуемы роботы и их пилоты. Музыкальное сопровождение отлично подчеркивает атмосферу того или иного момента, а начальная песня, "Zankoku na tenshi no yonni...", пользуется большой популярностью среди закоренелых поклонников anime.

Весь **"Evangelion"** издан на видеокассетах (**"Genesis 0:1 — 0:13"**), по две ТВ-серии на каждую, плюс фильм для кинотеатров, состоящий из двух частей: **"Death and Rebirth"** и **"The End of Evangelion"**. Вдобавок к этому, студия Gainax собирается в ближайшее время выпустить все ТВ-серии в формате OVA, при этом слегка изменив сюжет.

**"Tenchi Muyo in Love"**, автор — Кадзисима Масакэ, студия Pioneer, 1996 Русские субтитры — клуб R.An.Ma., 1997



Сначала, как всегда, была популярная манга. Затем были сняты несколько успешных OVA, за ними последовал ТВ-сериал (местами сюжетно конфликтующий с OVA) и, под конец — полнометражный фильм. Все они повествуют о пареньке **Тенчи Масакэ**, на которого однажды прямо с неба свалилась довольно интересная компания: опаснейший космический пират **Рио-оки**, ученая-изобретательница **Вау**, двое Галактических полицейских **Михоши** и **Кионе** и наследная принцесса королевского дома Джурай **Аэйка** со своей малолетней сестренкой **Сасами**. О сюжете расскажу очень коротко, поскольку его многочисленные запутанные хитросплетения переказывать бессмысленно — это займет уйму места. Скажу только, что они очень интересны, забавны, а зачастую просто трогательны. Но предупреждаю, человек, не знакомый с сериалом, вряд ли сразу разберется во взаимоотношениях героев фильма — все равно, что смотреть **"Sailor Moon R The Movie"**, — не увидев перед этим ТВ-серий.



В фильме рассказывается о том, как опасный галактический преступник **Кейн**, считающий членов древнего дома Джурай своими кровными врагами, решает погубить мать **Тенчи Аичику**, наследницу Джурай. Для того, чтобы это



Риоки



Сериал "Tenchi Muyo in Love" — это история о том, как опасный космический пират Рио-оки, ученая-изобретательница Вау, двое Галактических полицейских Михоши и Кионе и наследная принцесса королевского дома Джурай Аэйка со своей малолетней сестренкой Сасами.





предотвратить, Тенчи со всей гопкомпанией отправляется в Токио 1970-го года, где Кейн решил нанести свой удар. Оказывается, родители Тенчи только-только полюбили друг друга, и теперь нашему герою надо еще и следить, чтобы никто из "гостей из будущего" не помешал им встречаться. Любители динамичных "анимешных" боев будут слегка разочарованы: финальная схватка тут не только финальная, но и, в общем-то, единственная. Что, впрочем, с лихвой компенсируется ставшим традиционным разрушением части **токийской телебашни**. Неискушенный зритель уже задался вопросом: если в фильме нет драк, боевых роботов и сцен hentai, то что же в нем такого хорошего? Все дело в общении между персонажами, через которое раскрываются их непохожие характеры, в замечательно написанных диалогах! В конце концов, не за это ли мы так любим **SM** (хотя... магия там тоже ничего)?

Фильм являет собой очень большую ценность для знатока вселенной



"Tenchi Muyo", так как он подробно и интересно рассказывает о важных событиях, почти не упоминаемых в OVA и ТВ-сериях, а новички (коими, наверняка, могут считаться большинство наших читателей) найдут для себя замечательную мелодраму, что, согласитесь, тоже не так уж плохо.

Мы всегда очень уважали творчество французского режиссера Люка Бессона и были очень удивлены, когда посмотрели его последний фильм "Пятый элемент". Очень многие сцены и сюжетные ходы в нем, похоже, просто заимствованы из фильма "Призрак в доспехах"... Что? Нам показалось? А вы посмотрите сами:



«Призрак в доспехах»

1. Действие происходит в будущем, в гигантском мегаполисе.
2. Главная героиня, Мотоко Кусанага, создана искусственным путем. Она — киборг.
3. В начале фильма есть момент, когда главная героиня спрыгивает с карниза небоскреба.
4. Героиня имеет физическую силу, намного превосходящую человеческую.



«Пятый элемент»

1. Действие происходит в будущем, в гигантском мегаполисе.
2. Главная героиня, Лилу, создана искусственным путем. Она — клон.
3. В начале фильма есть момент, когда главная героиня спрыгивает с карниза небоскреба.
4. Героиня имеет физическую силу, намного превосходящую человеческую.



Остается добавить, что «Призрак в доспехах» снят на 2 года раньше...

Примечание: огромная просьба не осаждать редакцию письмами и звонками с заказом того или иного фильма! Мы лишь пишем о том, что сами смогли с большим трудом достать, а не занимаемся тиражированием или доставкой кассет. Если вы очень хотите посмотреть какой-то anime-фильм, направляйте свои просьбы в адрес фирм-видеопрокатчиков, таких как "Союз", "Варус-Видео" или "Видеосервис". Может, кто-то там прислушается к вашим (и нашим) голосам, приобретет соответствующие лицензии и начнет издавать эти фильмы в России!



**фильм, который ждали два года**

Шао Кан, жестокий император Запредельного мира, сильно расстроенный поражением своего преемника Шанг Цунга в предыдущем турнире, не только нарушил священные правила, но на этот раз сам сошел на Землю со своими карательными отрядами, чтобы подчинить себе все живое на планете и передал ее по своему вкусу. Даже могущественные Старшие Боги не могут остановить вторжение, и героям "Смертельной битвы" теперь остается рассчитывать только на собственные силы в попытке помешать Императору устроить кровавую бойню. Им придется сражаться с врагами, во много раз превосходящими по силе и могуществу всех тех, кого они встречали раньше. На Землю спускается вечная Ночь, и кажется, что Шао Кан с его многочисленными подручными не уязвим. Но он недооценил силу непредсказуемой и непобедимой человеческой души...

"Мы смогли сделать все то, что казалось невыполнимым при создании первого фильма", — говорит продюсер Лоуренс Казанофф, председатель "Threshold Entertainment", компания, благодаря усилиям которой "Mortal Kombat" из одной видеоигры вырос в огромный бизнес, оценивающийся сейчас в четыре миллиарда долларов. "Это не какой-то там сиквел — это новая и лучшая глава в летописи приключений команды очень популярных персонажей, происходящая во вселенной, именуемой "Mortal Kombat". Набитый спецэффектами еще больше, чем первый фильм (который заработал более чем 23 миллиона долларов в первый уик-энд и стал вторым по прибыльности фильмом за всю историю американского кино), "Mortal Kombat Annihilation", скорее всего, особо не разочарует поклонников серии, долгих два года ждавших эту "новую главу" непрекращающейся саги. Но станет ли он так же популярен, как первый "МК", это еще вопрос.

Долгое ожидание всегда накладывает отпечаток на восприятие наконец-то появившегося продукта. За это время еще не вышедший фильм обсуждался столько, что, наверное, каждый поклонник МК успел сформировать СВОЙ образ картины. (Это немудрено, ведь около 300 неофициальных комбатовских Интернет-страничек постоянно поддерживали дискуссию о содержании и облике фильма, а официальный сайт картины, "The Mortal Kombat Web Site", вошел в десятку самых посещаемых сайтов Сети). И этот, уже сложившийся, образ вполне может не совпасть с тем, что вы увидите на экране. А что касается прибыльности, то даже если она и будет гигантской, из-за того же долгого ожидания вряд ли станет объективным показателем **ДЕЙСТВИТЕЛЬНОГО** зрительского интереса.

О сюжете, действующих лицах, "старых" и новых актерах мы уже рассказывали в прошлом номере "Великого Дракона". Посему сейчас несколько слов о том, как делался этот фильм.

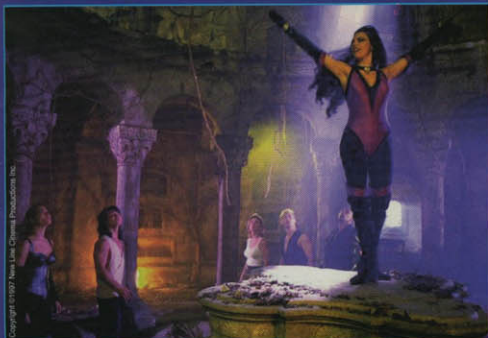
После трехлетних исследований, поисков и просмотров, проходивших в Америке, Азии и Европе, Казанофф собрал самую талантливую группу мастеров единоборств, когда-либо появлявшуюся в художественном фильме. Например, исполнительница роли Милены, американка Дана Хи — золотая медалистка по тазквондо Олимпиады 1988 года в Сеуле. Хи — не единственная чемпионка среди исполнительниц ролей фильма, хотя и самая именитая. В разных сценах "MK Annihilation" можно лицезреть почти двадцать непохожих стилей боевых искусств: это тазквондо, ниндзюдо-до, калпозриа, и-шу и даже такой экзотичный, как винь чун.

Съемки "MK Annihilation" проходили в самых разных уголках земного шара: от древнего храма в Таиланде до заброшенной угольной шахты в Уэльсе и затерянного городка в иорданской пустыне. Все эти локации очень экзотичны и коренным образом различаются. Кстати, во время работы в Иордании, часть съемочной группы состояла из израильтян, а часть — из арабов, и ничего, все замечательно ужились меж собой.

"MK Annihilation" — режиссерский дебют Джона Лионетти, ранее операто-







Copyright © 1997 New Line Cinema Productions Inc.



ра, работавшего над первой "Смертельной битвой" и "Маской" с Джимом Керри. Его брат Мэтью Лионетти, тоже оператор, снимавший известный научно-фантастический фильм "Звездный путь: первый контакт", занял место Джона за камерой. Brent В. Фридман и Брюс Забель ("Темные небеса") написали сценарий, основываясь на истории, которую создали Джон Тобиас, Лоуренс Казановф и Джошуа Векслер.

Лионетти использовали новый вариант системы "захвата движения" ("motion capture"), который позволил ему руководить ходом боя между актером и персонажем, созданным на компьютере, прямо на месте съемок, в реальном времени. "Виртуальный" персонаж рисовался компьютером тут же, монтировался с изображением героя, и с минимальным замедлением передавался на режиссерский монитор. Это отбросило необходимость применения техники "синего экрана", но, как и всякая технологическая новинка, поставила множество новых вопросов, на которые нужно было получать ответы прямо по ходу съемок. По словам продюсера, они, принявшись за фильм, знали, что только 80% из упомянутых в сценарии эффектов можно выполнить. С "невыполнимыми" 20-ю процентами помог Чак Комински, день и ночь трудившийся со своей командой профессионалов, найденных по всему миру, и связавший все специальные эффекты фильма.

А в целом охарактеризовать все проблемы, связанные со съемками, лучше, чем сделал это Казановф, наверное, нельзя: "Если люди, посмотрев фильм в кинотеатре, переживут хотя бы половину из тех приключений, с которыми мы столкнулись, снимая его, то мы достигли нашей цели!" Так что будем ждать выхода "Mortal Kombat Annihilation" на экраны российских кинотеатров с надеждой на три четверти!

(составлено по материалам Интернет)

**P.S.** Мы благодарим Алексея Юшкова из Тюмени, приславшего в редакцию кассету с "MK Annihilation". Что интересно, пленка из Тюмени пришла к нам одновременно с письмом из Чикаго (см. стр. 4)



The Truth is Over Here!

START



Шао Хан



Райден



Саб-Зиро



Лю Канг



Соня Блейд



Китана



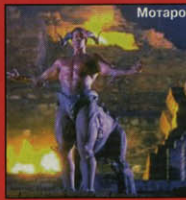
Джакс



Синдел



Шоу Кан



Мотаро



Джейд

"MK Annihilation" — не первый кинофильм, основанный на видеоигре. До него вышли следующие ленты:

"Супербратья Марио" ("Super Mario Bros"), 1993  
Режиссеры: Рони Мартон и Анкалел Девенел, в ролях: Боб Хоскинс, Джон Легуизамо, Деннис Хоплер, Саманта Матис

Полный провал. Попытка не перенести игру на большой экран в таком виде, как она существует, а полностью переделать ее. В итоге ни дети, ни взрослые фильм не поняли.

"Уличный боец" ("Street Fighter"), 1994  
Режиссер: Стивен Де Суза, в ролях: Жан-Клод ван Дамм, Рауль Хулиа, Кайли Миног, Мичи-На Ван Хулиа в картине сохранены почти все бои из игры, сюжет замешан не на турнире, а на какой-то гражданской войне, устроенной М. Бизонном. Естественно, даже фанаты игрушки фильм бойкотировали.

"Двойной Дракон" ("Double Dragon"), 1994  
Режиссер: Джеймс Юнг, в ролях: Роберт Патрик, Марк Дакаско, Скотт Вульф, Джулия Никсон. И снова игру пытаются подстроить под кино, а не наоборот. Пост-апокалиптический Сан-Андреас выглядит вполне мирно, и на этом фоне разобиженные братья Ли с врагами выглядят почти комично.

"Смертельная битва" ("Mortal Kombat"), 1995  
Режиссер: Пол Андерсон, в ролях: Кристофер Ламберт, Робин Шоу, Брэджит Вилсон. Впервые картина, снятая по игре, принесла прибыль! Фильм могут спокойно смотреть как поклонники "MK", так и простые любители хороших боевиков — тут много красивых драк, спецэффектов, хорошая музыка.

Сейчас одна из немецких киноконцернов на деньги фирмы "Sarsom" снимает киноверсию игры "Resident Evil". В разное время появлялись слухи о том, что в производстве находится картина по играм "Doom", "Quake" и "Myst", но пока ни один из этих слухов не подтвердился.



Сайрекс



Шива



Милена

# MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

## SUB-ZERO



ОКОНЧАНИЕ. Управление, полный список суперударов и предметов, используемых героем, а также подробное описание первых двух миссий вы найдете в №36

### Миссия 3 — Земной Элемент.

Пароль: CNSZDG

Теперь надо заполнить три ключа от Элемента земли, но выполнить это задание легче, чем предыдущее.

По прибытии вас сразу же атакует монах. Избавьте несчастного от брэнной жизни и маршируйте вправо. В земле, непонятно каким образом, образуется яма, перепрыгните ее (там внизу шипы для Pit Fatality), преодолите две механических ловушки — «давилки», потом еще две, и падайте в яму. Не бойтесь, здесь вместо шипов лежат полезные скляночки и флакончики. Выберитесь оттуда с помощью пружины, идите вправо, аккуратно, не торопясь, проберитесь через три раскачивающихся лезвия, по веревке переберитесь через яму (вниз вам пока не нужно), двигайтесь осторожно — на том краю болтается лезвие. Преодолейте «давилки». Теперь проскользните между двумя лезвиями, чтобы взять первый ключ, но не угодите в яму, то появляющуюся между ними, то затягивающуюся обратно. Завладев ключом, возьмите справа за «давилкой» флакон со снабдьем и вернитесь к яме с веревкой.

Спуститесь по ней (спешите, потому что потолок опускается. Какой-то Индиана Джонс, а не Саб-Зиро!) и откройте ключом дверь — check point. Вправо по коридору вам встретятся два монаха и пружина, которая подбросит молодца Саба выше по уровню. Возьмите флакончик с «формулой» (см. описание предметов). Падайте в яму слева, берите два снабдьа и снова падайте еще ниже. Опять воспользуйтесь уже знакомой пружиной,

но на этот раз идите вправо. Опасайтесь медитирующего монаха — от обычных ударов он защищен энергетической аурой, вред ему можно причинить только, бросив лед, когда он телепортируется. Избавьтесь таким способом от первого монаха, перепрыгните яму, у висящей веревки победите второго медитирующего монаха. Идите вправо, через дверь, здесь вас с нетерпением ждет

огромный голем — земляной бог. Чтобы одержать верх над гигантом, заманите его в центр залы, прокатитесь у него между ног и, пока великан разворачивается, дерните за череп-переключатель в дальнем углу — на голема рухнет тяжелая платформа. Повторите процедуру три-четыре раза, и победа у вас в кармане! После этого включите череп еще раз, заберитесь на эту самую платформу, она отнесет вас под потолок, где лежит второй ключ. Схватив его, спускайтесь, выйдите из залы и используйте ключ около веревки. Заберитесь по ней в открывшийся проход, маршируйте влево, избегайте «давилки», лезвия и ямы, до круга на земле. Это check point.

Снова двигайтесь влево мимо лезвий, пока не дойдете до пружины. Воспользуйтесь ею, прокатитесь вправо и, забив монаха-медитатора, получите третий ключ. Сиело падайте в яму, выбирайтесь с помощью пружины, разбирайтесь с простым монахом, берите «глаз навидимости». Прыгайте через яму с веревкой и, пройдя через все ловушки, соберите флаконы-снабжение. Вернитесь вправо, поднимитесь по веревке, победите всех желящих и открывайте ключом вход в пустую пещеру. Саб снова растворяется в воздухе, но на этот раз появляется в сырых катакомбах.

### Миссия 4 — Водный Элемент.

Пароль: ZVRKDM

Ну, теперь надо собрать составляющие третьего Элемента — нам уже не привыкать. Очень нудный, но достаточно простой уровень, если почаще смотреть на приводимую карту и пореже падать с канатов и веревок. Вы встретите новых противников, опасных электрических угрей.

Доберитесь до комнаты, помеченной на карте цифрой 1 — тут лежит первый ключ (check point). Дуйте обратно через весь этап, в коридоре под цифрой 1-1 отпи-





## КАРТА МИССИИ 4: Водный Элемент

- - снабдьёе
- + - враги
- ▼ - эл. угри



райте ключом дверь. Залезайте на бочку и подождите, пока комната не заполнится водой. Вашу бочку отнесет прямо в пункт 1, ко второму ключу (check point). Теперь — в пункт 2. Прежде, чем открывать ключом дверь, развернитесь в противоположном направлении. Как только дверь отперется, бегите обратно, делайте подкат под опускающуюся дверь и хватайтесь за веревку. Вам покажут небольшую заставку, из которой станет понятно, что вода перетекает в большой зал-колодец. Третий ключ находится в пункте 3, куда вы теперь можете приплыть на бочке (check point). Подойдите в коридоре, помеченном как 3-1, последним ключом на дверь, и...



Наконец-то босс, водный бог! У

вашего Саба не должно быть осознания, что вода морозит его, делайте комбо и не забывайте блокировать его файер... Э-э, ватерболлы! Победивший, он по-шакаански взорвется, а вы перенесетесь в чертоти ада!

## Миссия 5 — Огненный Элемент.

Персонаж: JYPRND

Понятно, почему Кунан Чи не хочет сам лезть в такие места, а нанимает для этого членов Лин Куэй — жара тут просто смертельная. Но где-то здесь запропали три огненных ключа, а кудеснику они их как нужны!



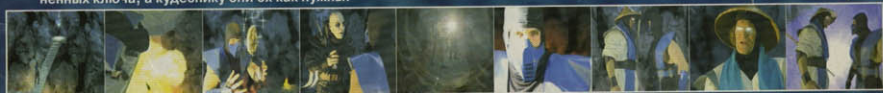
Сразу же берите флакончик со снабдьёе и идите вправо. Появляется новая модификация монаха — Скоростной Буддист, против него неплохо работают подсечки. Победите его и еще одного большого монаха, двигайтесь вправо, прыгните через первую яму с левой, возьмите "урну" (см. описание предметов), прыгайте через следующую яму. На второй платформе подберите флакон, затем прыгайте вниз на первую платформу слева, задействуйте череп-переключатель и быстро прыгайте по платформам вправо. Постарайтесь успеть на поднимающуюся платформу и возьмите там ключ (check point).

Теперь — в здание, где придется перепрыгивать через лаву (не угоните при этом на вращающиеся бревна с шипами), сразитесь с двумя разными монахами, снова прыгайте над лавой и снова бейте монаха. Спуститесь по канату и, миновав лаву, возьмите у дальней стены второй ключ (check point).

Справа возьмите "урну", поднимитесь, перейдите через висящие на цепях платформы (на третьей из них лежит еще одна "урна"), войдите в здание, где ждет большой монах, побейте его и идите вправо через огненные ямы, возьмите "глаз". Поднимитесь по веревке, померяйтесь силой с новым монахом, еще одного монаха заберите на мосту, перепрыгните огненные пропасти и зайдите в здание (снова монах). После этого включите череп и на полной скорости бегите обратно через платформы, чтобы успеть попасть в открывающийся внизу проход с третьим ключом (check point).

Осталось совсем немного! Дергайте череп-выключатель, бегите вправо и хватайтесь за быстро поднимающуюся платформу. Зайдите в здание, успокойте монаха-сторожа и используйте все полученные ключи, чтобы отпереть дверь, ведущую к боссу.

Огненный бог охраняет не только последний Элемент, но и сам могущественный амулет Шиннока. Заморозить этого босса вы не можете, в бою с ним придется положиться на обычные атаки и комбо. После того, как он, побежденный, разлетится на тучу искр, вы увидите заставку, суть которой сводится к следующему: Саб-Зиро использует Элементы и видит, что они снимают магическую печать с амулета. Но тут появляется хитрогой Куан Чи, хватая амулет, насмехается над ошарашенным Сабом и исчезает. Настал черед "специально пригласленной звезды": воздух разрезает молния, предвещая появление бога грома. Райден просит Саба проследовать за Куан Чи в Не-мир, чтобы вернуть амулет. Лин Куэй, конечно, соглашается (на следующие этапы вы попадете, только если играете на уровне сложности не ниже "normal").





## Миссия 6 — Тюрьма Душ.

Пароль: RGTKCS



Выпрыгнув по ту сторону портала, заблудившись открытого Райденом, вы окажетесь в весьма урюмом месте, местной тюрьме, из которой надо, естественно, сбежать. Чем мы непосредственно и займемся. На секунду вы увидите Куан Чи, который тут же исчезнет. Справа за дверью вы встретитесь со стражником (достаточно серьезный враг, бе-



регитесь его лазерного копья). После того, как с врагом будет покончено, идите вправо, возьмите флакон-снадобье, забейте одного стражника, потом другого. Перепрыгните первый молот. Прыгая через следующий, сбейте в полете ногой стражника (при удачном для вас раскладе его расплющит). Перепрыгивайте последний молот, идите вправо, деритесь со стражником, берите флакон и заходите в дверь (check point). Побейте двух невооруженных охранников, находящихся в комнате, и выйдите. Снаружи разберитесь со стражником с копьем. Идите вправо, дождитесь, пока электрический барьер не отключится, перепрыгните через него. Побейте стражника, пересеките новый барьер, возьмите флакон и идите вправо. Здесь Саб-Зиро поймут два стражника и большой робот-охранник с бензопилой. Посмотрите заставку с Шинноком. ①

**Внимание!** Если вы успешно прикончили Скорпиона на первом этапе (Fatality: →, ↓, →, BP), то вместо Шиннока к вам явится призрак желтого ниндзя, и у вас с ним будет еще одна схватка. Теперь он будет использовать удары из UMK3! ②

Приключение продолжается. Выходите из камеры через дверь, забивайте нового стражника с большой лазерной пушкой, двигайтесь вправо по платформам, бейте второго стражника. Спрыгните вниз на первую платформу, возьмите флакон, аккуратно переберитесь на платформу справа и перепрыгните большие молоты. Остудите пыл ждущего вас стражника. Теперь сделайте большой прыжок на следующую правую платформу, убейте охранника и возьмите ключ, дающий доступ на Первый уровень тюремного комплекса, "Level 1 Key" (check point).

Идите обратно до первого лифта, станьте на него, нажмите кнопку действия и ВН, лифт с вами поедет на Первый уровень. По прибытии, идите вправо, забейте стражника, возьмите флакон, на самом краю платформы вы найдете ключ от Второго уровня (check point).

Воспользуйтесь лифтом, чтобы добраться до уровня 2. Здесь вы столкнетесь со старым знакомым — роботом с бензопилой. Это серьезный противник. Используйте "формулу" и другие ресурсы своего инвентаря. Подбегите к нему, нажмите ВН и тут же делайте подкат у него между ног. Повторяйте такую связку, пока "лесоруб" не рухнет.

Одолее металлического часового, хватайте ключ Третьего уровня и идите назад, влево. Прыгайте на лифт, от туда — на платформу слева. Пройдите по ней и спуститесь на лифте (зажмите кнопку действия и нажмите HP). Продолжайте двигаться влево, мимо молотов, и поднимитесь на лифте на уровень 3. Убейте стражника, захватите "урну силу", возвращайтесь в прыжке к месту, где дрались с "дровосеком". Поднимитесь на лифте на Третий уровень, пройдите вправо до края платформы. Используйте "урну" и ударьте ногой в прыжке большую статую Шиннока. Она свалится, и Саб заберется по ней вверх. Смотрите замечательную заставку!



Сарина и Кира





## Миссия 7 — Мост Бессмертия

Перилья: OFTLWN

Куан Чи наверняка спрятался где-то в крепости Шиннока, но чтобы туда попасть, надо пересечь Мост Бессмертия, уровень не из легких.

Двигайтесь вправо и перебейте троих охранников. Прыгайте на платформу ниже, идите влево, пересеките две платформы, затем спускайтесь вниз и вправо и дойдите до ее

края. Падайте вниз и направляйтесь влево, прыгайте через платформы. Тут у вас произойдет поединки с первым Хранителем Моста. Лучше всего против него работают удары ногой в полете. Прикончив страшилице, берите первый ключ (check point).

Вернитесь обратно наверх, затем вправо по платформам, возьмите флакон и снадобье, сразитесь со вторым Хранителем (против этого робота используйте ту же тактику, что и в бою с "лесорубом" в тюрьме). Получите ключ (check point). Захватите снадобье на маленькой платформе



мочке внизу, затем аккуратно перепрыгните вращающиеся ножи, убейте охранника и идите к Хранителю номер три. Этот робот сильнее предыдущих, так что используйте все свои возможности и ресурсы. После того, как железяка успокоится навеки, вы получите "урну" (check point).

Спрыгните на нижнюю платформу (осторожно, там два стражника!), перепрыгните правее и падайте вниз. Тут вы встретите четвертого и последнего Хранителя Моста. Дерется он так же, как второй, вы знаете, как с ним справиться. Заискрив и исчезнув, он оставит третий ключ от входа в крепость Шиннока.

Идите вправо и прыгайте на платформу, она отвезет вас дальше по уровню. Прыгайте на маленькую платформу, затем сразу же на следующую — вы поймете, почему. Повторите маневр. На новой платформе вас ждут вооруженные охранники. Сделайте супер-подкат, чтобы выбить у них оружие, затем вступайте в рукопашную. Идите вправо и забейте еще одного охранника. Перепрыгните первые два раскачивающихся лезвия и пригнитесь, чтобы не попасть под огонь. Как только охранник начнет перезаряжать пушку, прыгайте

через третье лезвие и расправьтесь со стрелком. Продолжайте двигаться вправо. Перепрыгните следующую платформу и избейте его стражника, преодолите последний набор лезвий, прыгните на платформу. Забейте последнего стражника и используйте все три ключа на воротах крепости.



## Миссия 8 — Крепость Шиннока

Перилья: ХИЖИСТ

Ну, осталось только найти прохвоста-колдуна в здоровенном лабиринте. В этом вам поможет наша карта. Еще одно: в крепости множество стражников, но это не значит, что надо драться с каждым. Если осталось мало энергии — просто перепрыгивайте через них и убегайте.



## КАРТА МИССИИ 8: Крепость Шиннока



Сразу же идите в комнату, обозначенную на карте цифрой 1. Здесь вы должны победить одну из наемниц Куан Чи — девушку-воина по имени Киа (используйте новые приемы заморозки). После ее смерти вам достанется первый кристалл. Теперь отправляйтесь башню, помеченную 1-1. Установите там кристалл Киа, он работает как ключ (check point).

В комнате номер 2 победите воительницу по имени Сарина (заморозка-апперкот), ~~но не делайте ей Fatalty~~, просто забейте ее кристалл. Комната под цифрой 3. Прикончите последнюю наемницу кудесника — Джаттаку (в бою с ней очень действенны подсеки), получите третий кристалл.

Теперь идите в башню 2-1. Установите тут кристалл Джаттаки (check point).





И, наконец, в Башню 3-1. Когда Саб устанет кристалл Сарина, сработает магический телепортатор, который перенесет Лин Куэй прямо в чертоги Куан Чи.

Но, оказывается, амулет уже у своего исторического владельца — Шиннока. Чтобы задержать вас, колдун начинает бой. На самом деле победить Куан Чи достаточно просто: отскакивайте от него, как можно дальше, и тут же прыгайте обратно к нему. Когда Саб будет в полете, колдун применит затягивающий прием (как у Синдел). Теперь вся соль в том, чтобы не попасть под эти волны и, приземлившись, спокойно заморозить врага и влететь ему аперкот похлеще. Как только у Куан Чи останется около одной шестой жизненной энергии, к вам на помощь придет Сарина, она и прикончит мага.

Прекрасное место для сентиментальной заставки, в которой Сарина рассказывает Сабу о том, как долго она ждала того, кто возьмет ее с собой на Землю, какой он умница, и какая из нее будет хорошая хозяйка... Сердце Саба оттаивает, а глаза принимают совсем уж выпученный вид, но вдруг девушка падает ему на руки, смертельно раненная лучом Шиннока, решившего разрушить счастливый союз (а заодно и превратив этот «мыльный» ролик).

Ну что ж, последний босс — далеко не самый трудный, если вы уже хорошо усвоили управление своим героем. Главное — правильно и четко нажимать кнопки, чтобы решающая атака не сорвалась.



Шиннок практически неуязвим за своим энергетическим щитом. Исчезает эта защита только НА ДОЛЮ СЕКУНДЫ, когда падающий бог кидает в вас файерболл (еще за долю секунды до этого амулет у него на шею всплывает). В этот момент его и надо замораживать. Затем стремглав бегите к телепортатору (если вы еще не застелили, они есть в обоих углах зала), появляйтесь с другой стороны, где у Шиннока нет щита, и быстро его замораживайте опять — иначе оттает. Теперь спокойно подходите и забирайте амулет, нажав кнопку действия.

Лишившись столь ценного предмета, бедолага превратится в огромного демона, и вам придется немедленно ретироваться через портал, по ту сторону которого вас с нетерпением ждет Райден. Передав амулет в надежные руки бога грома, Саб возвращается в штаб Лин Куэй. Но нет покоя нашему герою: надо выполнить новое задание. По просьбе некоего Шанг Цунга Саб будет участвовать в небольшом турнире под названием «Смертельная схватка». А это уже совсем другая история, и вы ее уже знаете...



## А вот так создавалась МК Mythologies:



Тобиас показывает Джону Турку, как должен вести себя воин Лин Куэй. Будто Турк этого сам не знает — он всегда Саба и играл!



Супермодели Керри Хоскинс (Киа) и Лиа Монтелонго (Сарина) известны поклонникам серии еще по МК3, где первая играла Сою Блейд, а вторая — Синдел. Заметьте, что на среднем фото Керри Хоскинс беременна, а в заставках к игре — уже нет!



Здесь видно, как изображения актеров накладывались на декорацию.



Куан Чи и Шанг Цунга сыграл не кто иной, как «великий лысый», Рич Дивизио, воплотивший в предыдущих МК-играх Кано и Барку.



Джон Тобиас в раздумии



Авторы в начале работы над игрой. На их лицах — радостные улыбки...



Актёры празднуют окончание съёмок.





# Iron and Blood: Warriors of Ravenloft

Статья посвящается всем тем, кто нашел свою мечту в книгах фэнтези, а также и тем, кто просто любит хорошие драки. Скажу честно: если вы считаете, что лучше Soul Edge или Street Fighter ничего

быть не может, то разубедить вас в этом бесполезно. Тем более, что по типичным признакам "Улюг в крови" не является чем-то выдающимся. Самое замечательное в этой игре — ее замысел. С него и начнем.

Итак, воины света и тьмы встретились на аренах битв. Светлых воинов принуждает сражаться вампир с обычным вампирским именем Армстронг Монсорович. Представляем состав "светлого" воинства.

Однорукий дварф Пуоргл — самый выносливый персонаж. Он виртуозно машет тяжелым боевым молотом, из чего следуют и его недостатки — очень медлителен. Крестоносец — самый сбалансированный герой игры. Его могучий эспадрон и твердая вера делают его лидером стороны добра.

Эльф Эрлек — довольно хитрый персонаж. Лук с клыками дракона и огненными стрелами помогает ему очень быстро успокоить самого ретивого оппонента. Но выносливость явно хромает. Гладиатор Гарис — еще один крепкий орешек. Его стремительные атаки боевым трезубцем очень не просто отразить. Амазонка Зенобия — следующий по сбалансированности персонаж после крестоносца. Ее главное преимущество — скорость атак. Полурослик Макс со шпажной парой, хоть и слаб, но достаточно быстр. Но на мой взгляд, самый плохой персонаж. Жинест — девушка неясной классификации, слабая, но очень коварная. Стоит попасть под комбинацию из молниеносных ударов ее шеста, и с победой можно попрощаться. Колдун Бредклауд — просто убийца. Броня его не вызывает доверия, но супер-удары могут свалить самого могучего противника.

Теперь об "плохих дядьках". Дриид Сталзк — просто смерть. Его броня слабовата, так что он предпочитает заплывывать вас магией с почтенного расстояния. Темный рыцарь Фейлок — очень сильный и подвижный противник.

Его комбинации просто втопчут вас в грязь, если зазеваетесь. Корг — воин непонятный, но более чем опасный. Хотя броня оставляет желать лучшего, атаки "утренней звезды" в его руках ваше преимущество запросто сведут на нет. Палач Бальтазар вооружен боевой секирой, что делает его несколько медлителным, зато результаты ударов сразу же отражаются на столбике жизни противника. С броней у него все в порядке, так что если кем и играть, так это им. Гоблин Нингримли — очень страшный противник. Его кривые мечи, летая с невероятной скоростью, могут легко вас разделить на шашлык прежде, чем вы догадаетесь, что надо было ставить блок. Волколак Соша — очень подвижная и свирепая тварь. Броня не ахти, зато множество подлых ударов доставят вам достаточно проблем. Скелет Аргус — воин так себе, но иногда и его булва может вмять вас в землю. Если Аргус использует магию, то будьте осторожнее — любое его комбо теперь смертельно. Демон Ургл — очень хороший персонаж. И броня, что надо, и комбинации неплохие, и издалека плеваться может. Так что он оставит вам серьезную конкуренцию.

Конечно же, есть и секретные персонажи, куча магии и прелюдиев. Бой протекает быстро, система комбо проработана очень неплохо. Это все хорошо. Но есть и плохое. Я сейчас скажу то, о чем думаю многие геймеры: фирме Acclaim нельзя делать файтинги, ибо даже прекрасная идея превращается в уродливую пародию. К графике вроде бы претензий нет. Но только к графике. Музыка ничего, на некоторых багграундах даже слышны голоса певцов. Зато речь убога, невнятна и вообще на речь не похожа. Но самая страшная вещь — это управление. Эта важнейшая часть файтинга здесь спроктирована просто кошмарно. Спецл посреди битвы сразу не сделаешь, от удара не убежишь. Еще одно издевательство над играющей братией — это камера. Варие ее перемещения. Это такая лажа, что как бы вы не стояли, после мельчайшего перемещения по площадке вашего оппонента не будет видно за вашей могучей спиной. Драться в таком положении очень трудно. Есть и еще один момент — противники сражаются нечестно, их удары отнимают больше ваших. Особенно это видно на секретных боссах. Складывается впечатление, что программисты Acclaim не хотя пользоваться положительным опытом своих коллег. Короче, в бочке меда ложка да нектар — ведро! Легка. Играть советую только законченным толкиенистам, всех остальных эта игра будет расстраивать. И повергать в мрачное уныние.

**Polymorph Sauronovich**



Решение.  
Диск 1, Часть 2.  
Начало см. в №36

# FINAL FANTASY VII

© 1997 SQUARE

## ВОЗВРАЩЕНИЕ СЕФИРОСА

Оказавшись за решеткой, сначала поговорите с сокамерниками, а потом ложитесь спать — наутро дверь окажется открытой! Будьте Тифу, хватайте с трупа тюремщика ключи и идите по кровавому следу. Он приведет вас в пентхаус, где вы увидите, что Президент Шинра... мертв. Перепуганный Палмер скажет, что это сделал Сефирос(!) и убежит. Идите на балкон, там



вы встретит Руфус, который уже объявил себя новым Президентом. Клауд решит драться с ним один на один и отошлет всю группу к выходу. Командой из Баррета, Айрис и Реда 13-го (Тифа останется прикрывать Клауда) доберитесь до ближайшего лифта, где героев ожидает жуткая неприятность, причем две подраяд...

• БОСС. "Hundred Gunner", 1600 HP. Перед тем как бить этого босса, под завязку экипируйтесь Материями, так как он стоит на другом лифте, и достать его простыми атаками может только Баррет. Из магии хорошо идет "Bolt", снимающий по 150 HP. Накопленные "Limit"-ы не тратьте, они вам пригодятся следующего врага.



• БОСС. "Heli Gunner", 1000 HP.

Более опасный противник, чем свой наземный брат, но менее долговечный, и тоже боится магии "Bolt". Постарайтесь вынести его быстро — иначе попадете под неприятные атаки. Трофей за обоих — "Mythril Armlet". Тем временем Клауд уже готов драться с Руфусом. Бой будет недолгим, но яростным, по этому обязательно экипируйте его лечащей Материей.



• БОСС. "Rufus & Dark Nation" 500 и 140 HP. Сначала убейте собакообразную тварь, пока она не успела прикрыть Руфуса анти-магическим щитом. После этого сосредоточьте внимание на самом новоиспеченном президенте, не забывая изредка лечиться. Трофеем — "Protect Vest" и "Guard Source".

Руфус улетит на вертолете, и вновь объединившиеся члены "Аваланча" покинут опустевший небоскреб "Шинры" посредством мотоцикла и странного грузовика. Войска корпорации пошлют погоню, и начнется первая на вашем пути мини-игра — мото-симулятор. Управляемому вами Клауду на мотоцикле нужно будет некоторое время защищать пикап от вражеских поплзозно-



вений, охаживая недругов мечом. Противников будет много, но броня пикапа даст фору иному танку, и вы без проблем доедете до тулупа, где вас догонит босс.



• БОСС. "Motor Ball", 2600 HP.

Этот монстр — последняя преграда на пути к Мидгару, поэтому к бою с ним надо отнестись со всей серьезностью. Забить его в рукопашную практически нереально, так что запасайтесь Материями. Трофеем — "Star Pendant".

## ВПЕРЕД, ЗА СЕФИРОСОМ!

Покинув Мидгар, двигайтесь на северо-запад, в маленький городок Кальм. Там можно купить новую "Earth" Материю и, ползав по домам, найти "PeaceMaker" (оружие для пока не найденного Винсента). Идите в гостиницу, на второй этаж, там команда вновь объединится, и Клауд начнет вспоминать былое...



ВНИМАНИЕ: "флэшбеки" в Кальме являются, пожалуй, самой информативной частью игры. Там будет многое рассказано о Дженове и Клауде и, особенно, Сефиросе. К сожалению, эта серия слишком длинна, и приводить ее содержание я в этой статье не могу, так что внимательно читайте игровой текст! Когда воспоминания отхлынут, герои решат идти по следу Сефироса, и Баррет подарит Клауду очень полезный предмет — PHS (Party Character Select), что-то типа радиотелефона, позволяющего в ответственных местах менять команду. Пройдите на запад, до Фермы Чокбо. Посмотрите их танец, за это получите свою первую







"Summon"-материю "Choko/Mog". Поговорите с Чоко Биллом о возможности избегания встречи с Мидгарским Золомом. Для этого купите у его внука Материю-приманку (Chokobo Lure) за 2000 золотом и отправляйтесь на охоту. Заполучив Чокобо, пересеките болото и входите в Мифриловую Пещеру. Внутри находится "Long Range"-Материя. Около выхода из нее вас встретят Турки, а именно, Елена, Руд и Ценг (если в вашей команде присутствует Айрис, будет сказано много инте-



ресного). Выйдя на свежий воздух, вы увидите гору с птицей на вершине, это Форт Кондор. Его жители отбивают атаки войск Шинры, можете им в этом помочь. Правда для этого вам понадобится около 8000 золотом, но дело того стоит. Выиграв и в эту мини-игру — стратегическую (внимательно читайте правила), вы получите оружие для Рендо — "Magic Comb". Пройдя по берегу, найдите большую пушку — это город Джунон. Внутри нет почти ничего интересного, разве что пляж, где девочка Присцилла зовет дельфина. Дельфин-то появится, но не один...



#### • БОСС "Bottomswell", 2500 HP.

Довольно неприятный противник, особенно из-за своей атаки, заключающей героя в пузырь (что-то типа пирамидирования Рено, но гораздо злее). К тому же простые физические атаки на него не действуют (кроме, разумеется, Барретовской), лучше используйте магию "Bolt", Трофей — "Power Wrist". Но дракон все же задел Присциллу, и ей понадобится искуственное дыхание (CPR). После где-то дюжины вдохов девочка оживет. Идите отдыхать в гостиницу, а на утро бегом к дому Присциллы — в благодарность она даст "Summon"-Материю "Shiva" и по-



может пробраться на территорию военно-морской базы "Шинры" (придется немного попрыгать на мистере Дельфине). В казарме вас примут за новичка и погонят переодеваться. Приняв участие в параде войск (и получив в подарок "Grenade"...), Клауду надо будет выступить перед самим президентом Руфусом, разво нажимаем на кнопки. За каждую верно угаданную команду вам начислят 10 очков и потом дадут приз (0-50 — "Silver Glasses", 50-100 — "HP Plus"-Материя и 100-220 — "Force Stealer"). Проникнув на корабль Руфуса, прежде всего найдите всех своих друзей, потом поговорите в трюме с Айрис (не забудьте там же взять "Wind Slash", и "All"-Материю) и на верхней палубе найдите Баррета. На корабле объявят тревогу, идите в трюм и проходите в ранее запертую дверь. Там встретите Сефироса и его мамочку...

#### • БОСС "Jenova-BIRTH", 4000 HP.

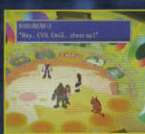
Достаточно проблематичный босс, если вы к этому времени не развили свои "Summon"-материю. Весьма неплохо работает "Earth" и "Fire" магия, а вот "Poison" эффекта не даст. Трофей — "White Cape".

От босса останется новая Материя — "Ifrit". Корабль прибудет в Коста-Дель-Соль. Когда Руфус улетит на вертолете, Хейддгер займется своими делами, а члены "Аваланча" десантируются на причал. Напомним им, что вы здесь не на курорт приехали, а охотитесь за Сефиросом, и идите на пляж. Там лежит наш знакомец Холджо... Поговорив с ним, сподите на бывшую виллу Президента (ее позднее можно будет купить за 300 тысяч) и возьмите в подвале "Fire Ring" и "Motor Drive".

#### ПРОШЛОЕ БАРРЕТА

Теперь покидайте городок и двигайтесь на север, к горам Корел. Пройдите мимо еще одного реактора Мако, найдите





— там будет лежать мертвый часовой. Побродите по пустыне, пока не наткнетесь на излом в грунте. От него пойдите направо, на свалку машин. Полечите Баррета, так как ему предстоит оди-



ную битву.  
\* БОСС. "Dyne", 1200 HP.

те рельсы и идите по ним. Вскоре они начнут обваливаться, и если во время полета нажимать вправо или влево с кнопкой KPVG, можно получить "Wizard Staff" и "Star Pendant", а просто на рельсах лежат "W Machine Gun" и "Transform"-Материя. Двигайтесь дальше, опустите мост (рядом есть два секрета — можно взобраться на гору и получить 10 "Phoenix Down", а можно спуститься к воде и в пещере с вальм трактористом взять несколько предметов) и идите за остальными героями. Вскоре вы попадете в городок Корел, место, где не любят Барретов... Выходите через правый выход, покиньте горы и на равнине доведите свои деньги до тридцати тысяч. Вернитесь в город, с левого выхода попадите на монорельсовую дорогу к Золотому Блюдцу и послушайте еще одну серию воспоминаний о прошлом Баррета, гибели его жены Мири и друге Дайне (кстати, настоящим отце Марлин). Садитесь в монорельс и ежайте на Золотое Блюдце. Купите в кассе вечный пропуск (как раз 30.000) и двигайтесь в "Wonder Square" — встречать нового героя, непонятное существо по имени Кайт Сит. После этого идите на "Battle Square", там вас арестуют и доставят в Пустынную Тюрьму у подножия Золотого Блюдца. Найдите дом, где Баррет опять пускается в воспоминания о Дайне, а потом идите к разбитому грузовику, где обитает местный начальник — мистер Коатес. Увы, допустить вас к участию в Чокобо-гонках (единственному способу покинуть тюрьму) он откажется. Идите к выходу

Один из самых легких боссов в игре, несмотря на то, что драться вам придется одним Барретом. Для победы над ним надо всего лишь накопить лимит (надеюсь, он у вас уже не первого уровня) и уложить Дайна одним выстрелом. Трофеем — "Silver Armet".

После смерти Дайна вас допустят к гонкам. В комнате сбора участников возьмите новую Материю — "Ramuh". Выиграть в гонке легче всего так — примерно 2/3 трассы ведите Чокобо на автоматическом управлении, а потом перед самым финишем берите вожжи на себя и давите на полную! За победу вас наградят амнистией и пустынными багги.

## НАНАКИ И БУГЕНХАГЕН

Оседлав багги (хотя более всего этот "взяк" похож на советский аппарат для пересечения тундры), ежайте через брод, пока не увидите лес с кратером внутри. Внутри вас уже ждут Турки...  
\* БОСС. "Rude", 2000 HP & "Reno", 2000 HP. К уже побежденному и жаждущему реванша Рено прибавился Руда, лысый и хмурый гражданин. Вообще-то эти два Турка особой опасности не представляют, но все равно не расслабляйтесь. Руда лучше всего бить их магией. Трофей — "Fairy Tale" и "X-Potion".



На развилке пройдите вверх — увидите сцену со Скарлет и Ценгом. Запомните место, где Скарлет исследовала обломки, там можно взять еще одну "summon"-Материю — "Titan". Вернитесь обратно и с развилки двигайтесь вниз до деревни Гонгара (по дороге



возьмите "Deathblow"-Материю). На хуторе отдохните, найдите "White M-Phone" и в одном из домов послушайте историю любви Айрис к солдату Заку. Покиньте лес и ежайте опять на запад, в Космо Каньон. Около города с обсерваторией наверху багги сломается. Зайдите в город — это Космо, родина Реда 13-го. На самом деле его зовут Нанаки, и у него есть дедушка (блин, чуть было не написал "девушка"...). Бугенхаген, коему ровно 130 лет. Навестите старца в его башне, потом сбегайте за двумя друзьями и вернитесь обратно. Последует интересная лекция о строении мироздания и роли в нем энергии Мако. Спуститесь к костру и поговорите с народом. Придет Хаген и откроет дверь в пещеру клана Джи (древних врагов Космо Каньона). Это первая (и похоже, последняя) в игре интересная пещера, здесь лежит много интересного — "Black M-Phone", "Fairy Ring" и "Added Effect"-Материя. В конце пещеры расположился новый босс.



\* БОСС. "Gi Nattak", 5500 HP. Убить этого гада можно двумя способами. 1) Просто используйте атакующую магию, лимиты и т.д. 2) Используйте на самом боссе "X-Potion", эффект будет потрясающим... Трофеем — "Wizer Staff".

После смерти нечисти останется "Gravity"-Материя, возьмите ее и двигайтесь дальше. Около окаменевшего от отравленных стрел Сето (отца Нанаки) будет мелодраматическая сцена, в конце которой Бугенхаген попросит Реда не покидать вашу команду. Оставьте Космо за спиной (багги уже починился) и отправляйтесь в Нибельхейм, что еще западнее. Что-то в нем не так — никто не помнит пожара (смотрите флашбек в Кальме), и повсюду бродят закатанные в черные тени (от них можно получить "Platinum Fist"). Идите в особняк. Слева от входа прочитайте интересное письмо, а потом обследуйте поместье на предмет нахождения "Twin Viper",





"Silver M-Phone" и "Enemy Launcher". Найдите сейф и откройте его комбинацией: 39-вправо, 10-влево, 59-вправо, 97-вправо (ВНИМАНИЕ: подбирая шифр НЕЛЬЗЯ, "перезагать" указанное число, иначе придется начинать все сначала. Справка для особо честных — числа можно найти самостоятельно, внимательно исследуя пол в поместье). Из открытого сейфа появится босс.



"Yoshiyuki". Взберитесь на ракету, там бродит ваш новый герой — Сид Хайвинд. Сходите к нему домой, и девушка Шера расскажет о прошлом Сиды и своей фатальной ошибке (во время этого флэшбека будет самая красивая мелодия в игре!). Вскоре появится Палмер с Руфусом, и пока президент будет отвлекать Сиду, толстая попытается похитить "Бронко".



• БОСС. "Palmer", 6000 HP. После предыдущих двух монстров Палмер уже не кажется опасным противником, хотя его ручное оружие удивит вас своей мощностью. Но все равно на моей памяти никто от Палмера не умирал (это я к тому, что вы будете первыми...). Трофей — "Edincoat". Хитрый Палмер увернется от винтов самолета, но найдет смерть от собственного грузовика. Команда заведет "Бронко", к ним прыгнет Сид, но телехранители Руфуса попадут в хвост самолета, и он мягко спланирует в воду.

## ПРЕДТЕЛЕСТВО!

Вдобавле-то, после того как вы обретете новое средство передвижения — плавающий "Tiny Bronco", вам надо плыть в Храм Древних, но если вы имеете в команде Яффи Кисараги, можно заработать немалое денег, опыта и полезных предметов...

Высадитесь на самом западном материке и поднимайтесь в горы. Там на вас нападут два солдата, и Яффи убежит вместе со всей вашей Материей. Идите на север, пока не найдете маленький городок Вутай. Сходите в бар,



там сидят Турки, но у них сейчас каникулы. В магазине в сумке лежит "MP Absorb"-Материя, но и ее украдет ниндзя. Найти Кисараги можно в доме прямо у входа — она прячется за ширмой. Следующее ее укрытие — кувшин около бара, надо по нему сильно ударить. После поимки Яффи будет интересная сцена с Еленой и Ценгом. В доме маленькая сволочь заведет вас в ловушку и опять убежит. Идите на главную площадь (в гостинице справа можно взять "Magic Shuriken" и "Hairpin"), долбаните в колокол и идите в появившуюся дверь. Там и на подлужу Яффи нашли управу — любвеобильный дон Корнео(!) похитит ее вместе с Еленой и утащит в горы. Следуйте за ним (в одной из пещер лежит "Dragoon Lance"), и в итоге мафиозо натравит на вас очередного монстра.



• БОСС. "Rapps", 6000 HP. Весьма проблематичный бой, особенно если учесть, что всю Материю у вас украли и лечиться придется "X-Potion"-ами... Неплохо идет связка "Айрис — Винсент": Винс будет колбасить босса своим Димиттом, а Айрис лечить своим "Healing Wind"-ом. Трофей — "Peace Ring".

На этом пакости Корнео не закончились, но вовремя подоспели Турки, и Рено скинет донна в пропасть. Финита ля комедия... Яффи вернет вам обратно всю Материю (правда, в неправильном порядке), и команда покинет Вутай. Но там есть еще чем поживиться! Вернитесь в город, купите в магазине оружие, а в доме с кошками возьмите "HP Absorb"-Материю. Еще в Вутае есть дополнительный квест для Кисараги, и хотя он рассчитан на начало второго диска, а наш способ, как его пройти даже с 30-35 уровнем. Берите Яффи в команду и идите в лагуду. Там она должна в одиночку выиграть пять боев у хранителей Пяти Богов. Экипировайте Яффи получше и принимайте вызов. 1) Gorkii — 3000 HP, 2) Shake — 4000 HP, 3) Chekov — 5000 HP, 4) Staniv — 6000 HP, 5) Godo — 10000 HP.

• БОСС. "Lost Number", 7000 HP. Пожалуй, первый босс в американской версии, способный остановить ваше продвижение. К тому же он с секретом: чуть позже середины боя монстр преобразуется, в зависимости от того, чем вы атаковали вначале. Поэтому советуем бить только магией — если он превратится в фиолетовую тварь (физическая форма), вам будет больно... Трофей — "Cosmo Memory". Возьмите выпавшую из сейфа Материю "Odin" и торчащий из двери ключ — "Key to the basement". С ним идите в подвал, откройте склеп и встречайте нового персонажа — Винсента Валентина. Он расскажет о Лукреции (физической матери Сефираса) и докторе Гасте (основателе проекта "Дженова", владельце этой усадьбы и соратнике Ходжо). Оставьте Винса в его гробу и дайте в библиотеку, поглядите за Сефирасом и получите от него Материю "Destruct". Покиньте особняк (на выходе к вам присоединится Винс) и через верхний выход из Нибельхеима идите за Сефирасом на север.

**КОСМОС: ДЕНЬГИ И МЕЧТЫ**  
В горах Нибель и прилегающих к ним местностях найдите "Rune Blade", "Plus Barrette", "Sniper CR", "Elemental"-Материю. Когда достигните пяти труб, залезьте во вторую ("Powersoul") и четвертую ("All"-Материя). Выход охраняет большой зеленый монстр.

• БОСС. "Materia Keeper", 8400 HP. Весьма нелегкий оппонент, особенно если вы еще не развили свои Материи до подходящих уровней. Почаще лечитесь — слабых персонажей он "выносит" за пару ударов. И обязательно оденьте "Enemy Skill"-Материю — выучите "Train". Трофей — "Gem Ring". Подобрал оставшуюся от босса "Counter"-Материю, покидайте горы и идите искать Рокеттаун, город в форме космодрома Байконур. Поговорите с одиноким стариком и посмотрите вместе с ним на ракету — получите



Последний противник наиболее силен, так как в критических ситуациях лечит себя примерно на 1250 HP и, при этом, очень неслabo атакует. Но есть способ его убить за пять атак: используйте три раза "T/S Bomb", один раз "Landscape" (лимит второго уровня) и закончите дело "Odin"-ом! Виктори! Удивленный папаша даст "All Creation" и "Leviathan"-Материю.

## КЛЮЧ-КАМЕНЬ

Помните маленький домик близ Гонгаги? Ежайте туда и говорите с хозяином — он скажет, что уже продал "Keystone" вездесущему Дио. Двигайтесь в Золотое Блюдце, там направляйтесь в "Battle Square" и оттуда в музей. Дио согласится отдать камень, но только в обмен на хорошую развлекалочку. Выиграйте пару боев на арене, и камень ваш! Но когда вы, ослепленный, попытаетесь покинуть Блюдце, окажется, что канатная дорога временно сломана... Придется идти в "Ghost Hotel", где Клауду назначат свидание. В большинстве случаев это сделает Айрис, но у меня один раз это была Тифа, и документально подтверждено, что на свиданку со Страйфом может пойти и Яффи, и даже Баррет (!!!). Для начала сходите на "Event Square", где вам предложат принять участие в самостоятельной театральной постановке. Ничего важного вы здесь не найдете, зато уж посмеетесь от души, после чего можно идти на романтическое катание на гондole вокруг Золотого Блюдца. Во время поездки, когда ваша пассия высунет голову в окно, сделайте тоже самое (кнопка "влево") — увидите несколько красивых заставок. Покинув "Round Square", вы увидите Кайт Сита, куда-то убегающего с вашим кровным ключ-камнем... Погоня за ним приведет вас к месту, где подлый кошара отдал камень Ценгу и открыл свое настоящее лицо — шпиона корпорации "Шинра". Увы, даже прибить предателя нельзя: в Мидгаре он держит в заложниках Марлин. Ну ничего, скоро Кайт за все заплатит... Вернитесь к "Tiny Bronco" и плюньте к северному материку. Там закупитесь в

## Как "добыть" Яффи Кисараги.

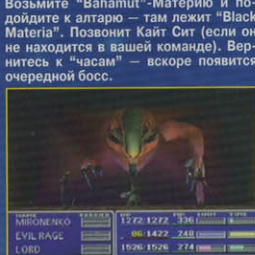
На первом игровом диске есть возможность взять в команду еще одного секретного игрока. Делается это так: в любом игровом лесу (особенно это относится к массивам между Форт Кондором и Джунгоном) просто побродите достаточное количество времени, и рано или поздно (второе утверждение...) вам повезет, и вы будете драться с "Mysterius Ninja". После победы (сохраняться на экране с Яффи нельзя!) отвечайте на ве вопросы в такой последовательности: 1-"Not interested", 2-"..Petrified", 3-"Wait a second!", 4-"...That's right", 5-"...Let's hurry on". В принципе, отвечать на вопросы можно и по-своему (но моя комбинация проверена!), но на последний вопрос все-равно надо ответить "Let's hurry on".

"Bone Village"-е броней и в лесу позади деревни поймайте "Kjata"-материю (она периодически появляется на втором экране). Теперь смело дрейфуйте к храму. Внутри вас встретит изрядно поколбашенный Ценг и отдаст-таки "Keystone" — смело кладите его на алтарь! Вдоль побродив по древним руинам (найдите там "Trident", "Silver Rifle", "Rocket Punch", "Luck Plus"-Материю и "Morph"-Материю), обнаружите механизм, отдаленно напоминающий часы. Манипулируя стрелками, вы можете найти: (заметьте ошибку в написании римской цифры 4) "I" — лувшка, "II" — завал, "III" — лувшка, "III" — "Princess Guard", "V" — "Ribbon", "VI" — комната со стариком, "VII" — "Trumpet Shell", "VIII" — "Megalixir", "IX" — завал, "X" — выход, "XI" — завал, "XII" — завал. Взяв все предметы, идите в комнату со стариком (возьмите там "Work Glove"), догоните его и идите в открывшуюся комнату, где Сефирус убьет Ценга... Появится еще один босс.



## • БОСС: "Red Dragon", 6800 HP.

Несмотря на небольшое количество хитпойнтов, схватка с Драконом может затянуться из-за его неслaboй защиты. Лучше всего взять в команду Рада 13-го с его "Lunatic High" (Лимит ускорения). Трофей — "Dragon Armet". Возьмите "Bahamut"-Материю и пойдите к алтарю — там лежит "Black Materia". Позвонит Кайт Сит (если он не находится в вашей команде). Вернитесь к "часам" — вскоре появится очередной босс.



## • БОСС: "Demons Gate", 10000 HP.

Первое, что вы должны сделать в бою с этим противником — использовать "Odin"- и "Bahamut"-Материю. Это нанесет немало хитов боссу, и дальше уже можно будет забить его врукопашную. И главное — не забывайте лечиться! Он может легко снести половину вашей жизни одним ударом! Трофей — "Gigas Armet".

Появится Кайт Сит, и герои уберут из взорвавшегося храма. Однако коварный Сефирус возьмет Клауда под свой контроль и отберет "Black Materia"... Зато появится (подозрительно быстро) Кайт Сит номер 2! Направляйтесь в Борун Вилледж, откопайте "Lunar Harp" (см. картинку) и углубляйтесь в Спящий



Лес (Sleeping Forest). Пройдя его (там лежит только "Water Ring"), вы попадете в Забытую Столицу (Forgotten Capital), где есть еще больше интересного: "Aurora Armet", "Comet"-Материя и "Enemy Skill"-Материя. Кстати, внутри Столицы нельзя использовать PHS, так что будьте осторожны. Найдите постель, ложитесь спать, и Клауд посреди ночи потянет к развалинам. Внутри них затаялся враг...



## • БОСС: "Jenova-LIFE", 10000 HP.

Внешне эта реинкарнация Дженовы мало чем отличается от виденной вами ранее, но неприятностей она доставит гораздо больше! Магия на нее действует плохо, за исключением "Bahamut"-а и "Meteor"-а. Трофей — "Wizer Bracelet". После убийства очередной ипостаси Дженовы, появится Сефирус и... убьет Айрис! После этого следует душераздирающая (серьезно!) сцена похорон Цветочной Девушки, и на этом "Диск 1" заканчивается.

Отомстим Сефиросу за Айрис на втором диске!!!

## Lord Hanta

КОНЕЦ ПЕРВОГО ДИСКА



# BLOOD OMEN: THE LEGACY OF KAIN



**Н**ачнем с того, что это была моя первая ролевуха на PSX, так что об объективности статьи речь вести просто неуместно. Я и представить не мог, что есть в мире такие игры. Такие мрачные, кровавые и пропитанные ненавистью ко всему живому. Так что красота неопишуемая. Хотя надо признать, что не все жалкие индивидуумы способны оценить эту игру по достоинству. Им все соников, бандикутов да клоунов подавай! Куда им, лишенным романтики и вкуса, до мрачной торжественности Кайна. Игрушка, что и говорить, не новая. Но надо помнить, что классика не стареет. А это именно классика такого жанра, как комбинация Action-RPG. Для тех, кто с подобным жанром не знаком, напомним еще несколько великих творений: Landstalker (Alundra), Beyond Oasis (обе части). Так что по своему жару новатором "Кайн" не является. Зато по стилю на порядок обошел всех предшественников. Многие считают, что игра слишком темновата, но представьте, что в самую кровавую сцену фильма ужасов вдруг вклинился какой-то цветастый левый фокусник! Бродя! А "Кайн" — тот же фильм ужасов.

Сюжет развивается быстро и грустно (для вас). Только вы вышли из таверны, как банда головорезов в вас капусто порубала. Ребята, что и говорить, крутые — даже про контрольный тык в спину не забыли. И вот вы висите на столбах с мечом в спине, а вас темные силы на путь греха соблазняют. А вы взяли и... поддались. И теперь вы не просто полумертвый "приклученец", теперь вы полуживой вампир. Помимо многочисленных магических способностей, страшной жестокости и очень уж выразительной репы есть еще и вечный голод. Людей вы не очень-то уважаете, так что кровушки из них сососать — самое милое дело: и душо приятно, и в животе не урчит. Как все нормальные вампиры, вы не любите свет и воду.

Конечно же, на убийстве ваших ассасинов игра не закончится. Вам предстоит восстановить господство расы вампиров над этими ходячими макаками (т.е. людьми, кто не понял). По ходу игры вам встретится огромное количество разных персонажей, от офигившего от постоянного и беспричинного насилия вампира до такого же охотника на него.

Как и во всякой ролевухе, здесь есть огромное количество оружия и брони. Оружие просто радует — от простого меча до двуручника, который буквально разрывает врагов на части (зрелище!!!). Куча весьма нужной магии и магических артефактов придают кровавой вакханалии несколько квестовый характер.

Теперь о том, что претензий и вовсе не вызывает — о технике. Все просто идеально, графика очень плавная, музыка, мягко говоря, мрачная. Особо хочется отметить речь персонажей — все диалоги идут только в голосе. А диалогов очень много. Еще один приятный момент — куча "силконовых" заставок очень хорошего качества.

Итак, резюме. В Blood Omen слабонервным играть не рекомендую. А вот людям с крепкими нервами, которых не тошнит от вида рек крови и разлагающихся трупов (есть и такое) очень даже советуем, игра того стоит. Играть просто, приятно и жутко... весело.



Polymorph Sauronovich



Сегодня я расскажу об очень оригинальной, на мой взгляд, игре. Она не подходит ни под одну из статей геймерской классификации. Судите сами: ходите, как в стандартной RPG, вот только ни драться, ни стрелять не можете, сама игра построена на той же системе, что и шахматы — просчитал, подготовился и вдумчиво уничтожил противника — чем не стратегия?! Очень, очень любобьотно! Лично я играл запоем, да так, что родители едва не закипели от злости — ведь я просидел перед экраном целые сутки напролет. Игра интересна еще и тем, что на сей раз вы сражаетесь во имя торжества Абсолютного Зла. Ведь что может быть приятнее, чем возратить Люцифера, Князя Тьмы, обратно в наш с вами мир. В игре огромное количество вариантов развития сюжета. Я насчитал четыре окончания, но уверен, что их гораздо больше.

В игре вы несчастный принц, которого попросту «обули» с царством. Да еще и убили, к тому же. И сотворил это ни кто иной, как ваш собственный брат. На этом ваша жизнь, вроде, была закончена. Однако метафизики и оккультисты утверждают, что смерть — процесс обратимый. Вот и вам помогла одна дьявольски симпатичная девушка. Но не задаром. Эта самая девушка оказалась главным наместником Сатаны на земле. И теперь ваша задача — собрать необходимые предметы для освобождения из заточения своего теперешнего Повелителя. Теперь вы — раб,



да еще и полумертвый к тому же. Из этого незавидного положения у вас есть только один выход: освободить Властелина, тогда можно стать хозяином всего мира, да еще и братцу наподдать. Только один момент из прошлой жизни тревожит — у вас ведь и принцесса была. Теперь ее принцем стал... ну, конечно же, все тот же ваш любимый братец. Вам придется бродить в астральном виде, следовательно на мир физический вы непосредственно влиять не можете. Именно для этого и была придумана такая замечательная вещь, как ловушки.

Поместье, в котором заточен ваш Повелитель, очень напоминает замки из таких игр, как Фантазмагория или Resident Evil. Огромное количество комнат, странные gobelаны и т.п. Тут даже магические лифты есть. А также Обелиски, около которых можно расставлять ловушки и более земные вещи: сделать, скажем, Save, опции изменить...

Замок давно сыскал себе славу типичного дома с привидениями. Потому любители острых (типа с кольями и капканами) ощущений так и прут на его территорию. И, подчиняясь главному правилу "всех впускать — никого не выпускать", вы начинаете охоту за душами.

Игра спланирована по древнему принципу: "Сначала дело, потом удовольствие". Есть противники, которых положено убирать по сюжету. К ним отно-

сится кто угодно, от искателя приключений до вашего брата. После их скоростной кончины вы





the Castle of the Damned for new lands... trying in some desperate way to repay his sinful debt to the world... the very same world he nearly destroyed...

можете занимать свободное время по собственному усмотрению. В ваш досуг входит либо праздное шатание по замку, что достаточно противно и скучно,

либо ловля новой порции смертников, которую вы можете выбрать сами. С этим вариантом сопряжены три приятных момента. Ведь наши горе-путешественники приносят с собой, во-первых, деньги, которые поступают непосредственно в ваш карман, во-вторых — какой-нибудь итем, и в-третьих, (самый приятный момент) — свои драгоценные бессмертные души. Они станут всего лишь деталями конструктора в ваших сатанинских играшках. Из душ созданы таких монстров, что один их вид будет наводить дрожь на очередных посетителей.

Теперь о самом вкусном — о ловушках. Те, кто после просмотра фильмов о легендарном Индиане Джонсе, восхищался изобретательностью сценаристов, будут тихо умирать, играя в Testo's Desertion. С тех пор ловушечная индустрия продвинулась далеко вперед, так что никакие больше примитивных кольев и шаров, хотя и они тоже есть. Теперь можно "заминировать" буквально все свободное место, да так, что за один проход удается уложить даже самого крутого противника. Ловушек очень много, но делаются они на три вида. Первый — ловушки смертельные. К ним относятся шипы, каменные блоки, ямы и так далее. Второй — капканы. Они захватывают противника на некоторое время, но видимого вреда не причиняют. Они созданы чисто для удовольствия: он там по клетке мечется, а ты из него по



капле высасываешь жизнь и хищно ухмыляешься. Третий — парализующие и шокирующие (гирьку пудовую на голову — чем не шок?!). У всех персонажей есть стандартные ролевые характеристики, именно по ним и надо смотреть, на какую ловушку кого подманывать. Есть две градации ловушек этого вида: простые и магические. Был у меня случай. Еще не знал я тогда всех секретов и полчас мага какого-то на волшебную Бомбу ловил. Так и не поймал. А поставил всего лишь колья — ни мага, ни проблем. Так что надо действовать с умом. И особенно в расстановке ловушек. Мне иногда приходилось "минировать" целые этажи, чтобы поймать одного единственного вторженца, который хорошо прыгал, бегал и по сторонам смотрел.

Теперь о втором по важности моменте, а именно, о технической реализации. Пусть смысл и важен, но в квест с псевдографикой играть нынче никто не будет. Здесь очень неплохой "силикон", немного похожий на Tekken 2, "глюков" почти нет. Движения плавные и более чем реалистичные. Музыка, скажу честно, маловато, хотя мелодии и жуткие, подстать замку. Речи нет вообще.

При всем при этом считаю, что в такую игру должен поиграть каждый уважающий себя стратег. Не рекомендую играть только тем, кто очень серьезно

относится к религии, слишком уж откровенная пропаганда сатанинских элементов проходит красной нитью через всю игру. Но это же так интересно — оказаться на той стороне Добра!



Job 9/11	13:09	SELECT CANCEL HELP INFO	Mp 2500
			Hp 99/100
Lv 16 POLYMORPH Well			
Skill 48		Map	
Def. 74		Item	
vsMgc 57		Monster	
Heal 35		Mask	
Exp. 195		Prisoners	
Lvlup 305		Warp	



Polymorph Sauronovich

## Adidas



**Было у отца три сына:  
двое умных, третий — футболист.**

**Н**едavno российские статистики провели исследование с целью получения ответа на вопрос: какой из игровых видов спорта является самым популярным? Полагаю, ответ они знали заранее. Конечно, футбол. Россияне, понимаешь, любят поле, мяч, ворота, лето, причем без дождя, но под пиво. И никакие заморские диковины, вроде бейсбола, их, грешных, в массе не завлекает. Питчеры какие-то, тацдауны всякие, любопытно, но не более. Иное дело поорать с трибуны "Шайбу, шайбу!!!" в адрес круглого футбольного мяча...

За бугром все наоборот. Небоскребы, индейцы с ковбоями, гангстеры и виски... Докатались до того, что для своего футбола даже круглого мяча сделать не сумели, а нормальный футбол презрительно соккером прозвали. Но больше всего, мне рассказывали, там любят деньги. Поэтому неудивительно, что клюнули они на чисто коммерческий проект сделать игрушку, всю облепленную лейблами "Adidas", благо дружелюбные германцы не попустились на гонорары. А кто платит деньги, то и... Так родился в фирме PSYGNOSIS "Adidas Power Soccer".

Общее впечатление — ни то, ни се. Графика средняя, откровенных глюков нет, но порой при виде трибуны с пикселями метр-на-метр становится грустно. К тому же фигурки футболистов слишком угловатые. Доступны четыре вида на происходящее, но два из них абсолютно непригодны. Музыка так себе, но оцифрованной речи хватает. Во-первых, она классно звучит в нескольких рекламных роликах, сделанных на потребу "Adidas" (кстати, мои претензии к графике на них не распространяются, ролики и заставки — это святое). Во-вторых, не обошлось без комментатора. Этот товарищ весел и шутиль. Особенно забавно слушать его похвалы в адрес вратарей. Даже если голкипер — откровенная "дырка" и пропустил 15 мячей, но затем имел неосторожность отбить удар, комментатор обязательно воскликнет нечто типа: "Сегодня этот парень выдает просто фантасти-





# POWER SOCCER

чeskую игру!" Об управлении не стану даже и говорить — оно стандартное, значит, приемлемое.

На освоение игры уходит около получаса. Искусственный интеллект соперников ниже среднего. Но не то, чтобы слабый. Выигрывать легко, особенно если вы имеете опыт в подобных играх. Голы можно забивать разные, и что странно, все они получаются красивыми. Неприятно удивили пенальти. В настоящей игре их реализуется 70-80%, а здесь, похоже, вратари заранее знают, в каком углу при одиннадцатиметровом ловить мяч! Вот тебе, бабушка, и реализм!

К реализму же. Поскольку разработчики поспешили на приобретение лицензии FIFA, выход они нашли в легком искажении фамилий футболистов, чаще всего методом вставления лишних букв. Что, поверьте, раздражает.

О серьезной и, вообще, какой бы то ни было стратегии мечтать не приходится — все, что вам подвластно изменять в команде, это расстановка игроков и замены по ходу матча. Самый эффективный путь к победе — пас в середине поля, а как подошел поближе — стреляй! И без раздумий — это тебе не шахматы!

Очень разочаровала финальная заставка. Вот тебе кубок — сиди и любуйся, а о силиконах забудь.

Имеются два режима: аркадный и симулятор. Первый превращает игру в какое-то слишком неправдоподобное и оттого неинтересное шоу, в котором каждое падение футболиста сопровождается поднятием тучи пыли, а каждый фол вызывает у пострадавшего сильное головокружение. Плюс появляется возможность учинять этакий "Мортал Комбат". Звучит заманчиво? Зато выглядит отпугивающе. Поэтому лучше выбирайте режим симулятора. Несмотря на все недостатки, есть вещь в игровом процессе, которая всех порадует. Соперники, при всей своей глупости, не дают долго возиться с мячом, вынуждая поддерживать высочайший темп игры. Как только футболист получает пас, сразу же возникает насущная необходимость сделать передачу партнеру, либо нанести удар по воротам. А то ведь тут же получите по ногам, и судья не поможет, ведь ждать от него милости все равно, что надеяться на "МЕРСИ" от Шао Кана.

"Так что же, — спросят особо нетерпеливые читатели, — оно нам надо или пусть пылятся на прилавках магазинов?" Как вам сказать... "Adidas Power Soccer" — яркий пример игры, делавшейся "левой пяткой". И дело даже не в технике. Просто за что мы любим EA-овские игрушки, типа "FIFA"? За максимальный реализм и богатую статистику. Здесь же этого нет. Но играть интересно. Потому фанатам жанра рекомендую.

**Юрий Полуэктов,**

г. Железнодорожный, Московская обл.



# Что год грядущий нам готовит?

Об играх, которые нам приготовили разнообразные западные (в основном, американские и английские) компании, более-менее известно. А что до японского рынка? Какими новинками порадует нас Страна Восходящего Солнца? Читайте — ответ перед вами!

Агент Купер

## R-TYPE DELTA

Жанр: 3D-стрелялка

Издатель: Irem

Дата выхода: весна 1998



Конечно-то снова заявила о себе фирма Irem. Они подтвердили, что легендарная серия космических шутеров R-Type будет продолжена на PlayStation. Звездолет, враги и окружающее пространство в R-Type Delta состоят из полигонов. Внешний вид игры будет очень похож на другие трехмерные стрелялки последнего времени, например, на StarFox 64, RayStorm или Einhander. Похоже, что сражаться опять придется со злой империей Будо, как Феникс вновь и вновь возрождающейся из небытия. Снова вас ждут сонмы как механические, так и органические противники, но на этот раз вы сможете подобрать для себя один из нескольких уровней сложности, наиболее подходящий для конкретного задания.



## SAMURAI SHODOWN 4 SPECIAL

Жанр: 2D-файтинг

Издатель: SNK

Дата выхода: февраль 1998 (яп.)

Ух, больше года мы ждали появления на PSX файтинга Samurai Spirits: Amakusa Korin, в Америке известного как Samurai Shodown 4 Special. И вот считанные дни отделяют нас от его выхода. Те, кто были слегка разочарованы третьей частью серии, будут рады узнать, что все огрехи исправлены, а все хорошие стороны сильно улучшены!

Наконец-то вернулись Шарлотта и Джуэби, по которым многие скучали аж с SSI! У всех «старичков» появились новые суперудры, добавились новые бойцы, декорации. По-прежнему задействована система «добрый-злой», практически удваивающая количество героев. Главный злодей опять колдун Сиро Амакусо, заручившийся поддержкой Занкуро Минадзукэ, последнего босса SS3. Короче, если вы изголодались по отличной рисованной драке, начинайте искать этот диск! Кстати, для особых поклонников Samurai Spirits SNK выпускает летом для PlayStation особый диск — компиляцию, куда входят две первые части игры!



## METAL GEAR SOLID

Жанр: 3D-приключения

Издатель: Konami

Дата выхода: лето 1998 (яп.)

Многие из нас наверняка слышали о Metal Gear раньше. Эта игра впервые появилась на 8-битной NES в 1987 году. Сейчас, 10 лет спустя, на PSX выходит ее продолжение. За дизайн героев отвечает манга-художник Кодзима, автор таких игровых циклов, как Snatcher и Policenauts, практически не известных западным игрокам.

Бывшее военное подразделение «Гончая», перекалифицировавшееся в террористов, захватило склад ядерных боеголовок на Аляске. Солид Снейк, главный герой, когда-то служил в «Гончей», он знает всех членов группы, как никто другой. Теперь ему предстоит преподать своим бывшим товарищам урок.

Если вы ожидаете набить врагами штур, то наверняка будете разочарованы. Конечно, повеселит придется, но основной расчет тут делается на стратегическое мышление играющего. Члены «Гончей» поставили по всему хранилищу множество ловушек. Чтобы преодолеть лазерные охраняемые системы, вам понадобятся инфракрасные очки. Не последнюю роль играет перехват вражеских радиопереговоров. Но главное — уметь в нужный момент спрятаться. Противников надо «снимать» по одному, незаметно. Вы шпион, и если вас найдут солдаты, они тут же вызовут подкрепление... game over.



## LUNAR — SILVER STAR STORY

Жанр: классическая приставочная RPG

Издатель: Working Designs

Дата выхода: май 1998 (яп.)

Весь прогрессивный игровой мир всколыхнула весть о том, что известнейшая сеговская ролевушка, наконец, будет издана на... PlayStation! Изначально Lunar вышла в 1994 году на Sega CD и долгое время была чуть ли не единственной игрой, из-за которой продавались эти шестидесятибитники. Вдобавок, это была одна из немногих японских ролевых серий, дошедших до

Штатов. В прошлом году в Японии на Saturn появился ее римейк, названный Lunar: Silver Star Story — Complete. Пользуясь мощью 32-битки, команда GameArts наконец-то смогла добавить все то, чего не было в оригинальной версии: новые анимационные сцены, музыкальные композиции и целую новую сюжетную линию! Сюжет игры это история юности по имени Алеко, на долю которого выпадает множество захватывающих приключений. Слуга в чем-то похожа на Final Fantasy, в чем-то — на Phantasy Star, это прекрасный образец того, что принято называть «японской приставочной RPG», и сюжет, и графика, и звук на высочайшем уровне. Все ключевые моменты иллюстрированы мультяшными вставками, всего в игре около 50 (!) минут перловатного аниме. Благодаря Working Designs, англоязычная версия появится немого позже японской, а точнее — где-то в августе. Мы обязательно будем знакомить вас с новой информацией по этому грандиозному проекту!





## MEGAMAN NEO

Жанр: 3D RPG/приключение

Издатель: Capcom

Дата выхода: зима 1998 (яп.)

Последнее пополнение серии **Megaman (Rockman)**, отменившей в прошлом году свое десятилетие, **Megaman Neo** совершенно не похожа на все, что было до нее. Постарайтесь представить себе **Tomb Raider**, но в мультяшном мегаменовском стиле! Наш герой путешествует по городам, общается с жителями, воюет с гигантскими боссами, покупает предметы — это RPG! И это первая игра, где он не носит шлема!

События **MM Neo** развиваются на планете, почти целиком покрытой водой. Мегамен разыскивает пропавших родителей своей подруги, девочку Лоллохе, к их исчезновению приложила руку банда, называющаяся «Big Diggers». Из демо, прилагающегося к **BioHazard: Director's Cut**, видно, что игра очень светлая, красочная и веселая. Полногнана окружающая среда достаточно просто построена. Это, а также то, что у персонажей огромные глаза и немилые прически, придает игре анимешный вид. Жалко только видеть, как отдавая дань моде, еще одна гениальная двумерная серия перешла в 3D... На очереди **Castlevania**.



## TENCHU

Жанр: 3D-приключения

Издатель: Sony Music Entertainment

Дата выхода: февраль 1998 (яп.)

**Tenchu** разработала и выпускает совсем недавно занявшаяся играми компания **Sony Music Entertainment**. События игры развиваются в феодальной Японии XII-го века, и оба главных героя (**Рикимару** и **Аэма**) — ниндзя.

Эту игру уместнее всего сравнить с консольной **Metal Gear Solid**. И там, и там вам придется пользоваться всевозможными шпионскими уловками, но в **Tenchu** к ним добавляется еще и мастерство опытного воина-ниндзя. Тем не менее, противники тоже не дремлют, и застигнув врагслух вас могут, где угодно: на крыше дома, на дворовой стене, в темной аллее, и тут игра превратится в настоящий трехмерный **Samurai Spirite**. К вашим услугам не только множество обычных ударов и атак с верным мечом-катаной, но и такие знаменитые техники ниндзюцу, как метание сорикинов и дымовых бомбочек.



## SPEED POWER GUNBIKE

Жанр: 3D-БОВУК

Издатель: Sony Music Entertainment

Дата выхода: зима 1998 (яп.)



Фирма Sony Music Entertainment выпускает три новых игры, выглядящие вполне многообещающе. Это ролевуха **Ragna Kyuru**, шпионский экшн **Tenchu** и аркадный симулятор робота **Speed Power Gunbike**.

**SPG** — настоящее раздолье для любителей боевых роботов, или тесха, как их называют в Стране Восходящего Солнца. Вам доступен робот, трансформирующийся в мотоцикл и хOVERcraft, причем в каждом из режимов он обладает уникальными возможностями. Это не сайд-скроллер, игрок может свободно двигаться по уровню. Графика неплохая, с отличными эффектами освещения (light-sourcing), вся техника выглядит очень круто, а враги и боссы — один больше другого. Кто знает, возможно **SPG** уготован успех шестнадцатидесятилетия несусской Vortex!

## PARASITE EVE

Жанр: 3D-RPG

Издатель: Squaresoft

Дата выхода: зима-весна 1998 (яп.)

Американское подразделение компании Square анонсировало свою первую игру для PlayStation (и вторую после **Secret of Evermore** игру вообще), названную **Parasite Eve**. Известно, что до этого все их RPG для 32-битной приставки были продолжениями известных игровых серий для **Super Nintendo (Super Famicom** в Японии), но **PE** — полностью оригинальная RPG, основанная на одноименном романе **Хидеаки Сено**, хотя герои в ней действуют совершенно иные, нежели в книге.

Известные специалисты по компьютерной графике, трудившиеся над спецэффектами во множестве голливудских фильмов, наняты Square для работы над **Parasite Eve**. Во визуальную команду разработчиков входят: главный режиссер **Стив Грей** («Аполлон 13»); главный художник **Даррел Вильямс** («Каспер»); компьютерные художники **Питер Уорнер** и **Лиза Фостер**, («Крепкий орешек 3», «Скалолаз», «Волк»); легендарный продюсер **Хиронобу Сакагуи**; сценарист и дизайнер **Такаюки Токита** (режиссер **Final Fantasy IV, Live A Live, Chrono Trigger** и один из дизайнеров событий **Final Fantasy VII**); дизайнер боев **Сосихико Маэкава** (режиссер **Super Mario RPG**); и наконец, дизайнер героев **Тецуя Номура** (дизайнер героев и монстров, один из сценаристов **Final Fantasy VII**). История игры начинается в Сочельник 1997 года, когда в Манхеттене, Нью-Йорк, сразу на нескольких человек нападает загадочное чудовище. Молодой полицейский детектив, девушка по имени **Айя Бреа**, начинает расследование, приводящее ее к странному анти-существу, которое и называется **Parasite Eve** («Ив-паразит»). Оно способно вызывать мутации в митохондриях (органоме живой клетки, питающей ее энергией), грозящие чуть ли не полным вымиранием человечества. «Ив» постоянно порождает мутантов, с которыми вам и придется бороться. Со временем к Айе присоединятся ветеран-полицейский **Дэннел «Бо» Доллис** и **Кунихико Маэда**, ученый-клеточник, приглашенный из Японии полицейским управлением Нью-Йорка, чтобы попытаться разгадать тайну мутаций в митохондриях, и, если получится, обратиться к процессу.



Игровой «движок» — чистая японская модель RPG, состоящая из боевых сцен, сюжетных событий и приключенческих элементов, вроде всевозможных загадок. Герои **PE** полностью полигональные, с правильными пропорциями тела, тут нет и намека на стиль **super deformed**, используемый в той же **Final Fantasy VII** аваре, кроме боевых сцен и некоторых заставок. К слову о боях, они такие же, как в **FFVII**, но идут исключительно в реальном времени и вроде бы с возможностью передвижения сражающихся по декорации (легкий аромат **Resident Evil**? Оружие, как вы, наверное, догадались, используется в основном, огнестрельное — ведь все происходит в наше время, а главная героиня служит детективом. Хотя, зная Square-овцев, не будем исключать появления на каком-то этапе сюжета магических способностей, хотя бы у врагов.

Изначально **Parasite Eve** должна была появиться в Сочельник 1997 года, именно в тот момент, когда происходит описываемые в ней события, но завершить ее к этому сроку не удалось. В Square не любят подгонять игры под даты, так что они спокойно продолжили доработку, и теперь выход игры ожидается в конце февраля — в марте этого года (хотя прошел слух, что игрушку решили поподержать до следующего Сочельника). Учитывая то, что игра делается в основном в США, не исключен одновременный релиз обеих (японской и американской) версий. Короткая видеодемонстрация **PE**, опять же, по неподтвержденным слухам, будет на демо-диске, выходящем с англоязычной версией **Final Fantasy Tactics**.



## PRIVATE DETECTIVE JINGUJI SABUROU

Жанр: квест/приключение

Издатель: Data East

Дата выхода: апрель 1998 (яп.)

Главное действующее лицо игры — японский частный детектив **Дзюнгудзи Сабуру**, звезда видеоигре еще со времен восьмидесятих **Famicom (NES)**. Сабуру настоящий искатель приключений, крутой мужик, постоянно курящий Marlboro и выливающийся за день ведра кофе. У него есть собственный офис, а в нем — миленькая секретарша **Мисоно Юко**. Курю, ни дать ни взять, эдакий японский **Тек Мерфи** со всей сопутствующей атрибутикой. Ваша задача, естественно, раскрыть преступление. Ходить по разным подозрительным местам, встречаться с людьми, иногда пострелять, собирать информацию, размышлять и сопоставлять факты в своей тяжелой от помехами голове. Иногда пострелять. Учитывая то, что это квест, большой проблемой для наших геймеров опять может стать японский язык — ведь выхода английской версии пока не предвидится. Но я все же рекомендую взглянуть на эту игру, хотя бы из-за стильной графики.



## MELTILANCER RE-INFORCE

Жанр: симулятор/RPG

Издатель: Tenkyu

Дата выхода:

январь 1998 (яп.)

Будущее. Человек летает к звездам. Для борьбы с преступниками создана Организация Галактической Полиции (**GPO**). Офицер GPO называется «**lanncer**», то есть «улан».

Вы играете за молодого парня **Ранди**, готовящегося стать лансер-ом. Он выдержал все вступительные экзамены, и теперь ему предстоит год усиленных тренировок. Если он провалит хоть одно задание, он вылетает из корпуса. Во время тренировок вы будете общаться как с другими курсантами, так и с офицерами GPO, руководящими учениями. Последние — все сплошь **привлекательные молодые девушки**.

Тренировочные задания заключаются в патрулировании разных планет, симулированных и реальных сражениях с противником, различных тестах. Симуляционная часть игры очень развита и использует достаточно быстрый полигонный движок.

В общем, как видите, это совсем не обычная RPG. **Meltilancer Re-Inforce** опирается на отличный дизайн героев и окружающей среды. Из-за большого объема графики она занимает два CD. Английская версия, скорее всего, так и не появится.



## ARMORED TROOPERS VOTOMS

Жанр: 3D-файтинг

Издатель: Takara

Дата выхода: весна-лето 1998

Электронное творение под длинным названием, полностью звучащим как «**Armored Troopers Votoms — Ao no Kishi Beruzeruga**», основано на старом одноименном аниме-фильме и романе, по нему написанном. Следуя по дорожке, протопленной **Virtual-On** и **Armored Core**, такоравы сделали еще одну драку роботов на арене. Каждый из более чем 30-ти AT может быть полностью подогнан по вашему вкусу (как автомобиль в гонках), прежде чем вступить на очеренный смазкой песок местного колизея. Камера находится за спиной робота, так что при игре вдвоем придется привыкать к разделенному полюсам экрану. Доступны четыре режима: «Story», «Beruzeruga», «Training» и «VS». В режиме «Beruzeruga», следующим содержанием книги, вы выбираете одного из девяти героев и сражаетесь против восьми противников. **AT Votoms** поддерживает **link-кабель**, устройство, которое почему-то в последние полгода стали бойкотировать американские фирмы-разработчики видеоигр.



## FINAL FANTASY TACTICS

Жанр: 3D-стратегия/RPG

Издатель: Square

Дата выхода: февраль 1998

Как вы уже знаете, игру делала команда **Quest**, разработчик сносеских **Tactics Ogre** и **Ogre Battle**. **FFT** очень похожа на их предыдущие творения, но тут полнее можно рассмотреть под разными углами, как в **Vandal Hearts**. Мы уже рассказывали о японской версии игры, но на тот случай, если у вас нет 34-го номера «Дракона», повторим, что сюжет, графика и звук держат высокую Square-овскую планку. В **FFT** реализована система «занятий» из **Final Fantasy V** — каждый герой тренируется и обучается по своей «специальности»: кто на драгуна, кто на мага, кто на вора, а кто на танцора. У каждой из более чем 20-ти «профессий» свои секреты и приемы ведения боя. Основные отличия от **Vandal Hearts** заключаются в том, что в **FFT** намного больше заклинаний, около четырехсот, и гораздо более увлекательный сюжет.



## PITFALL 3D

Жанр: 3D-приключение

Издатель: Activision

Дата выхода: февраль-март 1998

**Pitfall** впервые появился на 8-битной **Atari** в начале восьмидесятых. 16-битная версия практически была римейком оригинала, только с улучшенной графикой. Новый **Pitfall 3D**, похоже, станет чем-то иным.

Все состоит из полигонов, создатели обещают «полную свободу передвижения, как в **Tomb Raider** (в рамках этапа, разумеется). Однако графика, судя по ранним картинкам, превосходит **TR** и дотягивает по качеству до второй части **Crash Bandicoot!** Действие предыдущих игр серии **Pitfall** происходило в основном в джунглях, но по словам сотрудников **Activision**, воссоздать полигонный тропический лес без ощутимой потери качества графики не получилось, так что решено немного сменить декорации и закинуть нашего старого друга **Гарри** в древние вулканические катакомбы. Раньше Гарри мог раскачиваться

на лиане толсто взад-вперед, теперь же во все четыре стороны (откуда лианы в каменных skleпах?), что существенно усложняет игровой процесс. К сожалению, решено отказаться от прямо-таки индианаджонсовского кнута и заменить его на... волшебную палочку, способную принимать облик различных предметов, включая ножи, как у Хищника! Кто бы мог подумать...



## THE VISION OF ESCAFLOWNE

Жанр: приключения/RPG

Издатель: Bandai

Дата выхода: январь 1998 (яп.)

**The Vision of Escaflowne** — популярный аниме-сериал художника **Сэидзи Каванори**, создавшего знаменитые звездолеты «Валькирия» из «**Роботеха**» и роботов из «**Призрака в доспехах**». История рассказывает о планете **Fea**, где средневековые рыцари используют для сражений 8-метровых боевых роботов — **Гаймеледов**. Главные герои здесь **Ван Фанел** и **Хитоми Канзак**. **Хитоми** — жительница Земли, случайно попавшая на **Fea**, а **Фанел** — король одного из государств на этой планете. Вместе они управляют **Гаймеледом**

по имени **Эскафлон**.

Игра основана на ТВ-сериале, точнее, на побочной линии сюжета, не очень подробно затронутой в сериале. Тем не менее, появляются новые персонажи и новые **Гаймеледы**. 20 минут видео нарисовано не специально, это отрывки из мультиков — ведь они иллюстрируют одни и те же события.





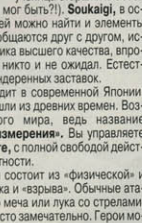
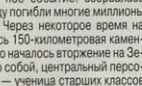
## SOUKAIGI

Жанр: 3D-приключения  
Издатель: Square  
Дата выхода: зима 1998 (яп.)

В декабре 1997 года в Японии произошло страшное событие: взорвалась гора Фудзи. В огненном аду погибли многие миллионы людей, уничтожен Токио. Через некоторое время на месте Фудзими появились 150-километровая каменная колонна, через которую началось вторжение на Землю армий чудовищ. Само собой, центральный персонаж во всей этой истории — ученица старших классов

**Мизуно** (а кто же еще это мог быть?!). **Soukaigi**, в основном, бродилка, но в ней можно найти и элементы ролевухи. Герои много общаются с друг другом, используют предметы. Графика высшего качества, впрочем, меньшего от Square никто и не ожидал. Естественно, мы увидим кучу рендеренных заставок. Хотя действие и происходит в современной Японии, почти все герои явно пришли из древних времен. Возможно, из параллельного мира, ведь название **Soukaigi** означает «два измерения». Вы управяете героем, как в **Armored Core**, с полной свободой действия в рамках игровой местности.

Боевая система действий состоит из «физической» и «психической» атак, прыжка и «взрыва». Обычные атаки проводятся с помощью меню или лука со стрелами, спецприемы выглядят просто замечательно. Герои могут передегивать на большой скорости, как ракета (слегка походе на **Dragon Ball**). И, само собой, надо видеть, как каждый из них готовится к бою — зрелище прелезантиное!



## THE FIFTH ELEMENT

Жанр: 3D-приключения  
Издатель: пока нет

Дата выхода: лето-осень 1998

Проспешный киномит, «Пятый элемент», должен вскоре появиться в виде игры для PlayStation. Судя по всему, ее создатели вдохновились успехом незабвенного **Tomb Raider** (незаслуженным успехом, на мой взгляд). Разработчики игра шла параллельно со съемками фильма. У команды **Kalisto** был свободный доступ к сценарию, концептуальным наброскам и реквизиту, поэтому игра должна получиться максимально похожей на свой прототип с большого экрана. Пятнадцать уровней «Пятого элемента» — это места, где происходит действие фильма: Нью-Йорк будущего, орбитальный лайнер, египетская пустыня, планет совершенно новые локация.

Играть можно будет как загадочной девушкой **Лилу**, так и крутым таксистом **Уллико**... то есть **Далласом**. Лилу отлично владеет боевыми искусствами, а у Далласа большой арсенал огнестрельного оружия. Задача игрока — собрать четыре камня-элемента и спасти мир от разрушения.



## NEON GENESIS EVANGELION GILFRIEND OF STEEL

Жанр: квест/приключение  
Издатель: Gainax

Дата выхода: лето 1998

Впервые эта игра появилась на PC, потом на **Make**. Позже была анонсирована **Saturn**-версия. А теперь и черед владельцев **PSX** наслаждаться игрой по сверхпопулярному (среди знатоков) anime-сериалу **Neon Genesis Evangelion**.

Ни один мультсериял не получил за последнее время такого количества всевозможных наград, как «Ева», и даже теперь, полтора года спустя после появления последнего ТВ-эпизода, он остается непревзойденным как по эмоциональному накалу, так и по качеству. До недавнего времени **Gainax** выпускала игры по «Еве» только для **Saturn**.

**Gilfriend of Steel** займает четыре CD, полных оригинальной анимацией! История мало связана с событиями сериала. Однажды ночью Токио-3 подвергается удару небесного метеорита. На следующий день в класс **Шиндзи** появляется новая ученица, девочка по имени **Мана Кирисима**... Если вы знакомы с сериалом, то увидите Шиндзи в несколько ином свете. Его дружба с Маной со временем перерастает в более сильное чувство, и тут оказывается, что не только Шиндзи ведет двойную жизнь, но и Мана — не та, кем кажется сначала. Другие герои «Евы» тоже появляются в игре. **Рей** ведет себя как всегда — спокойно и холодно, а вот **Асука**, например, начинает даже ревновать к Мане, и это выливается в кучу комических сценек.

Что до самого игрового процесса, то это вполне можно назвать интерактивным anime. Внизу экрана есть кнопки, их надо нажимать — что-нибудь да случится! В игре много локаций (четыре сидока, как никак), большинство из них будут знакомы поклонникам сериала. Короче, ждем-с!



## XENOGEARS

Жанр 3D-RPG  
Издатель: Squaresoft

Дата выхода: 11 февраля 1998 (яп.)

В японских и гайтайских оффсах Squaresoft возлежил работа над еще одной новой ролевой игрой, названной **Xenogears**. Посмотрев несколько видеосюжетов из нее, можно

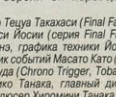
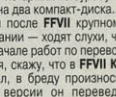
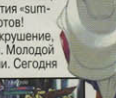
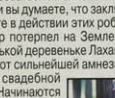
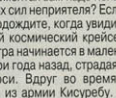
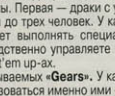
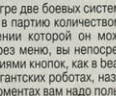
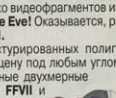
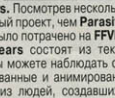
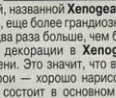
должен признать, что это, наверное, еще более грандиозный проект, чем **Parasite Eve!** Оказывается, работа над ней идет уже четыре года — а два раза больше, чем было потрачено на **FFVII**.

В отличие от упомянутого **FFVII**, декорации в **Xenogears** состоят из текстурированных полигонов, просчитываемых в реальном времени. Это значит, что вы можете наблюдать сцену под любым углом, что придает игре особую глубину. Герои — хорошо нарисованные и анимированные двумерные спрайты. Команда разработчиков состоит в основном из людей, создавших **FFVII** и **Chrono Trigger**, и это заметно. В игре две боевые системы. Первая — драки с участием обычных героев, объединяющихся в партию количеством до трех человек. У каждого есть роуер-линейка, при заполнении которой он может выполнять специальные приемы. Команды не задаются через меню, вы непосредственно управяете героями! Суперудары вызываются комбинациями кнопок, как в **beat'em up**-х.

Второй тип боев — сражения на гигантских роботах, называемых «Gears». У каждого героя есть свой Гир, и в определенных моментах вам надо пользоваться именно ими — а как еще защитить городок от превосходящих сил неприятеля? Если вы думаете, что заклятия «summon» в **FFVII** выглядели круто, то подождите, когда увидите в действии этих роботов! По сюжету 10 000 лет назад чужой космический корабль потерпел на Земле крушение, круто изменив будущее планеты. Игра начинается в маленькой деревенке Лахан. Молодой человек **Вонг Фенг Линг** попал сюда три года назад, страдая от сильнейшей амнезии. Сегодня женится его хороший друг Тимоси. Вдуг во время свадебной церемонии деревню атакуют Гиры из армии Кисуреву. Начинаются приключения, которые разнутся на два компакт-диска...

Пожалуй, **Xenogears** станет вторым после **FFVII** крупномасштабным англоязычным PSX-проектом компании — ходят слухи, что Square of America со дня на день объявит о начале работ по переводу. Кстати, для особо интересующихся, скажу, что в **FFVII** **Klaidu**, когда лежит в госпитале деревни Медил, в бреду произносит название **Xenogears**, хотя в английской версии он переведено с ошибкой, как **Zenogears**.

Команда разработчиков: режиссер Тetsuya Takahashi (Final Fantasy V и VI), главный программист Кийоси Йосио (серия Final Fantasy), графика ландшафтов Ясуоки Хондо, графика персонажей Йосиоки Суги (Chrono Trigger), планирование событий Masato Kato (Chrono Trigger), композитор Ясунори Мацуда (Chrono Trigger, Total No 1), главный дизайнер героев Кунихико Танака, главный дизайнер роботов «Gear» Юнъя Исихаги, продюсер Хиромичи Танака (Seiken Densetsu 2 и 3)





## Alundra (Working Designs)

Наконец-то Алундру сподобились перевести на английский язык. Еще год назад творцы из Working Designs, до этого творившие исключительно по заказам компании Sega (вспомним хотя бы их "Sakura Wars"), выпустили эту игру для Плейстейшна. Тогда мне удалось поиграть в японскую версию, и уже по ней было ясно, что эта игра ничто иное, как сиквел весьма популярной в свое время мегадранг серии "Landstalker". Конечно, тогда я сюжетной линии, мягко говоря, не просек. Теперь же все яснее ясного. Некий эльф по имени Алундра призван уничтожить злого демона Вельзаса. Для этого ему надо найти семь магических камней, способных лишить демона его черной силы... Несмотря на скудость сюжетной линии, а также ужасный перевод диалогов, игра, тем не менее, привлекает обилием загадок, которых еще прибавилось со времен второго Ландсталкера. В целом игра рекомендуется всем тем, кто уже исхитился "Final Fantasy VII" вдоль и поперек и желает скрасить время ожидания чего-нибудь другого (вроде "Xenogears" от той же Square), не опасаясь при этом посредственной графики и однообразной музыки.



Графика	3	Общее впечатление
Звук	3+	
Управление	4	
Увлечательность	4	

## Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back (SCEA)

Достойное продолжение игры о похождениях бандикута Краша. Не такое революционное, как Sonic 2 в свое время, но все же... Ответный удар сумасшедшего доктора Нео Кортекса заключается в том, что супостат похитил сестренку Краша и требует за нее выкуп в размере такого-то количества магических кристаллов, которые надо собрать на разных островах. Подземные, подводные, ледяные, огненные этапы, миллион разнообразных врагов, встающих на вашем пути, новые возможности, помогающие с этими врагами справиться (Краш теперь может ползать и цепляться лапами за потолок). Главный плюс игры, конечно, графика — ей спокойно могли бы гордиться обладатели Nintendo 64! Диск для PlayStation — и, представьте, никаких полигонных глюков! Crash 2 не особенно оригинальна, но зато играть в нее ох как приятно!



Графика	5	Общее впечатление
Звук	4+	
Управление	4	
Увлечательность	5	

## Colony Wars (Psygnosis)

Еще одна качественная аркада от производителей незабвенных "Леммингов". Игра так сильно напоминает "Вавилон", что невольно задаешься вопросом, почему игра "Babylon 5 Combat Simulator" делается неизвестной Смердой, а не психозисовцами? Сюжет незатейлив: земные колонии создают некий союз, называемый "Лигой свободных миров", и объявляют о своей независимости от земной Империи. Естественно, начинается война. И, конечно же, храбрый новичок, роль которого и придется исполнять игроку, встает на сторону добра и демократических идеалов, и понеслось... Около семидесяти миссий, впрямую расположившихся на двух дисках, несколько узловых точек развития сюжета, шесть концовок, огромное количество космических кораблей, красивая игровая и заставочная графика и бешеный темп сражений (каждая миссия длится не более чем 2 минуты) просто-таки накрывают с головой. Так что если вы устали от бесконечных гонок, драк или шутеров, берите себе эту игру, не пожалевте.



Графика	5	Общее впечатление
Звук	4+	
Управление	4	
Увлечательность	4+	

## Duke Nukem 3D: Total Meltdown

Знаменитый Дюк наконец, по прошествии долгих двух лет, добрался до 32-битных приставок. В виде custom edition, в которое собраны все этапы оригинального Duke, все приложение Plutonium Pac плюс эксклюзивные приставочные уровни. Из особо заметных дополнений — рендерные ролики между этапами, где Дюк чистит берданку и произносит свои глубокомысленные изречения. Из особо явных недостатков — сильное ухудшение качества графики. Все слишком пикселизовано, врагов достаточно трудно различить на большом расстоянии. "Тормозни" почти не наблюдаются. Как и обещано, игра, в отличие от версии для N64, не подвергнута цензуре, и в ней сохранены все стриптизерши, несчастные жертвы чужих и порнофильм (громко сказано!) в кинотеатре на первом уровне.



Графика	4	Общее впечатление
Звук	4	
Управление	4	
Увлечательность	3	



JOKER INC.,  
г. Гусь-Хрустальный,  
Владимирская обл.

# РУБЛЕ-МАНИЯ

Фонтан  
фантазий

Вот, что говорится в заставке игры: "Жил-был Рубль в стране Россия в 1997 году, и было у него положение, хуже некуда. И тогда он решил укрепить себя победой над твердыми валютами. Путь к конвертируемости ему преграждали валюты семерки ведущих стран: Франк, Дойчмарка, Фунт стерлингов, Лира, Йена, Канадский доллар и Доллар США — но нашему рублю они не помеха".

## УРОВЕНЬ 1. ЯПОНИЯ.

Рубль пока слаб. Вам придется пройти уровень с одним оружием — кулаками, избегая встреч с ниндзя, которые могут вас покромсать на мелкую бумагу. В конце вы встретитесь с боссом Йена-сан. Бьет кулаками и пускает файерболлы.

## УРОВЕНЬ 2. ФРАНЦИЯ.

На вас набрасываются стаи французских бульдогов — заарканьте их. У вас появляются оружие — меч, им вы можете постричь мелкие франки, но в конце уровня вы встретитесь с тинейджером Франком. Способности у него такие — из магнитофона пускает радиолучи и кидает ножи.

## УРОВЕНЬ 3. КАНАДА.

Вы едете на лыжах, ваше достоинство — 10 руб. У вас два боевых пистолета, которыми вы можете раздолбать комья снега и наклонившиеся елки. В конце уровня босс — Кэн Доллар, скатывается на вас огромные комья снега и валит елки.

## УРОВЕНЬ 4. ГЕРМАНИЯ.

Роликовые коньки — это классно, если бы не "Мерседесы" и скейтбордисты-недоумки, кидающиеся кепками. В финале — битва с боссихой Дойчмаркой, которая палит в вас из пулемета.

## УРОВЕНЬ 5. БРИТАНИЯ.

Английские "бобби" пугают вас дубинками, и постоянно падают кирпичи, да еще туман. Но вы уже "стольников", и при себе у вас верный дробовик с фонариком, так что берегись, босс. А в роли босса, конечно, Фунт стерлингов — спец. агент с автоматом УЗИ и боем часов Биг Бен, от которого трясется земля и проваливается прямо у вас под ногами.

## УРОВЕНЬ 6. ИТАЛИЯ.

Вы опять на лыжах, только не на горных, а на водных. За вами гонится стая акул, но вам-то что: у вас два тяжелых пулемета. Босс теперь — морзячка Лира на своем пароходе-капкане. Стреляйте ей в пасть, кораблик и развалится.

## УРОВЕНЬ 7. USA. THE LAST BATTLE.

Вы — самый навороченный из всех рублей. Вы — рубль с огнеметом. Жарьте все одно-долларовые и пятидолларовые купюры и бомжей, которые хотят закрасить вас краской. Финальная битва с стоцдолларовой купюрой — Биг Долларом, на танке и с лазерными лучами в глазах.

Ну вот, теперь вы самая сильная конвертируемая деньги, за вас охотно дают марки, фунты и разные прочие доллары. И Россия стала ведущей страной в мире.

Рисунки  
автора

THE END

THE GREAT

## CIRCUS MYSTERY

В гл. ролях Микки и Минни МАУСЫ

Сарлот, известная в основном по многочисленным "Уличным бойцам", решила немного разнообразить свою мордобитную продукцию и выпустить что-нибудь более спокойное. Игру, после которой не будут трястись руки и другие части тела. Должен признать, что это у них получилось. После игры в "The Great Circus Mystery" у вас не появится желания опробовать на брате какое-нибудь многоходовое комбо. Вероятнее всего, вы нападете на него, скача на игрушечной лошадке или, в крайнем случае, запылесосите его, вместо того, чтобы убраться в своей комнате. И все только потому, что в игре вы будете ни кем иным, как самим Микки Маусом или его подружкой Минни, это уж кому как нравится. Вы даже можете нарядить в платье своего друга и играть с ним на пару, что гораздо интереснее.

Графика и звук в игре сделаны на должном уровне, но не будем заострять на этом внимание, ведь многие игры, хоть графикой и не блещут, но от них просто невозможно оторваться (это мое личное мнение, основанное на многих часах игры в Worms и Scorch, это такая компьютерная игра с мизерными танками).

Итак, приступим собственно к игре. Вам предстоит пройти шесть довольно-таки легких уровней и сразиться с дюжиной боссов, отличающихся редкостным слабоумием, но если про него забыть, то играть будет интересно.

Почти на каждом уровне Микки (или Минни) получает какой-нибудь костюм, помогающий ему перевопло-

щаться в другого Микки, со способностями, совершенно отличными от предыдущих. Причем переодеваться можно прямо во время игры в любой костюм, полученный ранее.

**1** уровень. Haunted Circus. Микки, Минни и их друзья собрались выехать за город, на пикник, но Микки проспал, и из-за этого он и Минни опоздали на первый автобус. Когда же мышки добрались до предполагаемого места проведения пикника, то там уже никого не было, видимо все их друзья решили отдохнуть в одиночку. Казалось, день испорчен, что и подтвердил Гуфи, уныло проходя мимо, но Микки увидел цирк шапито, расположенный на лужайке неподалеку. Предположив, что кто-нибудь из друзей обязательно окажется там, Микки с подружкой направились на поиски разбежавшихся компаньонов.

По пути к цирковым палаткам вам встретится множество странных колобков в колпачках, которыми очень удобно швыряться в им же подобных, только предварительно необходимо обработать шароголовых, прыгнув на единственную часть тела. Прием этот вам очень пригодится



на всем протяжении игры. Старайтесь не попадаться под бомбежку, производимую воздушными шариками, а тех, у кого плохо с сердцем, хочу предупредить, не пугайтесь при виде клоуна, высочившего из коробочки. Хотя это и кажется шуткой, но пачки все равно опасны. Первый босс на этом уровне — лис в костюме звездочета, жонглирующий огненными сгустками. Если вы не будете суеверить и беспорядочно вокруг него бегать, то, возможно, что вам удастся с ним покончить без потерь энергии. Прыгать на злодея надо только тогда, когда он бросит в вас свои факелы.



Пройдя еще немного, после победы над боссом, вы встретитесь с Дональдом, копающимся в клоунских обносках. После недолгого разговора вы сможете подобрать себе вещь по вкусу, таковой окажется костюм уборщика, укомплектованный пылесосом. Теперь вы можете с его помощью запылесосить различных врагов, причем работа это высоко оплачиваемая, вы будете получать монетки, серебряная монета сегодня равна одному доллару, а золото стоит в пять раз дороже серебра, вот и вся нехитрая арифметика.





## УПРАВЛЕНИЕ

"Влево", "Вправо" — идти в соответствующую сторону.

"Вверх" — цепляться крюком за препятствия, ползти вверх.

"Вниз" — ползти вниз, пригнуться.

"A" — брать ошеломленного врага, кидать его, стрелять, пылесосить (зависит от костюма).

"B" — прыжок, плыть вверх.

"C" — смена костюма.

"Z" — переодевание.

## ПРИЗЫ

Большое сердце — пополнение всей энергии.  
Маленький Микки Маус — жизнь.



Теперь вам необходимо вернуться назад и забраться на цирковую платку по появившимся теперь кубикам. Бродячие циркачи очень бедны, у них даже нет средств, чтобы залатать дыру в крыше, но это вам только на руку, ведь через нее можно пробраться внутрь и посмотреть репетицию. Вдоволь покатавшись на трапезии, вы сможете увидеть смертельный (это только к вам относится) номер: мультяшка-пушечное



ядро. Пройдя пушку, вы выйдете на улицу уже через другую дырку, на этот раз в стене. Босс, который вам после этого встретится, ужасен, но только на волньных престолах своей родной саванны, а сейчас же это всего лишь цирковой лев, забитый дрессировщиками и простудившийся из-за постоянных сквозняков во время гастролей. Несмотря на все



эти напасти, экс-царь зверей довольно шустро передвигается с помощью гигантских прыжков (о месте приземления можно узнать по тени) и использует свой насморк, чихая на все ваши атаки. Особой тактики в борьбе против сопатого вам предложить не могу, просто выберите удобный момент и прыгайте на его пышную шевелюру.



2 уровень. The Jungle. Тут вы встречаете унылых привидений, которые ищут Плуто, чтобы хорошенько позаботиться о его стрессовом состоянии. В благодарности



за то, что вы их не испугались, они подарят вам сафари-костюм. В нем вы можете с помощью крюка лазать по различного рода стенам и качаться на специальных блестящих гнездах, а также спускаться по лианам и веревкам, встречающимся на некоторых уровнях.



По джунглям шагает множество маленьких саженьцев, самое ценное в них — древесина, за нее дается золотая монетка. В некоторых местах злой охотник, в котором легко узнать Пита, будет пытаться выстрелить в вас, но тем самым он только заработает себе головную боль.

Первый босс — черепаха, а может быть, черепах, кто их разберет! Бить ее надо после того, как она выскочит на берег и высунется из панциря. Если же это животное решит пошалить и начнет плескаться в воде, обдавая вас брызгами, то лучше всего по-



прыгать между двух гнезд, расположенных над прудиком.

Потом вам придется совершить восхождение по нескольким гигантским деревьям, обжитым улитками, белками и прочей живностью. Вскрабались? Молодцы, а теперь спускай-



тесь по лианам. Где-то в середине спуска есть заюлочек, в котором находится дверь в General Store, маленький магазинчик, где можно купить необходимые вещишки. Пройдя



долину гейзеров, вы окажетесь в приемной настоящего царя зверей. Это никакой не лев, а большая и тупая обезьяна. Она будет пытаться всячески вас достать, поэтому переоденьтеся в сафари-костюм и запрыгните на какую-нибудь стенку. Там вас не заденут орехи, которые стряхивает с дерева примат, и оттуда проще прыгать на его тупую башку, но иногда придется с дерева слезать, иначе обезьяна собьет вас, спрыгнув сверху или начав носить вас кубарем по всему экрану. Если хотите, то можете спуститься на землю и в обычном облике покидать в обезьяну орехами.



**3** уровень. Haunted House. Бедные унылые привидения! Как, вы еще не знаете, что злой и страшный барон Пит выгнал бедняжек из дома, и теперь им некуда заманивать доверчивых прохожих? Пит осуществляет свои злодейские планы не один, у него много сообщников-привидений, маленьких и оттого очень злых. С ними-то вам и придется бороться на протяжении всей ос-



тавшей игры. Для пущей эффективности ваших действий унылые привидения подарили вам ковбойский костюм, причем совершенно безвозмездно, но с намеком на то, что вы им поможете. С этим костюмом вам и море привидений теперь по колено, потому что у вас, как и у всякого порядочного ковбоя, теперь есть пистолет, и вы можете перестрелять всех, кто встанет на вашем пути. Плохо только то, что патроны, как и все, имеющее материальную основу, обладают свойством бесследно исчезать в тот момент, когда очень необходимы...



Итак, вы оказываетесь в старом заброшенном доме, сидя верхом на игрушечной лодочке. Что же делать? Неужели не ясно, прыгайте по черепушкам скелетов, будет знать, как высовываться из стен, куда их замуровали несколько веков назад. С обычными привидениями церемониться не стоит, а вот с зеркалами надо быть настороже, всемогущий Пит не дремлет. В библиотеке он явится к вам с картины и сразу начнет вам пятки горячим пламенем палить. Хочешь не хочешь, а придется прыгать, да не просто так, а ему на голову, но и этот маневр может оказаться не всегда удачным, ведь злой дух Пита может вселиться в книги, до этого мирно покоящиеся на полках. Разделаться с картинкой только



поддела, вам придется выйти на улицу и добраться до башни, в которой поселился еще один приспешник Пита — большое и злобное привидение, а также столкнуться с кучками свечек-зомби. Они вполне безобидны, если только не прыгать на пламя. Подъем в башню будет долгим, поэтому не забудьте заглянуть в магазин, вход в который рекламно замурован золотыми кирпичиками. Босс на редкость тупой и убивается легко, особенно если есть патроны. Если же их нет, попробуйте использовать маленькие привидения для того, чтобы прыгнуть сверху на большое, но я думаю до этого дело не дойдет.

**4** уровень. The Caves. О, эти мрачные, жуткие пещерные своды, вызывающие у некоторых сильный приступ клаустрофобии. Пещеры, куда вы попали, населены слизняками и букашками, такими ужасными, что на них даже прыгать противно. А еще пещера может неожиданно заполниться водой, что пред-



ставляет серьезную угрозу вашему существованию. Но нельзя так критично отзываться о подземном царстве, в нем есть не только плохое. Гроты наполнены великолепными кристаллами, некоторые из которых могут испускать дивные лучи, по которым можно ходить. Как раз около этого места расположен вход в магазинчик.

Первый подземный босс — лис-метроостровец, стремящийся стать в придачу и стахановцем, используя для этого лишь отбойный молоток. Его скорейшее уничтожение в ваших интересах, ведь гад методично крушит пол под вашими ногами, а там... нет, не пропасть, а острейшие шипы, так что смелее в бой.

Пройдя далее, смотрите в оба, где-



то сверху имеется проход в комнату, где можно разжиться жизнью. После того, как на вас покатылся динозавровое яйцо, приготовьтесь к встрече со вторым боссом. На этот раз им является ископаемый представитель парка юрского периода. Порадуйтесь тому, что вам предоставилась возможность прокатиться верхом на динозавре. Порадовались? Молодцы, а теперь за работу.



Динозаврик, конечно, попытается скинуть вас со спины, да так, чтобы наткнуться прямо на колючий хвост. Не давайте ему этого сделать, прыгая зеленому на голову. Если оживающие зеленые грибки будут очень мешать, то с этой проблемой вы легко справитесь, столкнув их лбами.

**5** уровень. The Frozen Plains. Арктический холод, скользкий лед и холодная вода, вот с чем вам предстоит столкнуться на этом уровне. Зато если вы живете где-нибудь на юге, то можете полюбоваться полярным сиянием. Главное, только найти местечко поспокойнее, где до вас не доберутся надоедливые ледышки. Примерно половину игры вам предстоит провести, погрузившись в ледяную воду. Будучи в роли последователя Кусто, старайтесь не сталкиваться с представителями местной фауны. Морские ежи и медузы ведут себя крайне агрессивно





по отношению к незнакомцам вроде вас. Где-то под водой (где точно, долго рассказывать) расположены входы в магазин и комнату с жизнью. Кстати, только на этом уровне мною были замечены золотые кубики с часами, замораживающие врагов.



Теперь о боссах. Первый — снова лис. На этот раз он усеялся в ледяную ступу и пытается заколоть вас шипами, расположенными по ее краям. Самое безопасное место это верхний угол, заберитесь туда, переодешившись в сафари-костюм. Оттуда легко прыгать на врага, когда он разлекеается вниз, и там вас не задедут глубоководные мины, которыми разбрасывается хитрый лис во время прилива. Напрыгивать надо, когда лис высовывается из своего убежища. Второй босс — грозное облако. Опыты со статическим электричеством мы сегодня проводить не будем, вдруг телевизор испортится,



лучше испытаем нашу вакуумную установку. Засасывайте кусочки облака, но будьте начеку — тучка орызается снежинками и может вас совсем заморозить. Действовать надо быстро, так как водяные пары имеют свойство конденсироваться.

После того, как все облако будет всосано, уровень можно считать завершенным.



**6** уровень. The Baron's Castle. Сам барон Пит спрятался в своем родовом замке. Удивительно, почему все замки, в которые попадают герои, оказываются битком набитыми всяческими опасностями? Это ведь не справедливо. Вот вам, например, сейчас придется перебраться через горящие рвы, уворачи-



ваться от тяжелых булав, раскачивающихся на цепях и еще делать многое, что делают настоящие герои. Странно также то, что великий и ужасный Пит открыл в своем замке филиал королевского магазинчика, где вы можете прибахраться перед битвой с тремя боссами. Два из них вам уже знакомы по предыдущим уровням, это Пит из картины и лис-жонглер. Только покончив с ними, вы сможете пробиться в коридор, ведущий к покоям самого хозяина. Он (коридор) довольно длинный и кривой, но вы, если постараетесь, сможете найти вход в комнату с пополнением энергии и жизнью. (Подсказка. Ищите комнату после того, как пройдете мимо огнедышащих колонн и стреляющих Питов. Вход находится в потолке, а как туда забраться, соображайте сами.) Пушки большого вреда вам не причинят, главное только не лезть под ядра, а как пройдет их, там и до самого Пита рукой подать. Злой, толстый и большой (целых пол-экрана занима-



ет) Пит, хотя и глуп, но атаки у него довольно разнообразны, поэтому отнеситесь к борьбе со злом в его лице со всей ответственностью. Уязвимое место злодея — голова, но он знает это и без вас, потому и защитил ее с помощью рогатого шлема. Пока головной убор цел, Пит сможет безнаказанно делать вам гадости. После того, как шлем будет сдан в тиль, попробуйте запрыгнуть Питу

на голову — это самый эффективный метод борьбы со злодеями. Больше он ничего не сможет вам сделать, а мир после отхода колдуна в мир иной, обретет спокойствие, и все будет, как прежде. Так происходит в большинстве знакомых нам игр, но эта игра представляет одно из немногих исключений.



Перед финалом вам предстоит сразиться еще с одним представителем сил тьмы — огнедышащим драконом. Он только и умеет, что дышать... огнем. К счастью, его огненного дыхания легко избежать, а о том, что прыгать надо на драконову башку, вы, наверно, и сами догадались. Только после смерти огнедышащего сородича нашего ВЕЛИКОГО ДРАКОНА (не в биду ему будет сказано) вы сможете порадоваться



за всех обитателей близлежащей местности, спасенных от тирании злого Пита и его приспешников. Вот вам и счастливый конец, теперь можно и в цирк сходить, и просто на лужайке порезвиться.

**Александр  
Артемченко**

## Полезные советы

В меню настроек есть опция выбора вида броска. Удобнее всего бросок, установленный по умолчанию.

## ПАРОЛИ

- 1 ур. Микки, Минни, Гуфи, Дональд.
- 2 ур. Плуто, Дональд, Микки, Гуфи.
- 3 ур. Гуфи, Дональд, Микки, Минни.
- 4 ур. Дональд, Гуфи, Плуто, Микки.
- 5 ур. Минни, Микки, Дональд, Гуфи.
- 6 ур. Микки, Гуфи, Дональд, Минни.

Согласно одной из древних восточных легенд силы зла представлены очень могущественным демоном, которого все так и зовут ДЕМОН. Он покровительствует различным мелким тварям, решившим примкнуть к темным силам. ДЕМОН дает своим подчиненным указания, которые те беспрекословно исполняют. Только немногие из людей решились воспротивиться воле ДЕМОНА. Они стали объединяться и называли себя самураями. Эти люди изучали различные боевые искусства, укрепляя свой дух и тело и подготавливаясь к решающей схватке с ДЕМОНОМ. Это было смыслом всей их жизни. Однажды один из самураев бросил вызов ДЕМОНУ и был повержен. Он был первым. С тех пор прошло много лет, и боевые качества самураев значительно повысились. Пора предпринимать новую попытку искоренения зла. С этой целью был выбран лучший самурай, которому и выпала честь попробовать убить ДЕМОНА. Хотите помочь всему восточному человечеству избавиться от гнета сил зла? Тогда берите джойстик в руки и втыкайте в приставку картридж. Можете пригласить друга (подругу) и сыграть вдвоем.

ими мощными кулачищами не менее мощный валун и спустившись в подземные пещеры. Да, забыл сказать, зачем вся эта суета. ДЕМОН расставил на дороге сгустки энергии, чтобы помешать вам пройти, но этот хитрый дурак не подумал о том, что против любого колдовства можно найти противодействие. Вам необходимо разбить зное количество синых ваз, освободив души, захваченные ДЕМОНОМ. Впоследствии они откроют вам путь. Под землей, для того, чтобы перебраться на другую сторону пропасти, используйте камни, бросая их в потолок. Так, постепенно, пройдя по тропке среди падающих камней, вы попадете на аудиенцию к боссику (иначе его никак и не назовешь). Этот трехглавый дракон, разбухший шумом наверху, конечно, попытается спалить вас своим горячим дыханием, но ходячий экспонат для кунсткамеры и опомниться не успеет, как потеряет все три свои достоинства.



**1 уровень.** Первый уровень представляет собой довольно типичный каменистый ландшафт. Но самое удивительное здесь то, что наряду с вполне развитыми людьми, то есть с вами, существуют наши далекие предки, не осознавшие до сих пор превосходства меча над дубиной, а потому лезущие на вас изо всех щелей. Их, конечно, проще всего разбросать в разные стороны, равно, как и обезьян, которые появляются словно из-под земли. Что ж, проверим, так ли это, разбив сво-



**2 уровень.** Вам жарко? Если нет, то это не надолго, потому что сейчас великому Второму самураю придется спуститься в вулкан, где почти так же тепло, как в преисподней. Лава булькает, жизнь кипит, а сражаться надо, несмотря на синих птеродактилей и постоянные обвалы сталактитов. На этом уровне красиво смотретья струи лавы, изредка преграждающие





## УПРАВЛЕНИЕ

- "А" — бросить кинжал.
- "Вверх" + "А" — бросить кинжал вверх.
- "В" — удар рукой или мечом.
- "Вниз" + "В" — удар сидя.
- "Влево-вниз" ("Вправо-вниз") + "В" — подсечка.
- "Вверх" + "В" — удар вверх.
- "Влево-вверх" ("Вправо-вверх") + "В" — удар с разворота, взять врага или камень.
- "С" — прыжок.
- "С" + "В" — удар в прыжке.

путь. В некоторых случаях ужас — крайне полезное чувство, но сейчас придется каким-то образом преодолеть животный страх перед жаркими языками пламени, потому что время от времени вам придется сигать прямо в лаву, а это, хоть и замечать не дома в ванне купаться. Главное, только прыгать не куда попало, а в те места, на которые указывают стрелки. Хозяйка всего этого пекла огненная ящерица. Можете даже не пытаться предложить ей что-нибудь от изжоги, все равно не поможет. Лучше ударьте ногой в челюсть, и боль пройдет.

**3 уровень.** После смерти огненной ящерицы пробудился от вековой спячки древний вулкан, в жерле которого вы, между прочим, находитесь. Естественно, что последнее обстоятельство должно вас обеспокоить, ведь никто, я думаю, не захочет добровольно остаться в кратере вулкана во время извержения, тем более, что это чревато летальным исходом. Поэтому придется спасать свою шкуру, поднимаясь на камнях, выбрасываемых вулканом. Все было бы хорошо, если бы не другие камни, летящие с еще большей скоростью. И еще хотелось бы отметить тот факт, что можно подниматься до бесконечности, если не уделять должного внимания вазам, пролетающим мимо.



**4 уровень.** И снова побег. На этот раз удирать придется уже по поверхности, причем весьма оригинальным способом, оседлав настоящего динозавра. Древние обитатели Земли, оказывается, были весьма покорны, да и бегали очень быстро, особенно, когда предчувствовали извержение. Только вот "тормоза" редкостные, самостоятельно даже бревно перепрыгнуть не могут, спотыкаются, приходится им помогать.



**5 уровень.** Ну, сколько можно, все камни, скалы и опять камни. Да еще эти древние, понастроили пещер, понимаешь, одни дырки. Тоже мне, частная собственность, тут и защищать нечего, а они все лезут на вас с глубинами, просто спасу нет от этих нагнецов. Приходится каждому уделять внимание, нельзя же отказать, когда так просит. Между тем не следует забывать, что вы между этих скал не просто так шляхаетесь, а ищите, как бы пробраться к логову ДЕМОНА, поэтому, если попадете в затруднительное положение, то используйте близлежащий камень, поместив его на небольшой кратер с целью подъема на недоступную высоту. Один из таковых булыжничков охраняется огромным каменным черепом. Особого внимания на мелкие черепки обращать не стоит, лупите



большой. В конце уровня придется сразиться с еще одним представителем темных сил. Возможно когда-то это был обычный человек, но теперь об этом трудно судить, ведь все, что дошло до нашего времени, это облезлая грудка костей, в придачу вооруженная арбалетом. Если вдруг этот экспонат вздумает пострелять, то лучше места не найти, как в непосредственной к нему близости. Может быть по эстетическим соображениям для вас неприемлемо бить бранные человеческие останки, пусть даже и злые. Не стоит беспокоиться на этот счет, всю черную работу проделает камень, подвешенный на лианах, вам останется лишь вовремя бить по черепу, что в середине экрана.



**6 уровень.** Наконец-то что-то новое, такое свежее и менее мрачное. Водопад, небольшое озеро, благоухоанье (если у вас телевизор со встроенным смеллером) свои деревья, обезьяны с веток на вас спрыгивают, благодать! Одно только плохо, вздумалось программистам и вас приучить по деревьям скакать, словно какому-нибудь мамаку. Делать нечего, придется подчиниться их воле. С другой стороны, это не так уж и плохо, все-таки свежий воздух, стрекозлы вокруг летают. Однако



на практике оказывается, что во время падения, пусть даже с небольшой высоты, возникают мысли, далекие от приятных. Чтобы не испытывать это лишний раз на себе, можно воспользоваться срубленной лианой с прикрепленной к ней палкой. Наш самурай, конечно, не Тарзан, но и не настольно растлап, чтобы не суметь устоять на какой-то палочке, спасая свою жизнь. Боссом на этот раз является вполне живое существо — гигантская стрекоза. Собственно говоря, вам она не причиняет никакого вреда, по крайней мере, условленно, но все же придется лупить белное крылатое создание с целью получения коконов, которые подлежат немедленному уничтожению. После гибели всего своего потомства стрекоза ничего не останется, как поспешно ретироваться.



**7 уровень.** Где вода, там жизнь, это утверждение неоспоримо, но есть одна проблема, по поводу которой можно высказаться совершенно иначе. Нашего самурая в процессе подготовки совсем позабыли научить плавать, и теперь при попадании в водоем герой может скорострельно скончаться. Халь, что это так, ведь почти весь этот уровень залит водой.



и вам даже придется переплыть на бревне озеро, подвергаясь постоянным нападкам со стороны водяной гусеницы. С почти такими же созданиями придется иметь дело и на суше, непосредственно перед битвой с основным боссом — огромным и, по-видимому, плотоядным растением. Ввиду своих габаритов и веса в начале оно попытается затоптать незваного гостя, непонятно откуда взявшимися ногами. Такой беспорядок необходимо устранить, старательно лупя по растительным конечностям. Лишившись оных, цветок вспарит в нескольких метрах от земли и окружит себя глазами, которые также необходимо изувечить для перехода к третьей фазе боя — отражению атаки падающих глаз. Только после уничтожения всех глазок этот босс



окончательно загнетса.

**8 уровень.** Куда только ни заносило самурая в поисках злого ДЕМОНА, вот теперь вы вместе с ним попали на секретный завод, изготавливающий что-то, о чем история умалчивает. Но, очевидно, это "что-то" для кого-то представляет большой интерес, раз оно охраняется столькими роботами. Хорошо, что нам не о чем беспокоиться, нам-то это "что-то" не нужно, однако с хозяином этого заведения все же придется разобраться, причем даже дважды. Он не захотел лично пожать руку такому знаменитому самураю, как вы, и открыл пальбу, даже не вылезая из своего погрузчика. Что ж, раз так, прочтите наглеца, разбив стекло и раскурочив транспортное средство до неузнаваемости.



**9 уровень.** Уровень этот совсем коротенький, как, впрочем, и последующий, скорее его можно назвать пристанищем боссов, больших и маленьких голограмм. Обе маленькие голографические головы убиваются элементарно. Просто избегайте столкновения с ними и вовремя ударяйте по вылетающему кристаллу. Способ борьбы с большой голограммой, изобразившей морщинами старушечью голову, несколько иной. Время от времени она выплевывает три шара, два из которых укатываются, при случае задевая и вас. Оставшимся шаром необходимо попасть в лоб старушонки. После того, как она попытается раздвинуть вас, все должно повториться снова.



**10 уровень.** Он также короткий, но здесь обитает всего один босс. Я даже затрудняюсь сказать, на что это больше похоже. Оно все такое круглое, и неудивительно, ведь это шар, да не один, а целая уйма. После уничтожения всех цветных останется самый большой шар, окруженный теми, что поменьше. В перерывах между дождем из снарядов по нему полезно бить.







**11 уровень.** "Будь готов!" — гласит надпись в начале этапа. И, действительно, с этими программистами надо быть готовым ко всему, такие уж они выдумщики и фантазеры. Где это видно, чтобы самураи летали на ракетных ранцах и пользовались бластерами. Раз уж на то пошло, что ж, постреляем, тем более, что пострелять есть по чему. Роботы роятся в атмосфере этого футуристичного города, загрязняя атмосферу вредными выхлопами, да еще босс в конце этапа, также представляющий собой транспортное средство в виде летающей тарелочки. Никакой особой тактики здесь не нужно, просто, как можно чаще, нажимайте на кнопку стрельбы.



**12 уровень.** Это даже не уровень, а один огромный босс. Космический корабль, с которым предстоит сразиться, даже не помещается полностью на экране. Тут уж никакой японский телевизор с новаторами не поможет, придется "разбирать" чудо техники по частям. Необходимо уничтожить две пушки по бокам, носовую артиллерийскую установку, а также двигательные сопла. Облет цели осуществляется в строго определенном порядке, посему если будете мешкать, то так и придется летать вокруг корабля. Сопла выпускают огонь по очереди. Этот момент можно предугадать, следя за их свечением.

**13 уровень.** Наконец-то пейзаж, более подходящий для настоящего самурая. Крестьяне, живущие в этой китайской деревеньке, почему-то сразу на вас озлобились и даже не угостили рисом. Такое поведение угловязько неспроста, тут явно просматриваются происки ДЕМОНА, значит, до цели осталось совсем немного. Однако это "совсем немного" надо еще пройти, чему вполне успешно пытаются мешать каменные изваяния и какие-то странные крестьяне с корзинами на головах и вооруженные мечами. Ну и без воинво-теней, конечно, не обойдется, восток все-таки.



Босс этапа — большой, заплывший жиром борец сумо. Все, на что он способен, это прыжки с целью раздвинуть оппонента, то есть вас. Пока жиртрест отдыхает перед следующей атакой, раз-

бейте вазу, и его поразит небольшая комета. И так до победного конца. Пусть жирдяй поест гербалайфа, прежде чем снова соватся к нам, самураям!



**14 уровень.** И снова один только босс. Каменный истукан вылезет из-под земли и начнет палить изо всех своих глаз, коих, впрочем, у него имеется всего одна штука. Каменному необходимо пинками загнать обратно, туда, откуда

пришла, после чего он опять вылезет и примется прыгать, давя вас направо и налево. Тут главное не растеряться и, войдя в ритм, бить ногой в прыжке.



**15 уровень.** Да, богато демоны живут. Наш-то вон какой дворец себе отгородил, сам бы в таком пожил, да не пристало нам, честным геймерам со всякой нечистью путаться. Но все-таки, если бы это был мой дворец, то ямы с кольями я велел бы засыпать, а крестьян разогнал, а то ходят тут все, кому не лень. Понятное дело, что хозяин всего этого сам ДЕМОН. С ним-то вам и придется сразиться в конце пути. ДЕМОН большой мастак стучать кулаками по стене, особенно когда по нему кто-нибудь бегаёт. Придется рогогато обломать, причем в прямом смысле этого слова. От стучалок должны остаться одни лишь окровавленные культиячки. Сразу вслед за этим вам предстоит озаколотиться с еще не переварившимся завтраком ДЕМОНА, который он любезно для этого предоставит. Всех гусениц уничтожить необязательно, оставшихся можно просто перепрыгнуть. Насмотревшись на ваши смелые действия, глаза ДЕМОНА ползут из орбит и выпадут на пол. Безопасное место прямо между ними. Лучше всего загонять глаза на место ударами в прыжке. Последний вид атак, которые предстоит отразить, это падение с потолка странных штуковин и одного глаза, по которому и следует бить при каждом удобном случае.

Отправив ДЕМОНА на операционные столы хирургов и офтальмологов, вы сможете весь остаток жизни почивать на лаврах великого освободителя, навеки оставшись жить в легендах как ВТОРОЙ САМУРАЙ.

#### Полезные советы.

Касаясь висащих в воздухе камней, можно получить призы, в числе которых могут оказаться и синие вазы. Записываясь свое положение, ударяя по желтым вазам. После Большой Голограммы подождите немного. Сверху сплывут капсулы, разбивая которые шариком, можно получить несколько призов.

**Александр Артеменко**

Что-то меня в последнее время на какие-то детские игрушки потянуло. Сам не знаю почему, но хочется иногда сыграть во что-нибудь такое светлое, радостное, бескровное и гуманное. Вот и на этот раз, шел я как-то по рынку, смотрю, с прилавка на меня такая милая мордашка пялится, ну я и взял эту самую "мордашу" со всеми остальными частями тела.

Вышло, что халпанул я целого гепарденка, только он не совсем нормальный оказался, а точнее не он, а его хвост. Хвостик превращал норму раз эдак в десять. Кличка его животного оказалась настолько длинной (ну разве это имя — Марсупилами?), что я решил назвать его просто Марс. Так и начались наши с ним приключения...

История игры такова. Марс и его лучший друг — слоненок Бонелли работали в цирке, хотя трудно назвать работой постоянные унижения и понукания со стороны дрессировщиков. Цирк как раз гастролировал по Европе, когда Марсу и Бонелли надоело развлекать "достопочтенную публику", и они решили сбегать. Вы должны помочь им добраться до родных бразильских джунглей. При этом вам придется, управляя Марсом, направлять слоненка Бонелли к выходу с уровня. По ходу игры вы будете находить различные призы, с помощью которых хвост Марса сможет трансформироваться в приспособления, необходимые для преодоления препятствий, таких, как камнепады, ящики, пропасти и др. Иногда для того, чтобы за-

ставить Бонелли сесть, вам придется выкладывать собранные по дороге сладости ("Визз"+"А"). Это нужно для того, чтобы поднять Бонелли на лифте или просто задержать его на некоторое время. Вам придется научиться использовать хвост Марса как оружие, а хлыст для того, чтобы вовремя разворачивать Бонелли или ликвидировать одушевленные препятствия, вроде клоунов, жандармов и прочих лиц, желающих воспрепятствовать вашему бегству. Теперь, когда вы примерно знаете, с чем вам придется столкнуться, пора в путь.

# MARSUPIAMI

## The Circus

Для начала помогите друзьям сбегать из цирка. Из клетки они выбрались и без вашей помощи, а вот преодолеть цирковые окрестности, заваленные ящиками с разнообразным хламом, им одним оказалось не под силу.

**1 уровень.** Сначала сбегайте вправо и возьмите приз-ленку. Теперь вы можете помочь Бонелли перебраться через все встретившиеся по пути ящики. При этом уничтожайте дрессировщиков, бьющих "толстокожего" кнутами. Приз — мышь с вершины одного из шатров — вам не понадобится. В самом конце этапа дайте Бонелли попить из тазика, а когда слоненок подойдет к огненному кольцу, прыгайте ему на спину, чтобы выдавить излишки жидкости.

**2 уровень.** На этом этапе вместо дрессировщиков вас будут донимать клоуны. Они попытаются закидать вас тортами или отомстить после своей смерти с помощью мячиков. Как и на прошлом этапе, в начале вам надо лишь сбегать за лестницей и перелезть через несколько ящиков. Таким образом вы доберетесь до детских качелей, находящихся почему-то в яме. Положите на опущенный конец сладости и, когда Бонелли примет ее в жевать, прыгайте на другой. После этого возьмите у водоема мышь и испугайте ею Бонелли, так чтобы он помчался по направлению к водоему. От этого сверху упадет доска, а вы сможете провести по ней слоненка. Когда нужно будет перебраться через яму, встаньте на ее правый край и уцепитесь хвостом за палку, торчащую с другой стороны.

**3 уровень.** Теперь вы на манеже. Для того, чтобы достать лестницу, заберитесь до самого верха по первым встретившимся платформам. А лучше сразу пробегитесь лениво и уничтожьте всех морских львов, кидających мячами. Сверху вы можете бегать по канатам, а также выстреливаться из пушки (это совсем не больно, если, конечно, приземляться не на дрессировщика). Там же (наверху) вы можете найти парашют (говорят, ну очень полезная штука). Если же вы не гонитесь за призами, то просто проведите слоненка с помощью лестницы.

**Босс** — клоун на своей клоунской машине, пытается вас переехать. Накажите его за такую неслыханную наглость, разобрав машину на кусочки. Хорошо, что при этом акте вандализма не присутствует Бонелли, иначе его сердечко не выдержало бы такого нервного потрясения. При разрушении машины опасайтесь панику, оставляемых подлым клоуном.





## The Alps

Теперь, когда друзья выбрались из цирка, им хорошо бы попасть на какой-нибудь корабль, отплывающий к берегам родной Бразилии. Только вот незадача: чтобы добраться до ближайшего портового города, необходимо каким-то образом перебраться через Альпы (горы такие есть). Ну что ж, Альпы так Альпы!

**1 уровень.** Возьмите парашют правее камнепада и с его помощью преодолите пруд. Сбейте вправо и возьмите лесенку, мышку и щит, а заодно отодвиньте здоровенный камень как можно правее. Теперь можно бежать за Бонелли. Чтобы помочь ему пройти под камнепадом, соорудите крышу с помощью щита. После того, как Бонелли поднимется по вашей лестнице, постарайтесь сделать так, чтобы когда вы освободите его от камнепада, он, съехав с горки, не упал бы сразу вниз. Для этого положите в конце спуска сладость, и, пока слоненок жует, вы без проблем успеете подготовить для него мостик. Далее, для того, чтобы разбить скалу, наугайте Бонелли мышью. Когда необходимо будет перебраться через самую верхнюю пропасть, встаньте на утес, который пониже, и используйте щит. Перед этим хорошо было бы уничтожить горных козлов, но делать это надо только, когда они от вас убегают. Кроме глупых животных, вам следует опасаться такого же (по уму) горнолыжника.

**2 уровень.** Сразу же скиньте в яму большой снежный ком, чтобы слон смог пройти. Старайтесь поскорее кончать с туристами, пытающимися вызвать обвал. Лучше сразу пробегите по всему уровню и соберите все необходимые призы: пружину, щит и подъемник. Пружину, чтобы выше прыгать, щит — сами знаете для чего, а подъемник используется так: положите под уступом сладость и с помощью подъемника свесьте хвост с уступа так, чтобы когда Бонелли начнет есть, он смог ухватиться за него хоботом. Еще необходимо найти молоток, чтобы разбить им скалы в конце этапа. Во время поиска призов сбейте большие сталактиты (они как сосульки, но только каменные).

**3 уровень.** Сначала, поднявшись в гору, найдите приз-шесть (уникальный экземпляр, больше такого я нигде не встречал). Затем положите фрукты так, чтобы когда Бонелли начнет их есть, он попал бы на подъемник и поехал в гору. Поднимитесь вместе с ним и возьмите с помощью шести мышью. Только при этом постарайтесь не упустить слоненка, а то он, скатившись по склону, упадет в яму, и придется снова его поднимать. Если яма преодолена, то вам останется лишь разбить камень, и уровень будет завершен.

**Босс.** Вам нравится Кинг-Конг? Что, говорите милая обезьянка?! Ну, а когда он пытается превратить вас в фарш своими кулачками? Тоже не страшно! Ну вы, ваще! Раз так, то бейте гориллу-переростка прямо по морде, и скоро она убежит зализывать раны.



## Building Site

Марс и Бонелли очутились в каком-то городе. Как в другом современном поселении, в этом во всю ведется строительство новых многоэтажек, так что придется друзьям

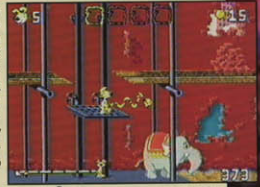
пробираться по городским стройкам. Не тащить же слона по многолюдному улице?

**1 уровень.** Для прохождения этого уровня вам не понадобится ни одного специального приспособления (кроме приставки, разумеется). Положитесь лишь на свою интуицию и умение заставлять Бонелли идти туда, куда надо, а не наоборот. На этапе много лифтов и строительных лесов. Кроме этого, как вы сами, наверное, догадываетесь, ни одна стройка не может обойтись без рабочих, поэтому вам встретятся каменщики, рассыпающие после смерти осколки кирпичей, рабочие с тачками, которых надо бить только с тыла, как и снежных козлов (абсолютно никакой разницы), и просто мужики с граблями.

**2 уровень.** Здесь немного сложнее, так как из водопроводных труб выкапываются камни. С мужиками, их выкидывающими можно, и даже должно, бороться с помощью хвоста. Вам также понадобится молоток, чтобы ломать свеженькие кирпичные кладки. А вот пользы от попавшего парашюта, если вы, конечно, не собираетесь совершить затяжную прыжок с крыши, будет не особо много.

**3 уровень.** Опять вам нужен молоток для разрушения (чему только эта игра детей учит!) и пружина для того, чтобы веселее было прыгать. Расположение лифтов на этом этапе, может быть, заставит вас на несколько наносекунд призадуматься, а в остальном данный уровень игравается, как и два предыдущих.

**Босс.** Сверху на специальном кране ездит рабочий. Его-то и следует бить при каждом удобном случае. Если вдруг услышите подозрительный звук, то готовьтесь перепрыгивать большое ядро на цели, встреча с ним Марсу явно не понравится. Не забывайте, что вы можете бить своим хвостом и по диагонали, иногда этот прием бывает полезен.





## The Docks

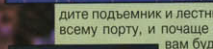
Когда Марс и Бонелли оказались в порту, они решили пробраться "зайцами" на первый попавшийся корабль, даже не подумав о том, чтобы узнать, куда они таким образом приплывут.

**1 уровень.** Пробраться на корабль оказалось намного сложнее, чем ожидал Марс, так как друзьям постоянно мешали таможенники, не желающие признавать, что Бонелли всего лишь багаж, и просто портовые зевки, пугающиеся доселе неизвестного чуда-юда. Вам понадобятся щит, чтобы, подвинув необходимым образом ящик, можно было соорудить для Бонелли мостик. Мышь найдете на самом верху здания. Придется также найти лестницу, чтобы с ее помощью преодолеть кучу ящиков перед ленточным транспортом, проехав по которому вы можете считать этап почти завершенным. В качестве лифтов используйте рельсы, поднимаемые кранами.



**2 уровень.** Вот, наконец, вы на корабле. Вначале пробегитесь по палубе и трюмам, чтобы собрать все призы и уничтожить врагов, вроде пиратов, чинящих трубы, и других личностей бандитской наружности. Из предметов вам понадобятся просто так, а лестница находится на палубе в потоке воды, бьющем из какой-то трубы. Краник находится внизу, в трюме. Ударьте по нему, чтобы обезопасить себя. Для прохождения этапа вам придется научиться мастерски управлять с подъемником, иначе Бонелли никогда не выберется из правого палубного люка.

**3 уровень.** Наконец-то, друзья приехали в Америку, только вот куда, не известно. Теперь им предстоит выбраться из порта, оцепленного бездесульными таможенниками. Раз дат (в материальном смысле) им нечего, то давайте им, сами знаете по чему. Найдите подъемник и лестницу, чтобы преодолевать груды грузов, раскиданные по палубе.



дате подъемник и лестницу, чтобы преодолевать груды грузов, раскиданные по палубе, и почаще пользуйтесь услугами подъемных кранов, тогда успех вам будет обеспечен.



**Босс** — здоровая акула, а у вас всего два ящика, плавающие в открытом море. Перед тем, как выпрыгнуть из воды и вцепиться в ваш хвост, акула показывает над водой свой плавник. После сего явления вы должны постараться оказаться у нее за спиной и вовремя ударить. После нескольких таких маневров, акула чуть не подавится своей вставной челюстью, а вы сможете спокойно продолжать свое путешествие вместе с Бонелли.



## Theme Park

Представьте себе разочарование Марса (про Бонелли я не говорю, потому, что он в это время, туло уставившись на Марса, жевал финики, выброшенные кем-то за ненадобностью), когда он узнал, что город, в который они прибыли, находится не в Южной, а в совсем другой Америке. Чтобы хоть как-то развить тоску по родному лесу, друзья направились в городской парк, где как раз проводились увеселительные мероприятия, не известно по какому поводу.

**1 уровень.** Если вы думаете, что факиры и ковбои нужны только для того, чтобы веселить детей, то вы глубоко заблуждаетесь. На самом деле они очень злые, поэтому бейте факиров, когда они выкидывают свой зажженный бумеранг, а ковбеве, когда поднято лассо. С помощью подъемника поднимите Бонелли на колесо обозрения; кстати, рубильник внизу не для того, чтобы о него спотыкаться, а для того, чтобы заставить колесо вращаться. Сделайте так, чтобы Бонелли оказался на крыше левого дома, и, встав ему на спину, запрыгните еще выше, туда, где парашют. Плавненько спуститесь влево с его помощью, чтобы захватить молоток. Там же, недалеко, есть игра "Ударь меня сильно-сильно", над которой висит лестница. Выполните просьбу, ударив молотком по платформе, чтобы получить ее (лестницу). Теперь вы во всеоружии и без проблем доберетесь до конца уровня.

**2 уровень.** Данный уровень не требует никаких приспособлений, но все же перед его прохождением особо нервным следует выпить успокоительного: ведь, чтобы пройти его, нужно довольно долго катать Бонелли на платформах в виде шляп (если хотите, чтобы они двигались побыстрее, то переключите рубильник, находящийся неподалеку). Затем Бонелли ждет прогулка на вагонетке, но уже без вашей помощи. После такого аттракциона этап можно считать завершенным.



187



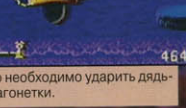
207



246



249



291





## Palombie

Раз уж так получилось, что Марс и Бонелли оказались в Северной Америке, то придется им каким-то образом пробираться на юг, чтобы вдохнуть ароматы родины. Конечно, они могли бы снова пробраться на корабль, но при этом у них не было бы никакой уверенности в том, что их доставят по назначению, а не куда-нибудь в Антарктиду. Поэтому Марс решил прибегнуть к крайним мерам — пересечь все границы, воспользовавшись тропой контрабандистов, проложенной по пустыням, саваннам, прериям и прочим палпасам.

**1 уровень.** Возьмите мышь, расположившуюся на кактусе сверху ближайшей "столовой" горы, а под горой замочите "мучачоса", пытающегося насильно продать вам свое самородко. Чуть дальше него, на пальме, можете использовать музыкальный инструмент не по прямому назначению. С помощью мышки. Попрыгайте по скалам, чтобы найти лестницу, и помогите Бонелли преодолеть уступ. Когда он упадет в яму с катапульти, возьмите появившийся приз-рычаг и с его помощью столкните вниз большой валун. Пусть Бонелли перед тем, как подниматься в гору, зайдет в шахту и наберет воды, иначе вы не сможете потушить кактус в конце этапа.

**2 уровень.** В этом пустынном городке остерегайтесь детешек, носящихся по улочкам. Прогонитесь по уровню, чтобы найти лестницу, мышь и подъемник. С их помощью помогите Бонелли забраться на средний ярус скал. Когда понадобится, завалите яму валуном. Затем поднимайте слоненка на самый верх и осторожно, чтобы он не провалился в пропасть, ведите вправо. Осталось только разбить скалу, и вы на финишной прямой.

**3 уровень.** Вы попали на военную базу США, расположенную в песках Мексики, а посему убивайте всех свидетелей своего здесь пребывания, в том числе и тупых солдат, бросающих гранаты, как будто это тухлые яйца. Отщипите подъемник с жужиной и переправляйте Бонелли по крышам, только не забывайте поворачивать хвостом танковые башни (это что-то новенькое), иначе все ваши старания окажутся напрасными.



**Босс.** Злой и невysпавшийся идеальный, работающий в свободное от дремоты время командантом форта. Он очень на вас разозлился за то, что вы своим шумом помешали досмотреть сядьмой сон. И теперь этот "сурок" выбегает на один из многочисленных балконов своего дома и роняет на вас всякую рухлядь. Прекратите эти безобразия ударом хвоста. Через некоторое время команданту надоест валять дурака, и он спустится к вам лично, в своей парадной пижаме, на своем боевом танке, в обиходу с любимой плюшевой игрушкой. Он, конечно, тут же начнет совершенно безвозмездно "дарить" вам гранаты и снаряды, но пуля, как говорится, дура, поэтому ее легко перепрыгнуть, так что остается лишь лупить хвостом по танку (звучит странно, но на самом деле довольно действенно), и победа будет за вами.



## The Chahutas

Теперь Марс и Бонелли в Бразилии. Можно сказать, что до родного леса хвостом подать, но еще рано радоваться, ведь им предстоит пройти целыми и невредимыми через район, населенный дикарями — потомками легендарных инков.

**1 уровень.** Наши друзья оказались на окраине старого полуразрушенного города инков, и, как назло, в это время разразился тропический ливень, вымывающий из обветшавшей кладки валуны. Настоятельно рекомендуем вначале пробраться по всем платформам, дабы уничтожить потомков древнего индейского рода, как тех, которые пытаются вас достать копьем, так и которые плюются из засады. Заодно по пути разбейте

все глиняные горшки, чтобы прекратить каменнады, а на самой верхней платформе прикончите пару горилл, возманивших себя кинг-конгами. Во время своих скитаний не считайте за труд найти подъемники и лестницы, а также задвинуть каменный блок во впадину. Все это в значительной мере облегчит ваш труд, когда вы соблаговолите проводить Бонелли к выходу.

**2 уровень.** Снова руины, но здесь все гораздо сложнее. Проходите, когда Бонелли, наступив на кнопку, откроет дверь. Теперь поднимитесь на самый верх, чтобы взять мышку, а по пути заодно ударьте хвостом по кнопке на стене и откройте проход для слоненки. Заставьте Бонелли с помощью мыши пробовать каменные двери. После первой же сломанной двери вы можете найти пружину, если заблеститесь повыше. После второй двери вверх найдите лестницу. Если вам будет мешаться плавающее бревно, то скиньте на него каменный блок, находящийся сверху. Так же поступайте со встретившейся на пути ямой. Дальше особых проблем у вас возникнуть не должно.

**3 уровень.** На этот раз — деревья туземцев. Прогуляйтесь немного, чтобы найти мышку, и помогите Бонелли разбить часток. Дальше все просто, лишь "убирайте" индейцев с пути слоненки и потушите костер в конце пути. Без особой необходимости не лезьте на хижинки, если вам, конечно, не нужны призы. Ох, и прикольные на этом этапе индейцы, по ним так приятно ходить!

**Босс.** Огромная каменная статуя инков. Увертывайтесь от нее любыми способами, не давайте себя ни затоптать, ни поджарить. Заберитесь на какую-нибудь платформу и бейте хвостом прямо по башке истукана. Если с первого раза у вас не получится, не отчаивайтесь и попробуйте еще. Рано или поздно идол будет повержен.





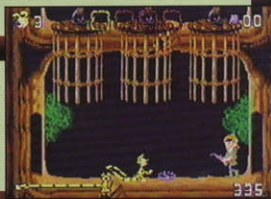
## Jungle

Ну вот, теперь вполне можно сказать, что Марс и Бонелли почти на пороге своего дома. Им осталось всего лишь перебраться на другую сторону джунглей. Но как бы ни была близка победа, до нее еще надо дожить — ведь все без исключения звери: и кабаны, и пропуги и даже обычно веселые макаки ополчились против приبلудных циркачей.

**1 уровень.** Прогибитесь по веткам деревьев, чтобы найти подъемник, мышшь и пружину, а также уничтожьте настырных обезьян, кидających орехами. Когда понадобится, сделайте так, чтобы Бонелли разбил завал. В самом конце проведите его по веткам деревьев с помощью подъемника.

**2 уровень.** В ветвях деревьев найдите мышшь, лестницу и подъемник, после чего проведите Бонелли до дерева, на котором спит леопард. Сбейте улей, висящий над бедным, ничего не подозревающим животным, и оно убежит. Теперь можно подняться и закончить тем самым уровень.

**3 уровень.** Этот этап полностью древесный. Марс и Бонелли должны пробираться по веткам толстенных деревьев, используя дупла как тоннели. Временами вам встретятся нагромождения веток; чтобы их устранить, необходимо воспользоваться мышью. Вам также понадобится подъемник и лестница, отыщите их заранее. После долгих скитаний по веткам и жестоких схваток с приматами вы все-таки доберетесь до выхода с уровня и попадете вместе с Марсом к финальному боссу-браконьеру.



**Босс.** Браконьер — это очень нехороший человек, а попросту — редиска. На поле боя он оставил капкан, а сверху повесил три прочных клетки, падающих от нажатия на кнопку пульта дистанционного управления, и не того, что от телевизора, а самого настоящего — браконьерского. Толстый палец "редиски" так и тянется, чтобы нажать на заветную кнопку, поэтому лупите негодяя изо всех сил, чтоб он после встречи с вами вегетарианцем стал.

Запомните: по три штуки за раз клетки никогда не падают. Также обратите внимание на капкан. Когда клетки падают, он летит в вашу сторону и может захватить вас в углу.



Надеюсь, что после нескольких минут "жаркой" схватки, вы все-таки отучите нехорошего дядьку покушаться на и без того полную опасностей жизнь зверей. После чего вы сможете лицезреть трогательную встречу Марса и Бонелли со своими возлюбленными. Теперь вам остается надеяться на то, что они будут жить долго и счастливо, и никто их больше не разлучит.

## УПРАВЛЕНИЕ

- "A" — удар хвостом.
- "A" + "направление" — удар хвостом вверх или по диагонали.
- "B" — прыжок.
- "C" — применение спецсредства.
- "X" и "Z" — выбор спецсредства в режиме игра.
- "Start" — пауза.
- "Влево", "Вправо" (на паузе) — выбор спецсредства.

## БОНУСЫ:

- Они (бонусы) бывают двух видов:
  - в первом устраивается поединок между Марсом и какой-то хвостатой обезьяной;
  - второй — подводный. Вам необходимо за определенное время повытаскивать (не без помощи хвоста, разумеется) из залива весь мусор в виде бревен, коряг, шин и сундуков. Сделать это было бы гораздо проще, если бы не рыбы, бороздящие кубометры воды, и другие морские животные, при встрече с которыми Марс теряет свой груз и часть энергии.

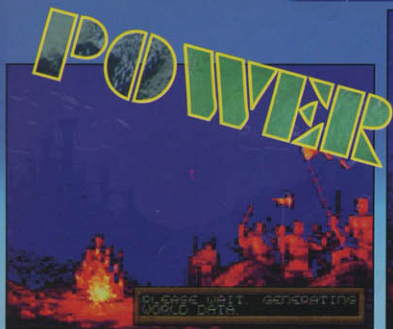
## Полезные советы:

- не забывайте, что вы можете лазить по деревьям, лестницам и т.п. Всегда помните о времени и не гоняйтесь за призами, если его мало. Если вас бесит неповоротливость Бонелли, то отложите игру до лучших времен, а то в порыве ярости можно и приставки лишиться...
- настоящую концовку игры вы сможете увидеть только в том случае, если пройдете всю игру, не пользуясь кодами, но и это еще не все. Также вам необходимо найти три клетки с маленькими Марсупилятами, раскиданные по всем уровням.

Александр Артеменко







...В те времена Королевство покрывали густые леса, журчащие реки и прекрасные равнины, где приютились маленькие деревни, небольшие города и сельские домики, окруженные пашнями и пастбищами. Наконец-то прошли годы распри и страданий. Мир и спокойствие вот-вот должны были воцариться на этой благословенной земле. Потому что у Королевства появился настоящий Король. После многолетних междоусобных войн ему все же удалось усмирить своих строптивых вассалов — во многих битвах разбил он злонамеренных соседей и утвердил мир на землях, где был Королем по праву рождения. И было у этого Короля имя. Твое имя. Ибо отныне ты, вступивший в мир Power Monger, и есть этот славный Король.



Недолгий срок отмерила судьба спокойствию в твоём Королевстве. С тех пор, как меч воина впервые покинул свои ножны, эта земля уже никогда не знала долгого мира. И в один злосчастный день все и вся обернулось против твоего Королевства. Океан как воплощение древних проклятий, поднялся и вырвался из берегов, вслед за ним небо, став океаном, опрокинулось и выплеснулось на землю. Потоки воды жадно поглотили некогда цветущий материк, оставив от бескрайних земель, как в насмешку, множество мелких островов и островков. И настали дни горестные и ужасные. Покоренные были тобой государи, собрав остатки своих приверженцев, вновь возжелали твоего трона и сражались между собою, споря, кому следует править. А жадные и завистливые соседи, видя, что нет единого владыки в Королевстве, захватывали все больше и больше островов. Островов земли, принадлежащей тебе по праву рождения. Тогда настало время вновь доказать восставшим государям, что ты Король не только по праву наследия, но и по праву сильнейшего среди них. Вновь тебе придется командовать войском, обеспечивая его оружием и провиантом, набирать рекрутов, заключать и расторгать союзы, одним словом, сделать все возможное, чтобы вернуть мир и спокойствие своей измученной стране.

Прежде чем заняться этими доблестными деяниями, тебе необходимо узнать, что вступить в мир Power Monger можно с помощью начального меню, а оно выглядит следующим образом:

1. Start new conquest — начать новый завоевательный поход (игру);
2. Continue conquest — продолжить игру;
3. Restore conquest — восстановить отложенную игру (ввести полученный код и выбрать continue conquest);
4. Play random land — предоставить выбор объекта следующего завоевания своему Мегадрайву.



**В** начале завоевания пред твоим взором предстанет карта Королевства, поделенная на 195 территорий. Чтобы вновь воссоединить Королевство и подтвердить законность своих притязаний на трон, тебе необходимо пройти через всю страну и захватить нижнюю правую территорию, а начинаешь ты в верхней левой. Захватывать при этом все 195 островов вовсе не обязательно. После каждого удачного завоевания ты вновь и вновь будешь склоняться над этой старой картой, выбирая пути своих новых вторжений, и покоренные тобой земли будут отмечены желтым, а доступные для вторжений красным. И будет каждый покоренный тобой остров еще одним кирпичиком, из которых тебе предстоит вновь собрать свое Королевство.

Для покорения любой территории необходимо, чтобы тебе признало своим Королем абсолютное большинство населения этой территории. И то, каким способом ты этого добьешься, останется на твоей совести. Потому что есть много разных путей, ведущих к победе. Можно деревню за деревней, город за городом покорять, сохраняя жителям жизнь, заставляя их лишь присягнуть тебе на верность, и таким образом достигнуть победы. А можно устроить кровавую бойню, вырезав всех жителей острова, тогда твоя собственная мрачная армия и будет абсолютным большинством населения на этой территории. И это тоже победа... Но пусть всегда впереди твоей карающей руки будет твой справедливый разум!

О политических пристрастиях маленьких человечков бесстрашно свидетельствуют Весы, которые можно лицезреть на экране слева. Когда правая чаша Весов (твоя чаша!) окончательно перевесит, значит, ты добился своего, и большинство жителей — твои подданные, и остров отныне принадлежит тебе! Ты заложил еще один кирпичик, возведя свое славное Королевство, и можешь с чистой совестью покинуть эту территорию, отправляясь вперед, навстречу новым завоеваниям.

На первый взгляд тактика и стратегия победы проста. Это так, если только не брать в расчет многочисленные вражеские полчища, все время превосходящие по численности твою храбрую армию; если не брать в расчет грандиозные по своей кровопролитности сражения, после которых не остается людей, способных встать у наковальни в кузнице или выйти с плугом в поле; если не учитывать постоянную нехватку продовольствия и вражеских диверсантов, уничтожающих стада овец — единственный источник мяса. И еще много-много "если..." Ведь взятие стратегическая задача, у которой только одно верное решение — победа. А достигнуть ее бывает ох как не легко. Поэтому ниже даны основные вехи покорения территорий, несколько твоих первых шагов на пути к Виктории — победе.







Захват любого острова начинается из твоей башни. Та горстка воинов, что высадилась вместе с тобой, чаще всего и есть все твои подданные на этой негостеприимной земле. А надо, чтобы все население единодушно признало именно тебя своим законным и единственным Королем. Разумнее всего начать с продовольствия, ибо тот запас, который у тебя есть изначально, абсолютно недостаточен. Чтобы пополнить запасы провианта, лучше захватить ближайшее поселение с крупными стадами овец или, на худой конец, с богатыми запасами продовольствия. Стоит позаботиться о том, чтобы запастись продовольствием даже с излишком, чтобы хотя бы первое время можно было не думать о снабжении и спокойно заняться решением более сложных проблем. А они — более сложные проблемы — не заставят себя долго ждать. Практически сразу тебе придется столкнуться с крепкими вражескими армиями, которые одновременно с тобой начали покорение острова. Как только ты почувствуешь в себе достаточную силу, сразу в двух-трех генеральных сражениях разбей войска мятежных вассалов. Правда, иногда бывает полезно обобщать, поскольку враждующие государи с не меньшей ожесточенностью бьются и между собой, а это может существенно облегчить твои задачи. Ты сможешь одолеть вражеские войска, если твоя армия будет численно превосходить противника (это весьма сложно — расчётливые враги только и делают, что набирают рекрутов), или же если твоя славная армия будет лучше оснащена. Обладая копьями, мечам и катапультами, твои дружинники будут стоить двух, а то и трех воинов противника.

Когда твои верные люди отпразднуют победу у ритуального костра, а души погибших врагов отправятся в страну вечной охоты, настанет самое время захватить оставшиеся без должной защиты поселения. Вот тут тебе придется обзавестись в каком-нибудь рыбацьем поселке быстрыми лодками, поскольку на каждой территории есть одинокие деревушки, добраться до которых по суше практически, а то и вовсе не возможно. Да и вообще лодка — вещь в хозяйстве незаменимая. Ведь гораздо быстрее и удобнее перебраться через какую-нибудь глубокую лужу на лодках, чем долго и нудно маршировать, обходя ее по берегу. На протяжении всего завоевания не стоит забывать время от времени поглядывать на роковые Весы в Обзорном окне. Иначе как ты узнаешь, что остров уже покорен, что тебе более здесь делать нечего и пора приступать к завоеванию следующей территории.

В процессе самого завоевания вокруг Игрового окна, где и происходят все действия, расположены также: Командное, Обзорное и Текстовое окна. Переход из одного окна в другое осуществляется кнопкой "В". Быстрый выбор Командного окна — кнопка "С". Ознакомимся по порядку со всеми окнами.

**ИГРОВОЕ ОКНО.** Здесь видна часть ландшафта покоряемой территории. Чтобы просмотреть остальную местность, надо, нажав кнопку "А", держать джойстик в нужном направлении. Чтобы выбрать объект, необходимый для дальнейших действий, нужно навести на него стрелку и нажать кнопку "А". Объектом действия в мире Power Monger может быть практически все что угодно: военные башни, мирные поселения, быстрые почтовые голуби, крашистые деревья в лесу и даже отдельные человечки. А над всем этим возвышается фигура Короля, невозмутимо вззирающего на грешную землю. Это ты, мудрый и справедливый (а может, хитрый и коварный?) предводитель своих подданных. Рядом располагаются три "линейки": оранжевая (численность твоей храброй армии), голубая (количество провианта в армейском обозе), зеленая (твое личное королевское здорье). Слева от "линеек" схематически отражен вид деятельности твоей дружины. Эти значки идентичны иконкам из Командного окна, о котором чуть позже. Более полную информацию о твоих верных последователях ты можешь получить в **ТЕКСТОВОМ ОКНЕ**. На камзоле появится информация: имя Короля (ты введешь его в самом начале), работа, выполняемая твоей дружиной, скорость, численность и вооружение дружины, количество провианта в армейском обозе и т.д.

Если же, волею судеб, тебе удастся покорить строптивого государа, возглавлявшего разбитую тобой вражескую армию, и он присягнет тебе на верность, то изображение его фигуры появится рядом с твоим. Теперь ты можешь управлять уже



## Условия, необходимые для изготовления некоторых видов снаряжения.

СНАРЯЖЕНИЕ	ИНТЕНСИВНОСТЬ	УСЛОВИЯ
Лодки (boats)	passive posture	дерево (wood) и рыбак (fisherman) в поселке
Пики (pikes)	neutral posture	дерево (wood)
Мечи (swords)	neutral posture	железо (steel)
Луки (bows)	aggressive posture	дерево (wood)
Пушка (cannon)	aggressive posture	железо (steel) и купец (merchant) в поселке
Катапульта (catapult)	aggressive posture	дерево (wood) и купец (merchant) в поселке

двумя предводителями (все его может быть четыре). Перед тем как отдать приказ своему вассалу, необходимо сначала его к себе вызвать, указав стрелкой на его медальон и нажать "А". Бесспорно, заманчиво иметь две армии, сразу в двух селениях изготавливать снаряжение и всякое тому подобное. Но реально управлять ленивыми вассалами более чем сложно. Все твои команды выполнят они с огромной задержкой, которую не может оправдать даже медлительность почтовых голубей (хотя оправдываются они именно так). Их леньность и заторможенность практически не оставляет возможности адекватно реагировать на действия врагов твоего Королевства. А это может иметь катастрофические последствия, если учесть, что в

мире Power Monger все события развиваются в реальном времени. **КОМАНДНОЕ ОКНО** едва ли менее важно при покорении любой территории, ибо именно отсюда ты отдашь все свои мудрые распоряжения. Здесь кнопкой "А" указывается нужная команда, кнопкой "В" можно получить подсказку, а "С" вернет в исходное окно. Ко многим командам вначале необходимо указывать еще и интенсивность, с которой надлежит выполнять ее твоим последователям: Passive posture — минимальная интенсивность (25%); Neutral posture — средняя интенсивность (50%); Aggressive posture — максимальная интенсивность (100%). Ниже разобраны все команды, и те из них, которые требуют указания интенсивности, помечены значком +(И)

### ОЧЕНЬ НУЖНЫЕ КОМАНДЫ.

Здесь перечислены команды, которые тебе придется использовать на протяжении любого завоевания не один десяток раз, и будет лучше, если ты их выучишь, как "Отче наш".

**Attack +(И)** — захват башен и поселений, уничтожение врагов, вырубка деревьев, приготовление шашлыка из овец.

**Get food +(И)** — пополнение армейских запасов продовольствия. Это можно сделать в захваченном или дружественном селении, а также разграбив обоз побежденной армии. Кстати, именно это называется мародерством...

**Drop food +(И)** — оставить провиант. Эта команда восполняет запасы продовольствия в дружественных поселениях, разумеется, за счет твоего армейского запаса. Особенно увлекаться разбазариванием обозов не стоит, поскольку, когда обоз опустеет, твои голодные люди сразу разойдутся по своим деревням, из которых были рекрутированы.

**Get men +(И)** — набор рекрутов из покоренного селения.

**Query** — вопрос. Одна из самых нужных команд в игре. С ее помощью можно получить информацию о любом объекте из Игрового окна. Чтобы "спросить", выбрав команду, наведи на интересующий тебя объект стрелку и нажми "А". О деревушках ты можешь узнать: какие строения ее составляют, сколько здесь живет людей, имеются ли запасы продовольствия, какие товары производит местная мастерская и, естественно, кому эта деревушка принадлежит. "Спросив" любого человека, можно узнать его имя, возраст, селение и дом, в котором он живет, его профессию, имущество и имя его повелителя.

**Invent +(И)** — производство снаряжения. Ремесленники в городских и деревенских мастерских постоянно производят какие-нибудь товары. Если их перечень не соответствует, в твоём понимании, потребностям военного времени, то, отдав эту команду, можно потребовать от них изготовления конкретных необходимых товаров. Только, отдавая подобные приказы, ты должен учитывать некоторые факторы.

Первое — строительные материалы. Для изготовления лодок, копий, луков и катапульт необходимо дерево, а для мечей и пушек — железо (подробнее — см. плашку). Поэтому, отдавая приказ, выбирай поселение с мастерской так, чтобы рядом был либо лес, либо выход на поверхность железной руды. Второе — все тот же провиант. Если в селении заканчиваются продукты, то все жители, включая голодных мастеров, прекращают свою работу и занимаются земледелием и рыболовством. Посему позаботься, чтобы все время, пока мастера выполнят твой заказ, селение было обеспечено продовольствием.

**Equip invention +(И)** — забрать снаряжение. Когда в селении смастерят необходимые товары, ты можешь вооружить ими свою надежную дружину. Также доброе оружие можно собрать на поле боя. И это тоже называется мародерством. **Alliance** — заключение союза. Как говорил мудрый немецкий стратег Бисмарк: "Единственное, чего стоит бояться более чем войны с Россией, это войны на два фронта". Так вот, чтобы не воевать одновременно с двумя сильными врагами, с одним из них можно заключить мир. Само собой разумеется, что эта мера временная, поскольку для того, чтобы покорить территорию, в конце концов, этот союз придется в одностороннем порядке расторгнуть. Не спеши называть это вероломством. Во времена, в которые тебе довелось править, это называлось





"дипломатия". Кстати, подобную "дипломатию" будут практиковать и твои коварные враги-союзники.

Trade — торговля. Торговать тебе придется, в основном, с чужими селениями, в своих ты можешь брать все товары бесплатно. Приобретать предпочтительней всего тяжелое вооружение — пушки, катапульты. Оплата, чаще всего, производится провиантом.

Send captain — указать новое место для лагеря Короля. Это можно сделать только на карте острова.

**НЕ ОЧЕНЬ НУЖНЫЕ КОМАНДЫ.**

Ненужных команд в игре нет, а ниже перечислены команды, не являющиеся тем необходимым минимумом, без которого ты не сможешь покорить территории, и пользоваться которыми тебе придется не чаще одного-двух раз.

Transfer food +(I) — перенести провиант в указанное место.

Transfer men +(I) — перебросить войска в распоряжение одного из васалов, по удобство использования которых было сказано раньше.

Defrank +(I) — дембель. Рекруты возвращаются в свои селения, а профессиональные воины в свои надежные башни. Этот приказ придется отдавать, когда в обзоре не хватает продовольствия на всю армию. Правда, лучше сначала, прежде чем необходимо набирать рекрутов, трезво оценить свои запасы и возможности их пополнения, а уж затем решать, сможешь ли ты содержать достаточно большую армию.

Drop invention +(I) — оставить имеющееся снаряжение. Когда твоя доблестная армия тащит с собой много лишнего груза, часть его можно сбросить, чтобы немного выиграть в скорости.

Go home — вся твоя армия с позором разбегается по домам, когда каков-нибудь сражение безнадежно проиграно.

Options — он и есть options. Выбирать тебе эту команду придется лишь раз, когда ты решишь закончить завоевание данной территории. Вызвав эту команду, ты увидишь меню:

continue — продолжить покорение данной территории;

retire — закончить покорение территории;

replay map — начать завоевание заново;

random map — предоставить право выбора новой территории своему Мегадрайву.

Подробно рассмотрим своих верных поданных в Игровом окне можно с помощью **ОБЗОРНОГО ОКНА**. Управление здесь следующие: зажав кнопку "A", держат джойстик вверх или вниз — это, соответственно, уменьшение или увеличение масштаба Игрового окна. Также Игровое окно можно "поворачивать" вокруг своей оси. Для этого, зажав "A", держите джойстик вправо или влево. Кстати, именно в Обзорном окне находятся те самые злосчастные Весы, на чашках которых поκειται успех твоего славного завоевания.

В следующем окне ты сможешь лицезреть карту покоряемого острова. Большой белой точкой отмечена часть территории, просматриваемая в Игровом окне. Если ты соизволишь взглянуть на любое другое место острова, тебе достаточно указать его стрелкой и подтвердить выбор кнопкой "A". Выше, в этом же окне, располагаются четыре иконки. По порядку:

Физическая карта острова — разукрасит территорию от зеленого цвета — прекрасные равнины, до коричневого — величественные горы;

Объектная карта острова — маленькими белыми точками обозначит всех людей, мудро признавших тебя своим Королем;

Карта селений — твои селения будут отмечены белым цветом;

Продовольственная карта острова — разукрасит все поселения от черного — голод, до белого — изобилие продуктов.

Эти карты помогут тебе лучше ориентироваться и вернее определять пути своих победоносных походов.

Вот и все. Отныне ты обладаешь достаточными знаниями, чтобы избрать верную политику, а в трудный час принять нужное решение. И, по прошествии некоторого времени, принести мир и спокойствие и северным, и южным частям воссоединенного Королевства и по законному праву занять трон Короля. Чтобы о тебе написано было в летописях: "...и преклонили колена пред ним знатные и простолюдины, богатые и бедные, и оказали ему всечасные почести и поклонились повиноваться и служить своему Королю и его Королевству".

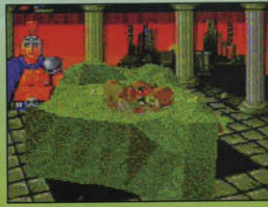
## Александр Макаров, Артем Сафарбеков

Р.С. Если же ты оказался не в силах одолеть своих врагов и осознаешь свою беспомощность и страх пред их суровым ликом, воспользуйся мрачным древним заклинанием:

**Z7DK0J3FPCCBLJEVLB4PHYTF7GLEJKOG**, и тебе останется до полной победы захватить лишь одну единственную территорию — нижнюю левую.

Р.Р.С. Еще более мощное заклинание ты сможешь найти в рубрике "Нет проблем".

Р.Р.Р.С. Особая королевская благодарность всем, кто интересовался судьбой Королевства и его Короля, в частности Alien 3 из Таллина и SUB'у из Новосибирска 3.





Первое, что я хочу сказать вам об этой игре — это не клон «Соники», что бы там не писали о нем в аннотациях. Есть у меня подозрение, что кое-кто из многочисленной команды сеговских дистрибьюторов подкинул такую идею для более быстрого продвижения игры по рынку — ведь ежичный цикл давно снижал себе всеобщее признание и уважение, а Ристар не то что в играх — даже в комиксах ни разу не упоминался. Конечно, рано или поздно, игра обратила бы на себя внимание, поскольку достоинств имеет гораздо больше, чем недостатков, но слишком уж много для Мегадрайва бродилок существует, даже если говорить лишь о продукции последних пяти лет.

Так вот, если кто-нибудь еще вам заявит, какие, мол, сеговцы нехорошие, сами у себя идеи вернут и вообще ничего нового придумать не могут — то я утверждаю, что либо ваш собеседник не играл толком в Ристар, либо он с Сониками знаком лишь понаслышке, либо вообще в видеоиграх разбирается слабо и от бродилок только «Мортал Комбат» отличить сможет (и то не сразу). А такие ругательства, как «клон» и «подделка», вообще можете смело воспринимать как личную обиду. Ибо все сходства Ристара и любой платформенной части Соников кончаются на принадлежности их к одному классу бродилок — ОТЛИЧНО сделанным бродилкам, в которых и графика, и звук, и управление разработаны на совесть.

**О сюжете.** Ристар, название игры и имя вашего героя — сокращение от сочетания Rising Star или, в переводе на русский, Восходящая Звезда. Ристар, действительно, звезда, вне зависимости от своей популярности — фантазия авто-



ров игры наделила небесные светила разумом и добавила к их природным обязанностям поддержание порядка в контролируемой звездной системе. Правила звезды скорее символически, каждая планета имела собственного вождя, а сплоченное население пело песни во славу щедрого солнца, в свободное время собирая богатые урожаи, но однажды... Нашлась в галактике сила, способная поработить лучистую энергию, и для лишенных покровителя планет настали черные дни. Полчища злобных шаров оккупировали завоеванную территорию, и все, на что оказались способны свергнутые вожди, это посылать в галактику отчаянный вопль о помощи. Сын низлозетной звезды очунулся от столетнего сна и... отправился на дело! Звездолетчик мальчуган в обычном состоянии уязвим со всех сторон, но схватившись крепкими и длинными руками за стенку, врага или еще какую

точку опоры, он на миг обретает ускорение, достаточное для испепеления большей части врагов (надо полагать, при ударе скорость переходит в тепло, а противник, в отличие от Ристара, к высоким температурам не привычен). Еще большими скоростями позволяет достичь особая рукоятка, хорошенько раскрутившись на которой герой значительно теряет в маневренности, но компенсирует это временной неуязвимостью. Вообще говоря, как и полагается в качественных бродилках, одна и та же пара рук в разных ситуациях способна на разные действия, что сильно разнообразит ход игры.

Финальной разборке предшествуют шесть полноценных раундов — шесть планет, поделенных на две бродилочных части и битву с наместником зла. Уровни по большей части (но с весьма заметными исключениями) линейны, похождения начинаются в левом конце, а заканчиваются — в правом. Однако пути достижения этой цели обычно делятся, по крайней мере, на два. И в отличие от сониковских уровней, почти всюду можно выделить две крайности — верхний и нижний пути. Поскольку бездонных пропастей на уровнях не встречается, нижнего пути держаться всегда проще, но верхний, будучи более сложным в преодолении, как правило, богаче содержимым и короче.

Думаю, не ошибусь, если скажу, что основной целью игры является не прохождение раундов, а открытие бонусов — особых ручек, уносящих вас в сверх замороченные комнатки бонус-уровней! В каждой части любого из шести раундов есть такая ручка, а в каждом бонусохранилище — сундук с некой штуковинкой. Особый дизайн бонус-уровней и повышенная соревновательность (время, потраченное на их прохождение, запоминается игрой, а полученные штуковины влияют на концовку) меня настолько увлекли, что «бродилочная» основа игры отошла на второй план... Перед тем как перейти к подробному описанию уровней, приведу несколько замечаний, всех их в какой-то мере касающихся.

1. Источниками призов являются по-







ют растолстевшие стертятники. В кусты лучше не соваться, даже после извлечения гризунов — можете не успеть страхнуть с себя взрывающиеся споры. Перед одуванчиковым полем в норе лежит



жизнь. Чуть позже в яме вы найдете ручку, улетев вправо-вверх с которой, выйдете на серию островков с бонус-рукояткой в конце. Хотя можно поступить проще — разобравшись со змеей, карабкайтесь вверх, а затем прыгните влево...

**БОНУС** прост до неприличия. Хотите — карабкайтесь по стене, хотите — раскрутите на рукоятке. Но чтобы получить continue, придется точно рассчитать начальную скорость и угол запуска.



свое распоряжение, собирая урожай после жестокого самоубийства героя... С жизнями в тайниках этот фокус может обломиться — они не всегда возвращаются на место. Восстановление призов также происходит после выхода из бонуса.

**5.** Не забывайте, что на "спокойных" летучих врагах можно висеть и раскачиваться, пользуясь руками как хлыстом (учитывая обилие великолепной анимации, мимики и приколов, можно сказать, что игра имеет немало общего с "Червяком Джимом"). Только знайте, что отпустить кнопку захвата, вы непременно пошлете Ристара слева к подвизшему вас противнику, и лишь потом сможете спланировать к намеченной цели — убедитесь, что она достаточно близка для таких маневров.

**6.** Чтобы раскрутиться на ручке, зажмите джойстик в направлении геройского взгляда. Владельцам турбо-джойстиков рекомендуем производить запуск в режиме Slow-Motion. Для получения height-бонуса в 20 тысяч в конце уровня, раскрутите ПО часовой стрелке — контролировать полет метеора будет гораздо проще.

На этом вводную часть заканчиваю и провозглашаю начало всеобидительно-го похода. Раунд первый, планета...



**FLORA.** Именно отсюда послали сигнал SOS. Кто послал, неизвестно — встречающую делегацию пожарила саблезубые кролики. Вас они ждут в кустах, сотрясая листву в приступах чесотки. Дорогу освещают летучие мыши и удряют



только сундуки, но и стены, деревья и прочие декорации. Чтобы выбить приз из тайника, надо его хорошоко Ристарова фейса. Обычно тайники на дороге не валяются, а висят где-нибудь под облаками. Добраться до них можно, зажав джойстик в сторону стены и быстро нажимая кнопку захвата (определенно, в этой игре сильно пригодится турбо-джойстик). Процесс карабкания иногда (не всегда) ускоряется, если джойстик зажать по диагонали вверх. Жизни вы в тайниках вряд ли найдете, но восстановите запас хит-пойнтов с помощью звезд или счет игры сможете наверняка.

**2.** Время прохождения относительно небольшого в размер уровня важно лишь в бонусах и особых паролевых режимах. В нормальной игре лучше следите за врагами, они обожают устривать засады на торопыг. Да и призы живут все больше по туличкам да отбрызгиваниям...!!!! Кстати, подсчитываемые в конце раунда clear-бонусы (technical, treasure и secret) дают как раз за "чистоту" разборку с противником и процент собранных и вытряхнутых на свет божий призов.

**3.** На каждый бонус-уровень отводится минута времени, но если вы уложитесь в указанные в таблице рамки, то получите continue (вдобавок к тем трем или пяти, что вам даруются в начале). Погибнуть в бонусе Ристар не может, но касание шипов ускоряет ход времени. Вторую попытку на прохождении бонуса вы получите, наумиравшись до потери continue.

**4.** Почти из каждой точки уровня можно (хоть и сложно) вернуться к началу, так что если вы нашли два сундука с жизнью на одном уровне, вы можете получить хоть сотню Ристарчиков в



Для каждого уровня указано время, уложившись в которое вы получите continue, и невозможное, но требуемое в режиме DOFEEL SUPER. Как я ни старался, даже близко не удалось подойти к значениям третьей колонки. Есть идея, что эти числа вручную не достигимы, а посчитаны на компьютере как результат оптимальнейшего управления персонажем. Но если кому-то удастся это опровергнуть... На слово все равно не поверю!

1-1	8.00	3.51
1-2	12.00	6.86
2-1	10.00	3.52
2-2	12.00	4.68
3-1	25.00	11.41
3-2	30.00	7.36
4-1	20.00	7.24
4-2	35.00	17.82
5-1	15.00	7.74
5-2	45.00	19.33
6-1	25.00	11.02
6-2	35.00	17.91

Во второй части к врагам добавятся ящерки-охотники и колыбельки с личинками — мелкими, но мерзкими. Некоторые деревья от ваших действий будут падать, осторожнее с листвой...



момент. Трижды поменяв цвет по мере затухания мозговой деятельности врага, правитель вернется к своему народу, а Ристар полетит дальше — на планету с загадочным названием...



С одного из стволов вы на летучих мышках сможете доехать до бонус-рукотки. А раскрутившись на рукотке под неприступным островом — взлететь к сундуку с жизнью.

**БОНУС.** Чтобы быстрее получить Хрустальное Яблоко, целяйтесь за вертикальные переключатели наискосок.

**БОСС.** Правителя Флоры, разукрашенного летающего старичка, оседлала обезьяна-телепат. Именно до нее вам надо добраться, но для этого предварительно придется тряхнуть зачарованного дедка, чтобы "наездник" свалился. Не ждите, пока тот спустится и начнет колдовать — зацепиться за ноги летуна можно в любой

**UNDERTOW.** Каменные развалины неожиданно наполняются водой, но наш герой — огонек не простой, а термоядерный, и в воде не погаснет, а термопрыжка превратится в педаль газа, но злоупотреблять этим не стоит: единственный рекорд, доступный чересчур активному пловцу — количество шишек на

единицу площади тела. Вход в бонус находится непосредственно над местом старта. Перед концом уровня вас атакуют три волны "пловцов". Не спешите, прикончите их, когда вода схлынет.

**БОНУС.** До сундука вы доберетесь сверху справа за пару секунд, но затем вам придется срочно плыть обратно, на встречу удравшему содержимому.

**Часть вторая** немного отличается по структуре от остальных уровней. Перед тем, как окунуться в темные воды серии пещер, зацепитесь, разогнавшись, за край острова, висящего над точкой старта. Подождите, пока рядом с вами проплывет пузырь — прыгнув с него на остров, вы получите жизнь. Вашему быстрому продвижению по подводным катакомбам воспрепятствуют заслонки, контролируемые генераторами жизни. Уничтожьте последние необходимо, про порождаемую мелочь забудьте





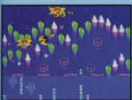


**SCORCH** встречает героя целым фейерверком огненных комьев из расположенной неподалеку пусковой установки. Странно, что Ристар так чувствителен к внешнему теплу — он и сам объект, прямо скажем, горячий! Подойдя вплотную к установке, вы поймете, что горящему лбу Ристара далеко не все подвластно. Спрыгнув вниз, потренируйтесь в управлении местным аналогом газовой конфорки — в дальнейшем вам не раз придется воевать за рычаг управления с столкновыми колобками. Не разбивайте сундук, стоящий на уступе за уничтоженной установкой — находящаяся в нем статуэтка ценности не имеет, лишь позволит с большим комфортом обезвредить ловушки. А зацепившись в прыжке с сундука за стену над ним, вы доберетесь до самого ценного из призов. Вторую жизнь вы получите, когда, преодолев огненный океан и ливень раскаленных камней, спусти-



— она исчезнет вместе с заслонками. Как выберетесь на открытый берег, утопите прицепившуюся к вам морскую звезду и прыгайте по образовавшимся пузырям к бонус-ручке.

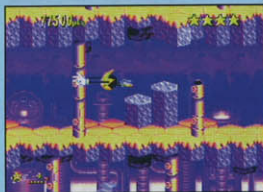
**БОНУС.** Наверд ли вам удастся с первой же рюкятки попасть на остров с сундуком. Придется сделать пересадку. Где — решайте сами...



**БОСС.** Как и полагается, в воде хозяин — рыба. Только раньше это была маленькая пузатая акулка, а теперь к власти пришла гигантская рыба-молот. Плавая у кромки воды, вы без труда увернетесь от любой из ее атак (следите лишь, чтобы противник не начал бить

башкой о столб — тут же немедленно ныряйте и уворачивайтесь от полетевших в воду камней). Все, что вам надо сделать в ответ на происходящее безобразии — четыре раза ударить пронзающую мимо "сеledку" башкой обо дно, выбив тем самым четыре пробки. Осушенный водоём — не самое лучшее место обитания для побитой солнышком рыбы. Претрих хозяев, правда, тоже не выдать, ну да это не наша забота. Ведь нас уже ждет следующая планета...





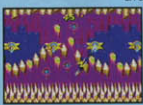
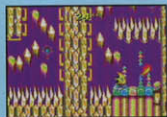
тесь к озеру из лавы с тремя рукоятками, образующими переправу к драгоценному сундуку. Но перед этим обратите внимание на яму с еще одной рукояткой, над которой кружит стервятник — рванув с разгона вверх и вправо от нее, вы обнаружите остров со входом в бонус. В конце первой части Ристара ждет небольшая проверка памяти. Изничтожьте колобков в том порядке, в котором появлялись их глаза, и вы получите звезду и третью жизнь! Но в случае ошибки вас ждет еще один огненный прилив...

**БОНУС.** Надеюсь, вы уже поднабрались опыта в караканье по лестницам...

**Часть вторая** населена летающими факалами и околдованными огнем колобками. Последний можно просто достать в прыжке ударом сверху, с факалами же важно подловить момент. Вертикальная шахта с полочка-

ми под потолком содержит не только сундук с жизнью, но и бонус-рукоятку (вверху слева). В конце пути вам встретятся колобки-саперы, часть из них можно уничтожить, осторожно подобравшись на расстояние "выстрела".

**БОНУС.** Если хорошенько раскрутиться, можно преодолеть усеянный шипами коридор с вереницей рукояток в четыре приема. Но га-а-араздо меньше времени займет этот путь у хитрецов с турбо-джойстиком — зацепившись за первую рукоятку, жмите джойстик по диагонали вверх и обе турбо-кнопки. Here star goes!!!



**БОСС.** Население этой планеты, кротов маленьких и пушистых, поработил крот большой и металлический. Появляется



он посередине экрана, так что стойте в это время где-нибудь с краю. А затем атакуйте, пока не стало жарко. Если противник вздувает полетать, вспомните, что за чудо вам показывали в демо. Может, получится. Так или иначе, после двух оплеух кротина устроит землетрясение и отправит вас в полет. Сам он полетит вдолгону с краю экрана, ждите его в центре. Проявив отменную реакцию, контратакуйте врага. Все перечисленное повторится еще раз, затем железка рассыпется, и взору изумленного Ристара явится начинка. Видимо, один из недовольных прежним правлением граждан купился на посулы злыдней. И все еще пытается справиться с ситуацией... Обреченность этой попытки очевидна, и наш герой отбывает на четвертую планету со звучным названием SONATA. Об окончании его приключений вы сможете прочитать в следующем номере.

**ELER CAND**



Уровни 3-7  
в следующем номере



# SPARKSTER

## ПОВЕСТЬ О СПАРКСТЕРЕ

### ПРЕДИСЛОВИЕ

За что я люблю Супер Нинтендо, так это за то, что на ней есть такие замечательные игрушки, как "Sparkster". Когда я купил эту игру, не имел о ней никакого понятия. Принес я картридж домой, я, первым делом, нет, не сел играть, а сначала накормил моего кота, разделся, устроился поудобнее перед телеком и стражу пль с экрана. А уж затем я с головой (да и со всем остальным) ушел в компьютерный мир, где в этот день героем был опоссум Sparkster...

На экране появилось логотип KONAMI — и мое сердце забилось в два раза сильнее. Еще бы, ведь это моя любимая фирма еще с восьмидесятых. Вспомните "Ninja Turtles III", "Zen Ninja", "Contra", "Batman Returns" и множество других замечательных консольных игр.

Итак, дамы и господа, мальчишки и девчонки, музики и барбосы, я представляю игру "Sparkster" для Super Nintendo Entertainment System...

### ПРОЛОГ

Вслед за надписью Konami идет небольшая заставка, в смысле которой, честно говоря, без бутылки Херши не разберешься. Король прощается с принцессой, которая добровольно позволяет затянуть себя какому-то лучу на борт неизвестного науке и технике непознанного летающего объекта. Прослышав про это безобразие, наш герой отправляется в приключение, чтобы спасти принцессу (а на самом деле ему просто дома скучно сидеть). Жмите старт, и вы увидите меню из трех пунктов. Начну с конца: Password — ввести пароль (причем делается это весьма оригинальным способом); Setup — что-то вроде options — здесь можно переадресовать функции кнопок, выбрать звук (stereo или mono) и выбрать уровень сложности (easy, normal, hard). Не советую играть на easy — некоторых уровней не будет, а о красивой финальной заставке, вообще, забудьте. В общем, выберите для начала normal (именно для начала, ведь по традиции Konami настоящую заставку покажут только после прохождения игры на максимальном уровне сложности) и — даешь "Start Game!"



### ГЛАВА 1. Начало приключений

Путешествие начинается в холмистой местности близ небольшого озера. Я уверен, что 98 процентов геймеров, не избалованных 32-битками, заташатся от картинки, представшей взору Sparkстера, и уже не успокоятся, пока не пройдут игру до конца. Но это я забегую вперед.

Sparkster — лихой опоссум. Мало того, что он может пускать огненные бумеранги, так еще наш герой способен делать огненные кувьрки в воздухе с ударом (Rolling). Но самое важное оружие Sparkстера — реактивный полет с ударом мечом. Чтобы его выполнить, зажмите кнопку удара, пока шкала сверху экрана не замигает, и, нажав "крестовину" в любую сторону, отпустите кнопку удара. Пройдя вперед, вы наткнетесь на первых представителей волчьей армии, которая на всем протяжении игры будет мешать вам спокойно жить. Убиваются волки (точнее, гибриды волка с человеком) двумя ударами меча или одним кувьрком.

На пути встречаются деревья, по веткам которых Sparkster может лазать. Здесь вы вдоволь собераете алмазов (100 штук — жизнь), яблоч (восстанавливает одно сердце энергии) и бананов (восстанавливает всю энергию).

Вскоре Sparkster поднимается на холм, где его ждет странное существо — не котенок, не лягушка, а неведома... механическая обезьяна. Немного обалдев, наш герой выкрикивает нечто похожее на "кря!". Но это напрасное волнение — противник до ужаса глуп. Вовремя перелетает через него, и победа будет за вами. Но рано радуется — это еще не конец уровня. Увидев над головой то самое НЛО, Sparkster влетает в него. При более близком знакомстве с этим чудом техники (с чего знает какой планеты), можно установить, что это так называемый самолет-вертолет. И теперь вам предстоит небольшое путешествие по нему.

Дойдя до первой стены, не спешите подниматься вверх, и испробуйте реактивный ранец, чтобы пробить стену, ведь там вас ждут фрукты. Так, не спеша, вы дойдете до своей долгожданной принцессы. Но коварный двойник Sparkстера (назовем его опоссумом X) похищает ее буквально из-под носа нашего героя. Но это лишь половина беды, ведь вас ждет еще и БОСС! Это огромный робот. Его узнаваемое место — голова; робот, хотя и большой, а, как говорится, "без гармошки". Его можно победить без всякой тактики, и в награду вы увидите гордую надпись Stage Clear.

### ГЛАВА 2. Завод

На этот раз Sparkster отправляется на завод, где ему будут докучать назойливые роботы. Что бы ни говорили соседи, а музыка в этой стадии классная, хотя и несколько однообразная, так что врубайте громкость своего "ящика" на максимум и вперед! Волки вас и здесь в покое не оставят; мало того, что некоторые из них приобрели огнеметы, так еще вы увидите эсдоков на тележках, неудачно подражающих Шумахеру и Манселлу. Также вы встретите





Где вы только не побываете, спасая принцессу...

несколько машин, норовящих сплющить Спаркстера в лепешку (между прочим, при этом вы теряете жизнь). А вот и небольшой (но полезный) секретик: когда будете проходить за белым экраном, то сделайте реактивный прыжок вверх, а затем кувырок вправо, и найдете приз — 1-ур в круге. Ударьте по нему мечом и получите какой-нибудь подарок.

Вскоре Спаркстера покрасят в красный цвет ("Crush", наверное, выпил), но это не надолго. Не обошлось и без босса. Зверьтесь подальше от его рук, но и не забывайте бить его (ох, как все они это не любят!). После победы над этой кучей металлолома Спаркстер отправляется в поездку на механическом страусе.

**ГЛАВА 3. "Вперед, моя лошадка!"**

Ну, лошадка не лошадка — это дело десятое. Смысл-то в том, что вам со Спаркстером предстоит мчаться на бешеной скорости, попутно отбиваясь от птичек и волков. Когда робостраус первый раз затормозит и сбросит Спаркстера, летите вверх-вправо — этот путь легче и питательнее (в смысле яблок). Когда будете бежать по мосту, то жмите вправо, а то измерите глубину ямы. В качестве босса здесь непонятное создание. Сначала выйдите из него его составные части, а потом просто бейте и... конечно же, STAGE CLEAR!

**ГЛАВА 4. "Бескозырка белая, в полосу воротник"**

Приключения продолжаются на корабле. В этом уровне волки предстают перед вами в другом обличье — те-

перь это матросы. Правда со времен первой стадии они не шибко прибавили в уме, скорее наоборот. Как бы то ни было, но этот уровень не самый легкий в игре. Самое сложное место здесь даже не босс, а поток воды в конце уровня. Это что-то вроде теста на мастерство владения джойстиком. Спаркстеру надо успеть пробежать (пропрыгать, пролететь и т.д.) четыре этажа, пока вода его не захлестнет. Ну, а затем следует Босс. Сначала уничтожьте три пушки, а затем разберитесь с капитаном корабля.

**ГЛАВА 5. "Говорил мне хан — не ходи на бархан"**

Египет. Этим все сказано. Любое путешествие по этой стране неизменно включает в себя посещение пирамид. "Sparkster" не стал исключением. Основные события этого уровня разворачиваются именно внутри пирамиды. Хеопса вы тут, правда, не найдете, но к лапообразному существу забредете непременно. Рассказав ему, утомленному египетским солнцем, где зимуют раки, вы попадете в зал с огромной глыбой на потолке, которую вам надо будет сбросить на пол путем уничтожения двух креплений. Сделав это, поднимайтесь вверх, а потом идите вправо, затем влево, пока не попадете на прозрачный треугольник — он и приведет вас к выходу, но при этом попытается насадить Спаркстера на колья. Избежав ловушки, вы приходите к боссу — Дракону. Он не сложный, если не дать ему размножиться, но и это не беда. Между прочим, если дракон три раза размножится, у него станут три головы — понимаете намеки?

**ГЛАВА 6. В мире музиков**

Этот этап ну никак не вписывается в общую картину игры. Это своеобразное лирическое отступление. Здесь вы вдоволь соберете алмазов и яблок, поиграете на различных музыкальных инструментах, от барабана до пианино, поплаваите в пузырях — в общем, не уровень, а сказка. Дождя до босса, вы прослушаете краткий концерт органной музыки в исполнении нашего старого знакомого. Опосум Х вернулся, но не подоблер и упорно не желает отдавать принцессу.







Босс в меру сложный, но вы с ним справитесь без особых усилий. Но победенный враг — хват! придется и след таков. "Вот тебе раз!" — подумал Спаркстер и отправился на следующий уровень.

**ГЛАВА 7. Космос**

Вначале перед вами откроется странная картина: старик (взявшийся бог знает откуда) стоит рядом с пушкой (века этак из пятнадцатого), а Спаркстер прыгает прямо в нее. В это время старик закидывает огромную спичку, но что удивительно, совсем не для того, чтобы сделать нашему герою fatality, а потом кибернетическим голосом воскликнуть "Awesome victory!", а для того, чтобы Спаркстер отправился в полет. В этом уровне герой виден не сбоку, а сверху. Управление также меняется. Теперь "Y" — удар мечом; "L" и "R" — авиационные бочки; "B" — шарикомет.

Этот уровень я подробно разбирать не буду. Те, кто играл в "Star Soldier" или хотя бы в, страшно подумать, "Twin Bee" на восьмибитках, справятся с этой стадией без труда, а кто не играл, тот... научится. Единственное (зато какое!) сложность представляет босс. Спаркстер будет управлять космическим кораблем с руками боксера (удар перчаткой — "L" или "R"). Такого же типа и босс. Сначала отбейте ему руки, а потом... сделайте из него суп с котом.

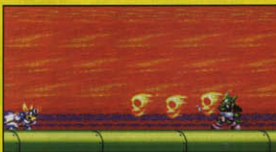
**ГЛАВА 8. "Земля в иллюминаторе видна..."**

Вот оно, логово врага (а так сразу и не скажешь). В начале уровня Спаркстеру придется укрываться от ракет, продвигаясь черепашьим темпом, что мне, честно говоря, зверски действует на нервы. Но это безобразие скоро кончается.

Проявив настойчивость и упевив непонятный мозг, Спаркстер еще немного побродит по космической станции, прежде чем окажется на месте финальной схватки. В стеклянной камере стоит принцесса. И тут появляется финальный босс. Его победить сложно, но можно. Вот мой совет: когда он будет приближаться, то сразу же перелетайте его. А также совет номер 2: не старайтесь атаковать босса супер ударами — они, хоть и мощнее, но так вы рискуете потерять энергию и ритм поединка (а он важен).

И, наконец, настал тот долгожданный момент: прыгайте по платформе, кричите "йес", целуйте приставку и джойстик, а самое главное — не забудьте посмотреть финальную заставку. Проходят титры и... остается одинокая, но многообещающая надпись "Challenge Hard Mode". Ну как тут не вспомнить "Super Probotector" с его знаменитым "It is not the end, it just a beginning". Вот-вот, приключения продолжатся.

**БОССЫ!**



**ЭПИЛОГ**

Я знаю, что истинные геймеры не успокоятся на достигнутом, а попытаются пройти этот самый "Hard Mode", что сделать, честно говоря, нелегко. В конце восьмой стадии вас ждет сюппер — последний босс, хотя и умрет, но перед смертью порядочно накалосит, пустит ракетку Земле. Бас будет ждать еще один уровень — ракета, где вы должны уничтожить ее центр управления. Если найти верную тактику, то сделать это будет легко. Ракета взрывается, Земля спасена, принцесса тоже. Но и это ЕЩЕ НЕ КОНЕЦ! После титров приготовьтесь кидать джойстик о пол (только не сильно, а то поломаете), а вы увидите надпись: "CHALLENGE VERY HARD MODE. Ну, это уж слишком! Честно сказать, эту "сложность" я не осилил. Желаю вам обратного!

Я слышал, что на "Cave" в игре "Rocket Knight Adventures" (двугов название "Sparkster") есть еще и сложность "Crazy Hard" (поистине для сумасшедших). Возможно, она есть и на SNES. Что ж, играйте, проходите (потом вникать расквашете). Желаю удачи!!!

Примечание: сложность "Very Hard" нельзя выбрать в начале игры, она дается только после прохождения "Hard".

**Юрий Полузков,**  
г. Железнодорожный, Московская обл.

# Победители Новогодней лотереи покупателей магазина

Победителями лотереи стали следующие покупатели:  
 Антонов Михаил, г. Смоленск  
 Виноградов Виталий, г. Москва  
 Леонова Маргарита, г. Химки  
 Моргунова Екатерина, г. Москва

Москвинова Елена, г. Москва  
 Семенова Елена, г. Москва  
 Сергиенко Владимир, г. Москва  
 Строчков Андрей, г. Москва  
 Сумароков Виталий, г. Санкт-Петербург  
 Трещалин Денис, г. Екатеринбург

Главный приз — телевизор и видеомагнитофон выиграл москвич Дмитрий Кононов.

Фирма «Апрель-М» объявляет, что с этого момента и навсегда все победители Новогодней лотереи получают право на 5% скидку при любой покупке в нашем магазине!  
**КОНКУРС НА ЛУЧШЕЕ НАЗВАНИЕ МАГАЗИНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ!**

## СЕГОДНЯ В ПРОДАЖЕ (ВСЕ ЦЕНЫ В ДЕНГОМИРОВАННЫХ РУБЛЯХ)

- 32-битная приставка SONY PLAYSTATION с пятью лазерными дисками (8 комплектов).** Цена любого комплекта (без местных почтовых сборов) — 1760 рублей. Состав игр, входящих в каждый комплект, вы можете узнать из журнала «Великий Дракон» №35 стр. 82
1. РОЛЕВЫЕ И СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ (код PS11)
  2. ФАЙТИНГИ (код PS14)
  3. БОВЕИКИ И ФАНТАСТИКА (код PS15)
  4. ФАНТАСТИКА И ПРИКЛЮЧЕНИЯ (код PS18)
  5. ИГРЫ В СТИЛЕ «DOOM» (код PS22)
  6. АВТО И МОТОГОНКИ (код PS23)
  7. НА ЗЕМЛЕ И В ВОЗДУХЕ (код PS24)
  8. СУПЕР ХИТЫ ВСЕХ ЖАНРОВ (код PS36)
  9. СПОРТ-98 (код PS19) (см. «Великий Дракон» №36 стр. 76)



- 32-битная приставка SONY PLAYSTATION для САМЫХ КРУТЫХ-2** с аналого-цифровым рулем, световым пистолетом, с лазерным прицелом, беспроводным джойстиком, картой памяти на 360 блоков и десятью (!) играми на лазерных дисках (код PS43). Всего 14 (!) дисков. Цена комплекта (без местных почтовых сборов) — 3200 рублей.
- В состав комплекта входит игра «COMMAND & CONQUER», «DAKAR», «FINAL FANTASY VII», «FORMULA 1», «G. POLICE», «MARVEL SUPER HEROES», «MORTAL KOMBAT TRILOGY», «MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO», «RESIDENT EVIL 2: DIRECTOR'S CUT», «RUSH HOUR».

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ SONY PLAYSTATION:

- АНАЛОГО-ЦИФРОВОЙ РУЛЬ (ANALOG AND DIGITAL STEERING WHEEL) (код D16) цена 613 руб.
- КАРТА ПАМЯТИ НА 180 БЛОКОВ (180 BLOCK MEMORY CARD) (код D23) цена 256 руб.
- КАРТА ПАМЯТИ НА 360 БЛОКОВ (360 BLOCK MEMORY CARD) (код D24) цена 316 руб.
- ДЖОЙСТИК ДЛЯ АВИАСИМУЛЯТОРОВ (FLIGHT STICK) (код D32) цена 266 руб.
- КАБЕЛЬ ДЛЯ СЕТЕВОГО СОЕДИНЕНИЯ ПРИСТАВОК (LINK-UP CABLE) (код D38) цена 56 руб.
- СВЕТОВОЙ ПИСТОЛЕТ (LUNAR GUN) (код D74) цена 150 руб.
- УДЛИНИТЕЛЬ ДЛЯ ДЖОЙСТИКА (PRO EXTENSION CABLE) (код D39) цена 64 руб.
- ЛАЗЕРНЫЙ ПРИЦЕЛ ДЛЯ СВЕТОВОГО ПИСТОЛЕТА (RED SIGHT (LUNAR GUN SERIES) (код D75) цена 160 руб.
- УСТРОЙСТВО ПОДКЛЮЧЕНИЯ PLAYSTATION К АНТЕННОМУ ГНЕЗДУ ТЕЛЕВИЗОРА (RF CONVERTER FOR PSX) (код D15) цена 143 руб.

### ВНИМАНИЕ!

1. МАГАЗИН ИМЕЕТ ПРАВО ЗАМЕНЫ В КОМПЛЕКТАХ ОТДЕЛЬНЫХ ДИСКОВ С ИГРАМИ НА РАВНОЦЕННЫЕ ПО ЦЕНЕ И ЖАНРУ. МЫ ПРИНОСИМ ИЗМЕНЕНИЯ ЗА СЛУЧАИ ЗАДЕРЖКИ ОТПРАВКИ ТОВАРОВ ПО ПОЧТЕ, СВЯЗАННЫЕ С ПОВЫШЕННЫМ СПРОСОМ НА ОТДЕЛЬНЫЕ ВИДЫ ТОВАРОВ. МЫ ЭТОГО ПРОСТО НЕ ОЖИДАЛИ И НЕ ЗАВЕЛИКИ ИХ НА СКЛАД В НЕОБХОДИМОМ КОЛИЧЕСТВЕ. В ДАЛЬНЕЙШЕМ ПОСТАРАЕМСЯ БЫТЬ БОЛЕЕ ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНЫМИ И ОПЕРАТИВНЫМИ.

### Карtridge для GAME BOY:

- GB 0112 in 1 (Donkey Kong 2) 75 руб
- GB 02133 in 1 (King Fighter 95) 105 руб
- GB 03115 in 1 (Donkey Kong 2) 135 руб
- GB 0415 in 1 (Jim Storm) 219 руб
- GB 05168 in 1 (Donkey Kong 3) 145 руб
- GB 06200 in 1 (Contra 2) 145 руб
- GB 0720 in 1 (Lion King) 119 руб
- GB 0820 in 1 (Toy Story) 119 руб
- GB 0922 in 1 (Lion King) 119 руб
- GB 10230 in 1 (FIFA 97) 145 руб
- GB 1127 in 1 (FIFA 97) 119 руб
- GB 12280 in 1 (Pinocchio) 145 руб
- GB 13300 in 1 (Super Mario 4) 145 руб
- GB 1430 in 1 (Mortal Kombat 3) 119 руб
- GB 1532 in 1 (Die Schlumpfe) 79 руб
- GB 164 in 1 (Donkey Kong 2) 135 руб
- GB 1752 in 1 (Hugo) 75 руб
- GB 185 in 1 (Mortal Kombat 3) 135 руб
- GB 1964 in 1 (Hugo) 119 руб
- GB 206 in 1 (FIFA 97) 119 руб
- GB 217 in 1 (Lion King) 119 руб
- GB 226 in 1 (Aladdin) 105 руб
- GB 2326 in 1 (Jim Worm) 105 руб
- GB 2426 in 1 (Donkey Kong 2) 119 руб
- GB 258 in 1 (Mortal Kong Land) 155 руб
- GB 279 in 1 (Desert Strike) 119 руб
- GB 28 Addams Family 75 руб
- GB 29 Adventure Island II 75 руб
- GB 30 Aladdin 55 руб
- GB 31 Asterix 75 руб
- GB 32 Barbie 79 руб
- GB 33 Batman 85 руб
- GB 34 Batman Forever 75 руб
- GB 35 Bugs Bunny 279 руб
- GB 36 Captain America 55 руб

### GB 72 Mortal Kombat II 85 руб

- GB 73 NBA JAM 85 руб
- GB 74 NFL Quarterback Club 45 руб
- GB 75 NFL Mantal 85 руб
- GB 76 Pinocchio 75 руб
- GB 77 Pochatons 85 руб
- GB 78 Race Days 67 руб
- GB 79 Robin Hood 85 руб
- GB 80 Robocop III 75 руб
- GB 81 Roger Rabbit 85 руб
- GB 82 Samurai III 75 руб
- GB 83 Simpson 75 руб
- GB 84 Soccer Man 3 85 руб
- GB 85 Speedy Gonzales 85 руб
- GB 86 Super Mario Land 55 руб
- GB 87 Super Mario Land 2 75 руб
- GB 88 Terminator II 75 руб
- GB 89 Tiny Toon 79 руб
- GB 90 Tiny Toon 2 75 руб
- GB 91 Tom & Jerry 75 руб
- GB 92 Toy Story 85 руб
- GB 93 True Lies 85 руб
- GB 94 Turtle's Island 75 руб
- GB 95 Wario Blast 75 руб
- GB 96 Winter Champion 75 руб
- GB 97 World Cup 59 руб
- GB 98 X-Man 59 руб
- GB 99 Yojo Bear's Gold Rush 79 руб

### Карtridge для GAME GEAR:

- GG 18en1 (Sonic 5, Rockman) 288 руб
- GG 218en1 (Sonic 5, Power Ranger) 283 руб
- GG 32en1 (Sonic 4, Sonic 3) 283 руб
- GG 45en1 (Power Ranger 2) 288 руб

### КАРТЕДЖИ ДЛЯ SUPER NINTENDO

- SN 006 Ace Striker 173 руб
- SN 007 Addams Family Values 148 руб
- SN 008 Aladdin 160 руб
- SN 009 Asterix 180 руб
- SN 011 Axelley 137 руб
- SN 012 Batman & Robin 180 руб
- SN 013 Batman Returns 113 руб
- SN 015 Beauty and the Beast 136 руб
- SN 016 Biker Mice From Mars 144 руб
- SN 017 Bubsy 136 руб
- SN 019 Bonkers 151 руб
- SN 020 Boogerman 222 руб
- SN 021 Brutal 145 руб
- SN 022 Bugs Bunny Rabbit Rampage 181 руб
- SN 024 Cuthroat Island 96 руб
- SN 025 Dark Water 58 руб
- SN 027 Donkey Kong 236 руб
- SN 030 Donkey Kong 3 207 руб
- SN 031 Doom 381 руб
- SN 032 Doom - Media key 486 руб
- SN 033 Double Dragon V 174 руб
- SN 034 Double Dragon V 187 руб
- SN 039 FIFA Soccer 143 руб
- SN 040 FIFA-97 167 руб
- SN 045 Ninja League 173 руб
- SN 046 Judge Dredd 143 руб
- SN 048 Jungle Book 160 руб
- SN 049 Jurassic Park 185 руб
- SN 050 Justice League 173 руб
- SN 051 Killer Instinct 189 руб
- SN 053 Lion King in Gold 181 руб
- SN 054 Mask 174 руб
- SN 055 Maui Mallari in Her Shad 174 руб
- SN 056 Mickey & Duck 3 197 руб
- SN 057 Mickey Mouse 125 руб
- SN 060 Mortal Kombat 3 189 руб
- SN 061 M 3 Ultimate 252 руб
- SN 063 Mortal Kombat 2 162 руб
- SN 065 NBA 97 173 руб
- SN 066 NBA Gena Go 166 руб
- SN 068 NBA Jam T.E. 160 руб
- SN 069 NHL 96 174 руб
- SN 070 Ninja Ninkal 141 руб
- SN 071 Pinocchio 177 руб
- SN 072 Porky Pig 117 руб
- SN 076 Power Rangers 158 руб
- SN 077 Prince of Persia 2 162 руб
- SN 078 Real Monsters 166 руб
- SN 079 Road Runners 156 руб
- SN 080 Robocop vs Terminator 160 руб
- SN 081 Symba 142 руб
- SN 086 Spain 197 руб
- SN 087 Star Gate 143 руб
- SN 088 Super Mario Kart 158 руб
- SN 089 Super Street Fighter 160 руб
- SN 090 Super Protector Fighter II 258 руб
- SN 091 Symba 142 руб
- SN 092 Terminator 159 руб
- SN 093 The Shadow 113 руб
- SN 097 Top Gun 2 156 руб
- SN 098 Total Carnage 174 руб
- SN 099 Turn and Burn 176 руб
- SN 100 Turles III 166 руб
- SN 101 Urban Strike 158 руб
- SN 102 Vegas Strikes 168 руб
- SN 103 Waterworld 160 руб
- SN 104 Weapoon Lord 160 руб
- SN 107 World Cup 94 87 руб
- SN 108 World Heroes 2 174 руб
- SN 109 Zero 4 Champ 181 руб





# 16-битная приставка SEGA MEGADRIVE 2 (код MD2). Цена 360 руб.

## Карtridge для SEGA MEGADRIVE:

- MD 001 TonJam and Earth 76 руб
- MD 003 2 in 1
- MD 004 Tank-James Bond 57 руб
- MD 011 Abrams Tank 78 руб
- MD 012 Addams Family 2 51 руб
- MD 013 Adventure Boy 59 руб
- MD 018 Arctic Odyssey 48 руб
- MD 014 Air Battle (G-Long) 49 руб
- MD 015 Aladdin 62 руб
- MD 016 Andrei Racing 63 руб
- MD 017 Animaliacs 45 руб
- MD 205 Asterix 63 руб
- MD 206 Atlanta 96 61 руб
- MD 207 Atomic Runner 45 руб
- MD 208 Attack Sub 688 105 руб
- MD 018 Aquatic Games 54 руб
- MD 209 Awesome Babe 79 руб
- MD 019 Awesome Possum 51 руб
- MD 210 Balz 58 руб
- MD 220 Barbie 54 руб
- MD 021 Bare Knuckle 41 руб
- MD 021 Bare Knuckle II 62 руб
- MD 212 Bare Knuckle III 79 руб
- MD 022 Barney's Hide 103 руб
- MD 023 Baseball 98 75 руб
- MD 024 Batman Returns 45 руб
- MD 213 Batman & Robin 62 руб
- MD 214 Batman Forever 76 руб
- MD 025 Battle Mania II 46 руб
- MD 026 Battle Tech 59 руб
- MD 027 Battledogs Double Drag. 39 руб
- MD 028 Beast and the Beast 51 руб
- MD 029 Best of the Best 61 руб
- MD 215 Beast Warriors 45 руб
- MD 030 Bio Hazard Battle 45 руб
- MD 031 Blades Vengeance 4 49 руб
- MD 216 BOB 85 руб
- MD 217 Bat Omen 45 руб
- MD 032 Blood 71 руб
- MD 218 Bloodshot 62 руб
- MD 033 Bonanza Brothers 79 руб
- MD 034 Bonkers 71 руб
- MD 035 Boogymon 79 руб
- MD 036 Boxing Legends 45 руб
- MD 056 Bugs Bunny 67 руб
- MD 218 Bunny Town 96 руб
- MD 038 Cadash 79 руб

- MD 039 Cannon Fodder 61 руб
- MD 041 Castlevania 155 руб
- MD 220 Centurion 115 руб
- MD 042 Chaos 89 руб
- MD 043 Chaos Engine 99 руб
- MD 044 Chase Hot II 45 руб
- MD 222 Chuck Rock 45 руб
- MD 059 Chiki Chiki Boys 58 руб
- MD 046 Circus 59 руб
- MD 223 Circus II 45 руб
- MD 047 Comix Zone 59 руб
- MD 048 Conquest 45 руб
- MD 049 Crack Down 76 руб
- MD 050 Crystal Pony 115 руб
- MD 225 Cthulhu 49 руб
- MD 051 Cuthroat Island 92 руб
- MD 052 Cyborg Justice 99 руб
- MD 226 Daffy Duck 98 руб
- MD 053 Dark Castle 48 руб
- MD 055 Davis Cup Tennis 129 руб
- MD 057 Desert Strike 45 руб
- MD 227 Desert Demolition 50 руб
- MD 057 DJ Boy 48 руб
- MD 228 Donald 79 руб
- MD 229 Doom Troopers 62 руб
- MD 045 Dume II 45 руб
- MD 230 Dr. Robotnik's 85 руб
- MD 061 Dynamite Headdy 132 руб
- MD 231 Dynamite Duke 43 руб
- MD 062 Earthworm Jim 76 руб
- MD 070 Earthworm Jim 2 76 руб
- MD 064 Ecco the Dolphin 1 48 руб
- MD 232 Eternal Champions 65 руб
- MD 233 Eternal Champions 85 руб
- MD 065 Ecco the Dolphin 2 45 руб
- MD 066 F-117 Night Storm 59 руб
- MD 067 F-15 Strike Eagle 48 руб
- MD 068 F1 World Champions 62 руб
- MD 069 Faery Tale 68 руб
- MD 234 FIFA-96 68 руб
- MD 063 FIFA-97 75 руб
- MD 235 Fighting Master 45 руб
- MD 236 Flintstones 45 руб
- MD 071 Gan Ground 65 руб
- MD 072 Garfield 132 руб
- MD 073 Gargamel II 153 руб
- MD 074 Gemfire 96 руб
- MD 075 General Chaos 59 руб
- MD 082 Generations Lost 49 руб
- MD 077 Golden Axe 139 руб
- MD 237 Golden Axe II 48 руб
- MD 139 Goody's 72 руб
- MD 238 Granada 45 руб
- MD 078 Greatest Heavyweights 118 руб
- MD 080 Gretzky 66 руб
- MD 081 Gretzky-97 89 руб
- MD 083 Gunther Heroes 59 руб
- MD 084 Gunship 45 руб
- MD 084 Haunting Pottery 59 62 руб
- MD 240 Heavy Nova 45 руб
- MD 085 Home Alone 2 45 руб
- MD 086 Hook 78 руб
- MD 087 Immortal 59 45 руб
- MD 241 Indiana Jones 45 руб
- MD 242 SuperStar Soccer Deluxe 62 60 руб
- MD 137 II Came from Desert 89 62 руб
- MD 243 Itchy & Scratchy 85 руб
- MD 244 Joe & Mac 45 руб
- MD 089 Izzy's 55 руб
- MD 090 Jewel Master (F) 133 руб
- MD 091 Jungle Book 59 руб
- MD 096 Jungle Strike 59 руб
- MD 092 Jurassic Park 2 59 руб
- MD 094 Kawasaki 55 руб
- MD 095 Last Action Hero 65 руб
- MD 096 Lawnmower Man 59 руб
- MD 097 Lethal Enforcers 65 руб
- MD 098 Liberty or Death 79 руб
- MD 245 Light Crusaders 75 руб
- MD 174 Lion King 79 руб
- MD 246 Lion King 2 65 руб
- MD 110 Lost Vikings 65 руб
- MD 101 Magic Grid 72 руб
- MD 102 Mad Dog 2 45 руб
- MD 103 Mario Lemieux Hockey 45 138 руб
- MD 104 Marvel Land 45 руб
- MD 105 Mega Man X 128 руб
- MD 105 Micro Machines 62 45 руб
- MD 247 Micro Machines 2 45 97 руб
- MD 107 Micro Machines Military 148 62 руб
- MD 108 Midnight Resistance 62 62 руб
- MD 248 Mini 29-45 руб
- MD 249 Minnesota Fats 47 руб
- MD 109 Moonwalker 45 руб
- MD 250 Mortal Combat 62 62 руб
- MD 251 Mortal Combat 2 75 руб
- MD 100 Mortal Combat 3 88 руб
- MD 115 MK3 Ultimate 88 руб
- MD 252 Muttant League Hockey 45 62 руб
- MD 112 Mutant League Hockey 133 133 руб
- MD 253 NBA 96 79 руб
- MD 202 NBA '97 73 руб
- MD 203 NBA '97 Hang Time 87 руб
- MD 113 NHL 95 65 руб
- MD 114 NHL 96 79 руб
- MD 111 NHL '97 79 руб
- MD 254 NHL 98 125 руб

- MD 116 Nigel Mansell's 49 руб
- MD 117 Out of Fun 45 руб
- MD 118 P.T. 59 руб
- MD 119 Panic of Funksong 58 руб
- MD 120 Panty Raid Modif. Policy 58 62 руб
- MD 121 Phantom Star II 68 руб
- MD 126 Populous II 148 руб
- MD 256 Pirates 76 руб
- MD 257 Pirates of Dark Water 62 руб
- MD 122 Pink Hollywood 59 руб
- MD 123 Pinocchio 78 руб
- MD 124 Pitfall 59 45 руб
- MD 125 Pit Fighter 85 руб
- MD 260 Poochants 87 руб
- MD 258 Populous II 148 руб
- MD 259 Predator 2 49 руб
- MD 127 Psygnosis Pinball 85 62 руб
- MD 260 Psycho-AMI Championship 85 62 руб
- MD 128 Puggsy 65 руб
- MD 129 Quack Shot 45 руб
- MD 261 Radical Rex 45 45 руб
- MD 130 Real Monster 55 62 руб
- MD 131 Red Zone 59 руб
- MD 132 Revolution X 78 руб
- MD 262 Risk 115 руб
- MD 133 Risk 115 62 руб
- MD 134 Rise of the Robots 51 62 руб
- MD 135 Ristar 65 62 руб
- MD 136 Road Rash II 48 62 руб
- MD 068 Road Rash III 59 62 руб
- MD 138 Roboco vs Terminator 62 62 руб
- MD 078 Rock 'n' Roll Racing 45 62 руб
- MD 263 Rolling Thunder 3 83 62 руб
- MD 264 Rocky 62 62 руб
- MD 140 Rocky and Bull 115 62 руб
- MD 141 S.Lucifer 59 62 руб
- MD 142 Samras 95 62 руб
- MD 143 Shadow Blaster 45 62 руб
- MD 144 Shadow Run 65 62 руб
- MD 145 Shining Force II 88 руб
- MD 146 Shinobi III 48 62 руб
- MD 147 Slam Dunk 75 62 руб
- MD 148 Snake Rattle 'n' Roll 115 62 руб
- MD 149 Socket 79 62 руб
- MD 265 Sonic & Knuckles 62 62 руб
- MD 266 Sonic the Hedgehog 45 62 62 руб
- MD 266 Sonic the Hedgehog 2 45 62 62 руб
- MD 151 Sonic the Hedgehog 3 65 62 62 руб
- MD 152 Space Harrier II 85 62 руб
- MD 153 Speed Ball 2 115 62 руб
- MD 154 Splatterhouse 3 65 62 руб
- MD 267 Spiderman & King Pin 45 62 руб
- MD 155 Sport Stars to Hollywood 79 62 руб
- MD 156 Squirrel King 68 62 руб
- MD 157 Street Fighter II 62 62 руб
- MD 268 Street Racer 48 62 руб
- MD 158 Street Racer 115 62 руб
- MD 269 Stargate 63 62 руб
- MD 159 Sub Terra 85 62 руб
- MD 160 Summer Challenge 65 62 руб
- MD 161 Sunset & Twenty 62 62 руб
- MD 270 Super Battleship 45 62 62 руб
- MD 162 Super Basketball 45 62 62 руб
- MD 163 Super Hang-On 45 62 62 руб
- MD 164 Super Mario Bros 89 62 62 руб
- MD 272 Super Mario Bros 89 62 62 руб
- MD 273 Super Monaco GP 45 62 62 руб
- MD 167 Techno Clash 54 62 62 руб
- MD 171 Tennis ATP Tour 66 62 62 руб
- MD 172 Great Waldo Search 115 62 62 руб
- MD 274 Thunder Force II 45 62 62 руб
- MD 173 The Zooz 96 62 62 руб
- MD 099 Theme Park 78 62 62 руб
- MD 201 The Lost World
- MD 175 Tennis (Jurassic Park) 3 133 62 62 руб
- MD 176 The Killers 79 62 62 руб
- MD 176 Tin Head 49 62 62 руб
- MD 177 Tin in Tiber 68 62 62 руб
- MD 178 Tiny Toon (All-Stars) 52 62 62 руб
- MD 179 Tiny Toon (Basketball) 55 62 62 руб
- MD 180 Tom Clowen 115 62 62 руб
- MD 181 Toy Story 89 62 62 руб
- MD 182 Trues Hyperstone 45 62 62 руб
- MD 275 Virtua Fighter 2 73 62 62 руб
- MD 183 Universal Soldier 59 62 62 руб
- MD 184 Urban Strike 62 62 62 руб
- MD 276 Vectorman 2 78 62 62 руб
- MD 185 The Zooz 96 62 62 руб
- MD 185 V.R. Troopers 52 62 62 руб
- MD 186 Wacky Worlds 115 62 62 руб
- MD 187 Weapon Lord 87 62 62 руб
- MD 188 Wheel of Fortune 54 62 62 руб
- MD 190 Wimbledon Tennis 48 62 62 руб
- MD 191 Win 'N' 115 62 62 руб
- MD 192 Wolfchild 115 62 62 руб
- MD 193 World Championship Soccer 45 62 62 руб
- MD 194 Worms 139 62 62 руб
- MD 204 Wrestlemania 83 62 62 руб
- MD 196 Worstie Ball 65 62 62 руб
- MD 195 X-Parts 63 62 62 руб
- MD 197 Yogi Burt 95 62 62 руб
- MD 102 Zero Tolerance 59 62 62 руб
- MD 277 Zero Wing 48 62 62 руб
- MD 199 Zoop 59 62 62 руб



# 64-битная приставка NINTENDO-64 (код N641). Цена 1 900 руб.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ NINTENDO-64:  
 - АКСЕССУАР ЦИФРОВОЙ ИЛИ АНАЛОГОВОЙ ЦИФРОВОЙ ДИГИТАЛ СТЕЕРИНГ ВHEEL FOR N64) (код D10). Цена 636 руб.  
 - СТАНДАРТНАЯ КАРТА ПАМЯТИ (STANDARD MEMORY PAK FOR N64) (код D12). Цена 152 руб.

## Карtridge для NINTENDO-64:

- MD 64 32 Aero Fighters Assault 701 руб
- MD 64 02 Blast Corps 559 руб
- MD 64 04000 Цифровой Тел 128 руб
- MD 64 34 Clayfighter 705 руб
- MD 64 06 Cruise USA 659 руб
- MD 64 03 Dark Hit 717 руб
- MD 64 08 Doom 786 руб
- MD 64 09 Duke Nukem 758 руб
- MD 64 10 Extreme G 742 руб
- MD 64 11 F1 633 руб
- MD 64 35 Gretzky 96 728 руб
- MD 64 05 Haze 742 руб
- MD 64 01 Killer Instinct 601 781 руб
- MD 64 15 Lamborghini 730 руб

- MD 64 16 Maze 705 руб
- MD 64 12 Mario Kart 685 руб
- MD 64 13 Metal Gear Solid 728 руб
- MD 64 20 Mortal Combat Trilogy 785 руб
- MD 64 21 Multi Racing Champion 784 руб
- MD 64 38 NBA Hang Time 792 руб
- MD 64 14 Plot Wings 844 руб
- MD 64 24 San Francisco Rush 728 руб
- MD 64 13 Star Fox 730 руб
- MD 64 16 Star Wars 785 руб
- MD 64 22 Turbo: Disaster Hunter 767 руб
- MD 64 19 Wave Race 662 руб
- MD 64 31 WCW vs WWF 728 руб

# Лазерные диски для 3DO:

- 3DO 2 Autobahn Tokyo 29 руб
- 3DO 3 Bounty Hunter 29 руб
- 3DO 7 Cannon Fodder 29 руб
- 3DO 9 Cobra 29 руб
- 3DO 10 Corpse Killer 29 руб
- 3DO 11 Cowboy Casino 29 руб
- 3DO 13 Crime Patrol 29 руб
- 3DO 15 F16 Inter-Scanner 29 руб
- 3DO 17 Dr Wars 29 руб
- 3DO 20 Flashback 29 руб
- 3DO 21 Flying Nightmares 29 руб
- 3DO 22 King of the Hill 29 руб
- 3DO 24 Game Gurus 29 руб
- 3DO 25 Ice Breaker 29 руб
- 3DO 26 Increase the Hedgehog 29 руб
- 3DO 29 Jurassic Park 29 руб
- 3DO 30 Killa Time 29 руб
- 3DO 32 Lost in Time 29 руб
- 3DO 34 Mad Dog II 29 руб
- 3DO 35 Star Wars 29 руб
- 3DO 37 Need For Speed 29 руб
- 3DO 38 Neo-Dancer 29 руб
- 3DO 39 Night Train (Konami) 59 руб
- 3DO 42 Out of This World 29 руб
- 3DO 44 Pa Taank 29 руб
- 3DO 46 Perfect General 29 руб
- 3DO 47 Phoenix 3 29 руб
- 3DO 49 90' at 29 руб
- 3DO 50 Quarantine 29 руб
- 3DO 51 Rebel Assault 29 руб
- 3DO 52 Rebel Assault 29 руб
- 3DO 53 Return Fire (Konami) 59 руб
- 3DO 55 Road Runner 29 руб
- 3DO 56 Salkomron 29 руб
- 3DO 57 Samurai Shodown 29 руб
- 3DO 59 Super Shark 29 руб
- 3DO 61 Shock Wave II 59 руб
- 3DO 62 Soccer 29 руб
- 3DO 63 Soccer Kick 25 руб
- 3DO 64 Space Hulk 29 руб
- 3DO 65 Total Eclipse 29 руб
- 3DO 68 Stellar Dragon's 29 руб
- 3DO 69 Total Eclipse 29 руб
- 3DO 70 Striker 29 руб
- 3DO 72 Super Mario Bros 59 руб
- 3DO 73 Super Mario Bros 59 руб
- 3DO 75 The Horde 29 руб
- 3DO 76 Theme Park 29 руб
- 3DO 77 Total Eclipse 29 руб
- 3DO 80 Way of the Warrior 29 руб
- 3DO 81 Who Shot Johnny Rock 29 руб

# КАКА ДЕЛАТЬ ЗАКАЗ

ОПЛАТА ЗАКАЗА ПРОИЗВОДИТСЯ ПРИ ПОЛУЧЕНИИ НА ПОЧТЕ.

Пришлите ОТКРЫТКУ или ПИСЬМО ПО АДРЕСУ: **123592, г. Москва, а/я 19**  
 На открытке или в письме УКАЖИТЕ:  
 - СВОЙ ТОЧНЫЙ и ПОЛНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС, ВКЛЮЧАЯ ПОЧТОВЫЙ ИНДЕКС;  
 - ФАМИЛИЮ, ИМЯ и ОТЧЕСТВО ПОЛУЧАТЕЛЯ (получатель должен иметь паспорт);  
 - ДОМАШНИЙ ТЕЛЕФОН (желательно, вдруг понадобится что-нибудь уточнить);  
 - КОД, НАЗВАНИЕ и ЦЕНУ ВАШЕГО ЗАКАЗА, (например: Код PS14, Комплект ФАЙТИНГИ, цена 1 тыс 760 руб).

Вы ТАКЖЕ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ ЗАКАЗ, ПОВЗВОНИВ ПО ТЕЛЕФОНУ (095) 498-54-11  
 Когда заказанный Вами товар придет на Вашу почту, Вам пришлют с почты извещение.  
 Для получения товара нужно с ИЗВЕЩЕНИЕМ и ПАСПОРТОМ пойти на почту, где оплатить стоимость товара. ВНИМАНИЕ!  
 Почтовое отделение сверх стоимости товара взимает сбор в размере примерно 10% его стоимости.

# BIG NOSE Freaks Out

Давным-давно, в золотую эпоху каменного века, когда еще не придумали Pedigree Pal и не изобрели велосипед и инвалидную коляску, жители пещер, выйдя на заслуженную пенсию, катались на роликовых досках, а питались исключительно костями, оставшимися от деятельности подрастающего поколения и прочих хищников. Костей, само собой, на всех не хватало, поэтому свой досуг пенсионеры посвящали сбору драгоценных продуктов питания в лесах, горах и долинах. И вот однажды, когда знаменитый первобытный дедок по кличке Большенос (фамилий тогда еще не было, но достоверно известно, что не менее известные Флинтстоны — его прямые потомки, причем все сразу, включая динозавров и Фреда) возвращался домой с удачной прогулки и возом костей, на него подло напал какой-то двуногий динозавр. Пока носатик собирал разлетевшиеся от удара камни мозги, злобный грабитель исчез с собранными костями сразу в пяти направлениях! Наш герой от подобной конспирации слегка потерял ориентацию и средство передвижения, но вскоре их обоих обнаружил, как и выход из сложившейся ситуации. Выходом, само собой, было прыть — по числу разбежавшихся динозавров. Как и во всякой уважающей себя игре, начинать полагалось с выхода простейшего, постепенно ставя перед собой более сложные задачи. Поэтому проект прусупруника и умыкнутых костей Большенос начал с Урожденного Леса, места гостеприимного и потому не очень опасного.

Итак, вам предстоит вместе с дедом Флинтстонов прощвырнуться по пяти зонам, наполненным сокровищами и опасностями, их окружающими. Но сперва выберите тип игры. Их переников (CHALLENGE). В последнем случае вы по очереди со вторым игроком будете веселиться в течение минуты на одном из четырех уровней каждой зоны, с целью собрать на нем как можно больше костей и обставить тем самым соперника. Гибнуть вы сможете, как и в нормальном режиме, но в гораздо больших количествах — пока не кончится время. Местонахождение призов, врагов, грибов и входов в бонус-уровни также не меняется. Но выход с уровня будет закрыт



— развиться в дозволенных рамках. Если к концу пятого раунда по сумме костей получится ничья, последний раунд придется переигрывать. При ином исходе победитель получит очень большую кость!

В режиме нормальной игры разница в количестве игровых костей почти не ощутима — вы просто по очереди будете управлять одним и тем же героем, расходуя одни и те же жизни. Налицо явная недоработка!

Перехожу к основной части описания. По сути своей игра является веселой и динамичной бродилкой-собиралкой, по типу сеговского "Соника" (нет, пожалуй, попроще все же будет, в плане построения) или 8-битного же "Wacky Races" (а здесь, пожалуй, перевес на стороне "Big Nose" в плане сложности прохождения). А еще она напоминает старых добрых "Super Mario Bros.", так как гибель персонажа здесь также происходит от одного вражеского касания (если нет в наличии каменной-оружия), зато по уровням в обилии раскиданы видимые и невидимые грибы — основные источники призов. Но если Марио призы из кирпичей добывал своей крепкой головой, то Большенос поступает мудрее и ценности выколочивает не менее крепкой доской.

Каждый грибок может содержать 3 кости, либо 5 наращивающих счет игры предметов, либо одну кучку камней, либо одну жизнь, либо являться переключателем и при активации менять ориентацию героя, или даровать временную неуязвимость, или повышать его прыгучесть, или устраивать светопрестваление, или высвечивать все невидимые платформы на уровне (которыми, впрочем, можно пользоваться и "на ощупь"). Кости и камни встречаются и в чистом виде. Последние выступают в качестве оружия и защитного поля на одно касание. Их можно собирать до трех штук за раз, наращивая мощность стрельбы. Но первое же неудачное столкновение с врагом лишист вас всего набранного оружия, так что не халпайте через край, лучше оставляйте про запас. Кости нужны вам для того, чтобы в конце уровня получить жизнь. Для этого вы должны собрать штук тридцать костяшек. Еще жизни дают за очки (каждые 20000) и сообразительность в отыскании секретов.

Попав в определенное место лабиринта, вы сможете очутиться в бонус-мире. Их на каждом уровне несколько, ниже я открою вам расположение некоторых, а также грибов-переключателей и жизней. В бонус-мирах выход обычно находится в правом нижнем углу, поэтому передвигайтесь лучше по верху, собирая все, что найдете. Животные в бонусах не опасны. Напротив, прокатившись на их спинах, вы сможете







попасть к какому-нибудь особо ценному грибу. В некоторых мирах вам потребуется высокий прыжок для достижения результата. Если во время игры вы заметите над собой стрелку, указывающую вверх, то нажав "вверх" на джойстике, вы воспользуетесь лифтом. Вход в лифт виден не всегда, будьте внимательны. Еще встречаются невидимые проходы в стенах, попасть в которые обычно можно лишь в прыжке откуда-нибудь сверху. Для подъема по наклонным плоскостям, как и в "Сонике", требуется хороший разбег. Мертвых петель вы в этой игре не найдете, но по вертикальным стенам покататься придется, и не раз. Сразу предупреждаю, прыжок с наклонных поверхностей редко удается, как и меткий выстрел камнем в прыжке. Поэтому для преодоления пропащей посредством трамплинов лучше просто разогнайтесь, как следует.

В конце четвертого мира каждой из пяти зон вас ждет хулиганистый динозавр, восседающий на своем брате большем либо в гонимой машине, и непременно вооруженный камнями. Дубинкой вам его не забить, но в случае потери оружия не отчаивайтесь — скоро вам будет послан дар свыше, и битва возобновится на равных. Полоска энергии босса указана внизу экрана, а ваши жизни и собранные кости — в его верхнем левом углу. Для победы над вторым боссом стойте на платформе в центре, в битве с остальными маневрируйте у левого края, в прыжке вворачиваясь от выстрелов врага. После победы над каждым из боссов Большенос попадает в особый бонус-раунд, где он должен пропрыгать по грибам в правый край уровня. Удачливого прыгуна наградят дополнительным continue (в начале дается одно продолжение и три жизни).



Для облегчения игры не ленитесь собирать кости и жизни. Время игры идет и в нормальном режиме, хотя и не указывается на экране до тех пор, пока его не останется по-настоящему мало, но если оно кончится, как и в случае продолжения игры, вас перенесут на начало уровня. При этом все призы (и жизни!) вернутся на свои места, а ведь есть уровни, в которых найдено две и более жизни!.. Учите, максимальный их запас — 9 штук.

Напоследок — несколько советов по конкретным уровням.

#### Уродливый лес.

Самый опасный противник — оса, поскольку не просто летает, а злонамеренно пытается вас укусить. Еще встречаются плюющиеся росянки, ползающие улитки и броненосцы.

**1.** В первый бонус вы попадете, если съедете с левого края первого проема. На выходе из этого "травяного фронта" окажетесь на правом крае, где гриб-переключатель высветит верхний проход к жизни в левом верхнем углу уровня. Попасть туда можно, поднявшись на первом лифтовом дереве. Еще одна жизнь — вверх, в конце уровня. Чтобы ее получить, держитесь самого верхнего пути.

**2.** С начала уровня жмите вправо, пока не доедете до оси. Стенка за ней фальшивая, внутри — гриб-переключатель. Появившиеся платформы позволяют в конце уровня добраться до жизни, которая находится в правом верхнем углу лабиринта вместе с шестью костями.

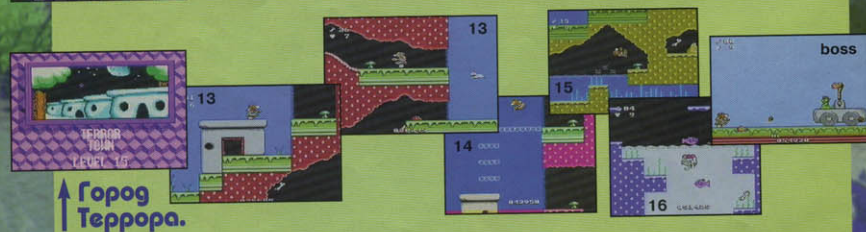
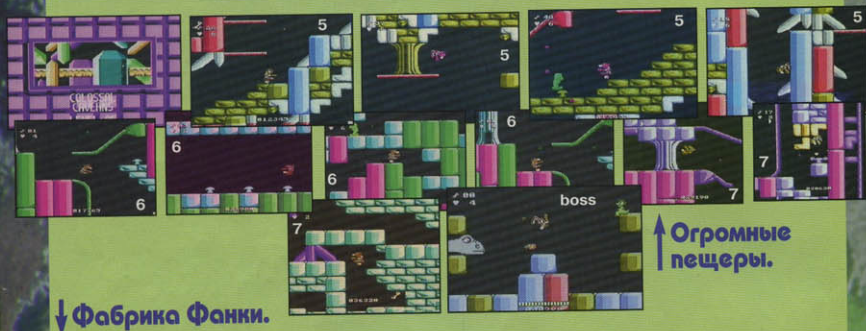
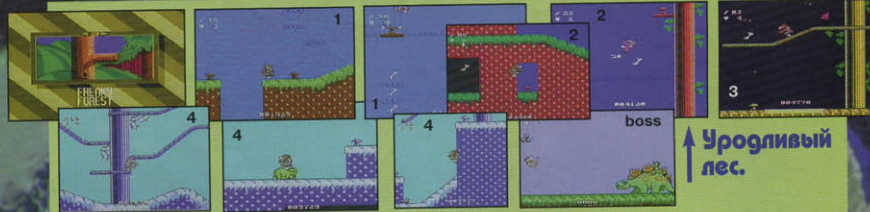
**3.** Краткий путь. Заберитесь на первую верхнюю ветку и прыгните с края влево. Жизнь вы так не получите, но и не потеряете.

**4.** Когда вы окажетесь на дне ледяного оврага, запрыгните внутрь правой стены — там тайник с костями. Затем забирайтесь вверх по ступенькам, на предпоследней — вход в бонус со слоном и жизнью.

#### Огромные пещеры.

Вместо ос здесь летают мухи и стаи маленьких, но злобных птичек. Ходят зеленые человечки, из-под земли лезут шариковые змеи, брызгающие ядом. Лабиринты запутанные, много отвесных стен.

**5.** Первый гриб — комом... Еще один такой подвох — в яме между двумя стаями птичек. Когда встретите вторую стрекозу, с утеса не прыгайте, а съезжайте — окажется в бонусе. В яме с гуманоидом не теряйтесь — поднимитесь по невидимым платформам. Во время спуска по шахте взгляните в первое правое ответвление — продолжив спуск, вы получите жизнь. После ищите вверх утипочек с птичками, там справа вход в еще один бонус. А затем прыгайте за жизнью по платформам на колоннах (встретится гриб — не трогайте, внутри сидит муха).







6. Для начала обретите высокий прыжок — вниз от дупла, прыгните с края спуска к выступу с грибом. Теперь можно по дуплу подняться к ранее неприступному уступу и, доехав до шахты, попасть в очень хитрый бонус. Из первых трех грибов выбирайте правый, затем средний, в итоге получите 9 костей. Второй бонус находится в 4-й снизу тупиковой ветке узкого туннеля. С высоким прыжком вы сможете получить жизнь, она в правом грибе вверху. На выходе из туннеля подпрыгните к грибу вверху, окажетесь на невидимой платформе, с которой достанете вторую жизнь. Сразу после этого, разогнавшись на трамплине, прыгните на ветку с еще одной жизнью!

7. В самом начале вы можете запрыгнуть на левую верхнюю ветку с невидимого гриба и получить невидимую жизнь. Чуть выше живет стая птичек, рядом с ними — вредный гриб. После большой горки идите влево, там по невидимым грибам поднимитесь ко второй жизни. Есть на уровне и гриб с высоким прыжком, ищите его в тулках наверху.

8. Спрыгните вниз у начала уровня, и вы найдете бонус. Высокий прыжок — слева от верхушки третьего дерева. А спустившись к корням четвертого, перепрыгните стенку справа, и вы найдете невидимую жизнь и вход в бонус (у горки). **Фабрика Фанки (принц такой).**

Основные противники на фабрике, само собой, разные механизмы (шестеренки, сверла, лава из котла), но встречаются и крысы, и птеродактили. Появляются летающие платформы, весьма неудобное средство передвижения.

9. Поднявшись на первой платформе, идите влево к грибу с жизнью. Вход в бонус — после второго туннеля со сверлом, но бонус здесь необычен тем, что на нем можно умереть... Второй бонус безопасный, находится в ямке в третьей части лабиринта (перед двумя грибами). Как увидите, разбегитесь и прыгайте через проем к выступу с жизнью.



10. Перепрыгнув два проема в начале, спускайтесь вниз для входа в бонус. Очередная странность: бонус вроде без призов. Это не так: обратите внимание, где вы окажетесь, когда выйдете. Прыгайте вниз и в шахту для второй части бонуса — с жизнью!

11. Бонус: поднявшись на первом лифте, идите вправо. Чтобы получить жизнь, надо метко прыгнуть с опрокинутого динозавра.

12. Бонус: дойдите до второго проема — спускайтесь вниз. Идите налево, с трамплина прыгайте на верхнюю левую платформу и продолжайте движение влево. В бонусе поднимайтесь с помощью невидимых грибов.

#### Город Террора.

Птеродактили стали быстрее и агрессивнее, сухопутные враги теперь — агрессивные собаки и другие пещерные люди. Под землей много воды, в которой живут рыбы, и нелегко передвигаться и стрелять (что я говорил, "Марио" чистой воды).

13. Стукните гриб в правом верхнем углу первого "квартала", после чего по ранее невидимой платформе следуйте влево к грибу с жизнью. Бонус находится в самом конце второго "квартала" в проеме, рядом ищите гриб с высоким прыжком. Второй бонус с жизнью в правом верхнем углу — в начале третьего "квартала".

14. Включите гриб на выходе из первой пещеры для облегчения доступа к жизни, которая находится в ее верхнем правом углу. Вторая жизнь будет после первой горки, также вверху справа. Гриб с высоким прыжком ищите перед третьим кварталом вниз.

15. Жизнь лежит в пещерке под третьим "кварталом".

16. Жизнь в первой пещере, на правом берегу.

#### Убийственные горы.

Есть все основания считать эти горы таковыми. Подлые птеродактили научились от нашего обидчика вредной привычке бросать камни и теперь делают это без передышки. А еще обезьяны с веток на голову валятся, ящеры бегают... И быстро бежать, можно без потерь и остановок пройти их по верху, да еще и костей на жизнь собирать. Надо лишь стрелять почаще да прыгать вовремя.

18. Придерживаясь указанной тактики, вы найдете жизнь и сможете попасть в бонус, где по невидимым грибам проследуете к еще одной жизни.

19. Аналогичная предыдущей ситуации.

20. Сложнейший и запутаннейший уровень! Пара приемов, которые могут вам помочь уцелеть: в тулковых ситуациях ищите невидимые грибы или грибы-телепортаторы, по узким и корявым платформам все время прыгайте.



торопились давать отпор: они привыкли к таким вторжениям еще в конце 20 века. Главный вопрос, который мучил объединенное командование Земли — как бы пооригинальней разгромить незваных агрессоров, а то все эти супер-десантники, рейнджеры и командос уже порядком поднадоели даже самим генералам. После долгих поисков и споров, когда ударный легион уже добрался до нашей планеты, было решено возложить почетную миссию спасения на двух боссов земного происхождения — Годзиллу и Мотру. Ну, с Мотрой-то

## ВАШИ ПОДОПЕЧНЫЕ — МОНСТРЫ

GODZILLA

MOTRA



один раз проходит не более двух клеток, а Мотра летает в два раза дальше). Чтобы завершить ход, нужно еще раз нажать "А", а "В" позволяет отменить выбранный маршрут и начать все заново. Чтобы пропустить ход, выберите фигурку и нажмите "А" два раза (второй раз — чтобы утвердительно ответить на вопрос игры). Если во время своего хода наше чудовище окажется по соседству с боссом космическим, продолжать движение становится невозможным и остается только решить, будем ли мы атаковать

# GODZILLA

## MONSTER OF MONSTERS

Помнится еще в 24-м номере журнала Лев под Вязом предлагал взглянуть по-новому на то, какво живется боссам. И мой ученый сосед не одинок — разработчики из "ТОНО", видимо, тоже задумывались над этим. Результатом размышлений стала оригинальная игра, которую я и рекомендую сегодня вам. Итак, в 2000 году н.э., когда менялись орбиты Плутона и Нептуна, таинственные завоеватели вселенной с Планеты X объявили Земле войну. Ударный легион космических монстров высадился в солнечной системе и стал захватывать планеты за планетой. Однако, земляне не



все понятно: она с давних пор считалась хранилищем Земли. Но как людям удалось договориться с Годзиллой? Жаль, что разработчики не удосужились сделать этап "Столкнись с монстрами"! Впрочем, может Годзилла и сам был не прочь померяться силой с незваными конкурентами? Как бы там ни было, вам теперь предстоит чудовищная задача — помочь земным чудовищам справиться с чудовищами космическими. В игре два режима: стратегический (при этом текущий этап виден как карта с фигурками земных и космических боссов, передвигающихся по шестиугольным клеткам) и боевой (здесь придется брать с боем каждый шаг, запланированный в стратегическом режиме).

**Управление в стратегическом режиме** одинаково для обоих наших подопечных. Сначала надо выбрать, кем ходить (навести рамку и нажать "А"). Затем выбранного монстра можно передвигать джойстиком (Годзилла за

вать неприятеля и, если "YES", то каково (игра перестраховывается на случай, если по соседству окажутся сразу несколько противников). Поединки между монстрами длятся один раунд (примерно 40 секунд). Если в течение этого времени оба чудовища остаются живы, игра разводит противников заливать раны.

**Главная задача в стратегическом режиме** — довести боссов до клетки с телепортатором (она есть на каждой планете — там изображено здание с параболической антенной). Как воспользоваться телепортатором, рассказал Максим Романчев из г. Вологды в 35-м номере журнала: достаточно пропустить ход на этой клетке, и игра сама предложит перенести нашего героя дальше. Однако, здесь есть маленькая хитрость. Если одно из наших чудовищ погибнет, а второе потом сумеет-таки телепортироваться, игра засчитает этап пройденным и на следующем этапе восстановит погибшего. А вот если вы сначала телепортируете одно чудовище, а второе



Чтобы уничтожить инопланетный корабль, разгромите пушки, отмеченные цифрами 1 и 2.



# ФАНТАСТИКА

## БОСсы



рекомендует

## Великий Дракон



погибнет потом, этап придется начинать заново. Чтобы получить пароль для сохранения текущей игры, достаточно навести рамку на клетку с телопортатором и нажать "Select".

**В боевом режиме** вам предстоит прорыватьсь по запланированному в стратегическом режиме маршруту и вести поединки с боссами-противниками.

**Управление Годзиллой:** вправо — идти вперед; влево — пятиться назад; вверх, вверх-влево, вверх-вправо — прыжки; вниз — присесть; "A" или "Turbo A" — удар верхней лапой; "B" или "Turbo B" — удар нижней лапой; вниз+"B" или "Turbo B" — удар хвостом; "Start" — огненное дыхание.

**Управление Мотрой:** вправо — лететь вперед; влево — пятиться назад; вверх — набрать высоту; вниз — спуститься; "A", "Turbo A", "B" или "Turbo B" — выстрелы из глаз; "Start" — бомбардировка смертоносной пылью.

В этом режиме в верхней части экрана видны линейки жизненной энергии ("LIFE") и суперспособностей ("POWER" — тратится с каждым нажатием "Start" и восстанавливается с течением времени). Оба наших босса очень сильны спереди и практически безоружны сзади, поэтому, прежде чем идти вперед, старайтесь разгромить все вражеские укрепления. Вторая хитрость при игре в боевом режиме — экономьте капсулы с жизненной энергией. Эти капсулы появляются на месте уничтоженных врагов и начинают свой несложный путь направо. Старайтесь держать впереди себя небольшой запас — расхода капсулы по мере надобности, можно преодолеть любую линию обороны с минимальными потерями.

Теперь несколько слов об особенностях наших чудовищ. Преимущество Годзиллы — мощные удары. При помощи огненного дыхания и ударов хвостом и лапами этот босс способен выигрывать поединки с космическими монстрами всего лишь за один раунд. Однако, уворачиваться от снарядов на задних лапах крайне сложно. Это не вызывает проблем на первых этапах, но когда противник начинает применять мощные самонаводящиеся реактивные снаряды, жизнь Годзиллы оказывается под нешуточной угрозой (хотя, если использовать огненное дыхание, такие снаряды пролетают сквозь чудовище с минимальным ущербом).

Преимущество Мотры — высокая маневренность и способность атаковать противника, держась на расстоянии выстрела из глаз. Эта гигантская бабочка может легко уворачиваться от снарядов и преодолевать самые сложные укрепления с полным запасом жизненной энергии. Поэтому для прохождения большинства этапов новичкам рекомендуемую стратегию.



Эта гигантская бабочка может легко уворачиваться от снарядов и преодолевать самые сложные укрепления с полным запасом жизненной энергии. Поэтому для прохождения большинства этапов новичкам рекомендуемую стратегию.



**Мотрой** гораздо легче проходить этапы и уворачиваться от вражеских залпов.

держивать следующей стандартной стратегии. Сначала занимает оборонительную позицию с таким расчетом, чтобы атакующие космические монстры падали бы под перекрестные удары Мотры и Годзиллы. Ликвидировав враждебных боссов, избавиться от Годзиллы и телопортируйте Мотру.



Элементы этой тактики можно начать осваивать на первом же этапе — **планета Земля**. Поначалу космические монстры ведут себя довольно осторожно и могут даже отступать на следующий этап. А ведь каждый удавшийся босс — это незаработанные очки и упущенная возможность повысить уровень. Поэтому не старайтесь нападать первыми: дождитесь противника и, если за первый раунд с ним справиться не удастся, у вас в запасе будет как минимум еще одна попытка.





Марс

На Марсе начнутся первые трудности — поначалу наши боссы окажутся в очень узком "коридоре", где невозможно бить одного противника вдвоем. Рекомендуем сначала вывести на простор Годзиллу, а уж потом подтянуть Мотру. На этой планете вы впервые можете столкнуться с инопланетным космическим кораблем (на карте он расположен в клетке с голубым цветком на той же горизонтали, что и клетка с Мотрой). Можно, конечно, просто пройти мимо, но лучше разобраться. Для этого надо уничтожить пару мощных пушек: одну на носу корабля ниже двух лазерных установок, вторую — на командирской рубке.



Юпитер и Сатурн со "стратегической" точки зрения — очень легкие планеты. Следуя стандартной стратегии, перекрывайте "горловины", подманивайте противников и громите их поодиночке.



Юпитер



Уран

На Уране космические чудовища вполне могут атаковать с двух сторон. Для реализации стандартного стратегического плана вперед рекомендуем поставить Годзиллу. Если же превосходящие силы неприятеля сомнут его, старайтесь поддерживать жизненную энергию Мотры, перелетая по клеткам (лучше всего вниз и, в тот же ход, обратно).



Сатурн



Плутон

Плутон можно проходить двумя способами: либо перебить всех монстров (в этом случае придется выманить Меха-Годзиллу, засевшего в тупике с телепортатором); либо быстро избавиться от Годзиллы и отправить Мотру к телепортатору, надеясь, что Меха-Годзилла не сможет продержаться чудовищную бабочку до подхода остальных боссов.



**ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ! ГОДЗИЛЛА ПРИВЕТСТВУЕТ ВАС!**





## ВАШИ ПРОТИВНИКИ — МОНСТРЫ

VAIBANG



На носу этого мило улыбающегося босса — стреляющий рог. Думаєте он наставил на нас это оружие, чтобы подружиться?

BEZORA



Гигантский сухопутный осьминог. Очень нахальный, но почти безвредный.

GANBOGA



Король монстров. Летает не хуже Мотры и стреляет мощными молниями. Чтобы король не разошелся, удерживайте его в углу.

GIGAN



Самое грозное оружие этого противника — шипы на груди. Не давайте ему передышки, иначе эти шипы развернутся.

WESCHA—GODZILLA



Робот-монстр: железные лапы и железная голова. Не давайте сидящему внутри экипажу времени на переговоры.

BOGUERA



Единственное оружие этого босса — электроразряды средней мощности.

VEVRAH



Единственный противник, полагающийся исключительно на крепость своих зубов и когтей. Поэтому драться с ним приятнее всего.

HEDORAH



Эта копна безвредна на расстоянии удара хвостом (выстрела из глаз).



Нептун

Нептун. Велик соблазн просто подтянуть Мотру и занять круговую оборону. Но лучше не оставлять Годазиллу в углу, иначе бабочке придется несладко.



Планета X

Планета X. По стратегическим меркам не сложней Юпитера с Сатурном. Единственное серьезное отличие в том, что теленпорный пункт (так здесь называется теленпоратор) находится под неусыпной охраной трехглавого дракона Ghidora (прошу нас не путать — в фильмах этого дракона величали Королем монстров, а не Великим Драконом). Сначала рекомендуем уничтожить всех остальных космических монстров по стандартной схеме. Затем подходите к командному пункту и предоставьте противнику возможность нападать первым. После каждого раунда маневрируйте влево-вправо для подзарядки капсулами, но сами противника не атакуйте: от двух раундов подряд восстановиться тяжело. После гибели Короля монстров командный пункт захватить не сложней, чем любую другую клетку планеты X. Финальные заставки тоже сделаны

вовне в духе сюжета, придуманного Львом под Вязом. Потерпевшие поражение агрессоры все-таки успели смыться, прежде чем на их командный пункт обрушилось справедливое возмездие. В оставленной записке эти злодеи признали, что потерпели поражение, недооценив силу Годазиллы (а про Мотру почему-то ни слова). Доселе непобедимый легион космических монстров разгромлен, и не вернуть уж грозных боссов Gigan и Ghidora. Потеря свою последнюю базу, обитатели планеты X были вынуждены спастись бегством. Но захватчики не отказались от черных замыслов и торжественно поклялись, что не будут скитаться по Вселенной вечно. Когда-нибудь они соберут второй, а если понадобится, то и третий легион монстров, чтобы захватить Землю и уничтожить человечество...

Вот такая хвастливая записка. Надеюсь, что длительное путешествие по космическим просторам образумит этих горе-завоевателей. А пока Годазилла и Мотра вернулись на Землю зализывать раны.

И Годазилла так понравилось спасать человечество, что, подлечившись, он начал донимать военные базы вооруженных сил Земли. И чтобы справиться с этой стихийной напастью, объединенное командование было вынуждено собрать мощный бронированный кулак... Впрочем, об этой стратегической игре фирмы "TOHO" (она так и называется "Godzilla 2") я лучше расскажу как-нибудь в другой раз.

G. Dragon



Продаю картриджи  
Мегадрайв: Two Tribes  
(100 руб.), Pacific Theatre  
of Operation (100 руб.),  
Zombies Ate My Neighbours  
(90 руб.), Desert Strike  
(80 руб.). Тел. 480-55-83.  
Звонить с 12-00 до 20-00.  
Дима.

Продаю картриджи для Денди: Best  
of the Best + Contra + Rambo – 30 руб.;  
The Jungle Book + Indiana Jones –  
25 руб.; TMNT 2 – 30 руб.;  
Super Spiderman '97 – 30 руб.;  
Super Wonderful Mario – 25 руб.  
и многое другое. Отличное  
качество гарантирую. Адрес:  
107553 Москва, ул. Большая Черки-  
зовская, д. 24, к. 1, кв. 116, Нику

### Анекдоты "Mortal Kombat" от Red Fox (г. Москва)

Решил однажды Кано разыграть Скорпиона.  
Подкрался к нему да как заорет: "Сзади!!!"  
"Где?" – дернулся Скорпион и с размаху  
заехал тому в глаз.  
Так Кано стал Кано.

Лежит Рептилия на газоне,  
косточкой в зубах ковыряет.  
Мимо идет Ермак и спрашивает:  
– Эй, ящерица! Что развалился?  
Знаешь, что топтать газоны запрещено?  
– Да, знаю, знаю! Отвали!  
– А чьей это косточкой ты в зубах ковыряешь?  
– Да проходил тут один умник,  
нельзя, говорит, газоны топтать!  
– Ну и что?  
– А я на него плевал...

Продается  
Мегадрайв 2 с двумя  
джойстиком и 18-ю  
играми. Всего  
за 700 руб. Тел. (095)  
429-11-69. Звонить  
после 19-00. Борис.

Продаю картриджи  
Мегадрайв: Tasmania (60 руб.),  
Back to the Future 3 (25 руб.),  
World of Illusion (56 руб.),  
Phantom 2040 (65 руб.),  
Batman and Robin (65 руб.).  
Тел. (095) 153-95-36,  
Дмитрий.

На коробке картриджа "Sonic 3D"  
красуется некое соникоподобное  
существо, по всей видимости  
женского пола.  
Вы не знаете, кто это?

*Маленький мальчик по рынку гулял,  
Воруж на лотке "Ultimate" усидал.  
Деньги он платит, "Mortal" берет,  
Быстрой походкой к дому идет.*

*Картридж в приставку с разбегу вставляет,  
Что же он видит, что замечает?  
Вместо "Комбата" – черный экран!  
"Reset" он давит, садясь на диван...*

*Нет, ничего не поможет ему.  
Сломанный "Mortal" ему ни к чему.  
Вот, чуваки, вам мораль на века:  
НЕ ПОКУПАЙТЕ НА РЫНКЕ МК!*

*Smokeman, г. Москва*



Завтра в 7-00 утра состоится казнь всех отрицательных персонажей МК.  
Явка указанных лиц строго обязательна.

По пустякам прошу не беспокоить.  
Финальный босс.

АЙЮШИ вырастет в Ту-Рекса?

Художники,  
рисующие в стиле  
"Манга", ДАВАЙТЕ  
СКОННЕКТИМСЯ!!!  
Тел. 192-67-26,  
E-mail HRgennadiy@  
hotmail.com  
fidonet эха ru.anime

Продается Мегадрайв 2  
в отличном состоянии за  
356 руб., а также картриджи  
(до 40 руб. за штуку).  
Тел. (812) 233-26-74. Вова.

Была у меня Dendy,  
да и сейчас есть.

Продаю картриджи  
для Денди. Тел.  
(095) 197-27-20.

Срочно продаются:  
1) SEGA MD2 (2 джой-  
стика, Mega Key)  
с 9 картриджами;  
2) Super Nintendo  
(2 джойстика) с  
3 картриджами;  
3) дешево картриджи  
для Dendy.  
Цены договорные.  
Тел. 557-50-01  
доб.6-92. Игорь.

Продаю Sega с 11  
картриджами за 600 руб.  
(в отличном состоянии).  
Возможна продажа  
отдельно приставки (250  
руб.) и картриджей (от 30  
руб. до 60 руб. за штуку). Тел.  
(095) 287-55-52. Звонить  
с 15-00 до 21-00. Жена.

У МЕНЯ ДОМА 5 ЖИВОТНЫХ:  
КОШКА, МУРКА,  
ПОПУТАЙ, ЧЕРЕПАХА  
И 2 ТРАЧКИ СОВИКА.

Продаю Super Nintendo  
в отличном состоянии  
с 9-ю супер картриджа-  
ми, ключом, двумя  
джойстиками и стерео  
AV кабелем. Недорого.  
Тел. (095) 336-80-75  
Денис

Продаю картриджи  
для 8-биток и для  
SNES. Тел. (095)  
378-81-25. Андрей.

Продаю картриджи  
для Денди и Sega в  
хорошем состоянии.  
Тел. (095) 256-45-70.  
Дима.

Продаю приставку Sega  
(200 руб.) и картриджи к  
ней: МК 3 (50 руб.), UMK 3  
(50 руб.), Dune (40 руб.),  
Virtua Racing (50 руб.),  
Skeleton Krew (40 руб.),  
Любые картриджи  
для Dendy по 10 руб.  
Тел. (095) 907-32-31, Влад.

Хочу переписываться с  
фанатами игр (SEGA, IBM)  
"Mortal Kombat", "Dune",  
"Doom II", "Warcraft II",  
"Resident Evil", "Bloodshot",  
"Red Zone", а также  
автомото-гонками и  
мультиязычными играми. Мне  
14 лет. Адрес: 350000  
г. Краснодар, ул. Братьев  
Игнатовых, 35-3,  
Тружеников Сергей

АХТУНГ! Продаётся приставка  
Panasonic 3DO FZ-10 (PAL),  
немного б/у, с паспортом.  
Прилагается 12 игровых  
дисков. Цена 1млн руб.  
старыми. Тел. 125-67-41 Дима

Продам Sega  
с 12 картриджами.  
Недорого. Тел.  
(095) 439-75-61.  
Звонить с 18-00  
до 21-00.







Я френчез очень опасное дело, вышло само собой. Тебе не нравится быть лично френчезом? Выслушайте!

Если вы хотите жить бы Обам, Ружавицкий и заблудившийся человек, то вы должны сами брать ответственность за свои действия.

И что же, доктор? Вы же знаете, что вы любите брать ответственность за свои действия.



Разумеется, не оскорбляясь! Чего вы хотите?

Простите, пожалуйста. Она верит в Обаме. Но вы же знаете, что вы любите брать ответственность за свои действия. С вами будет Ружавицкий и Обаме. И вы же знаете, что вы любите брать ответственность за свои действия.



Двадцать солдатиков и 20 тысяч патронов. Это много, правда? Не забудьте, вы же знаете, что вы любите брать ответственность за свои действия.



Парни, они свободны! Это засада! Проклятые, да их там целая армия!



Идите, никто не ждет вас. Вы же знаете, что вы любите брать ответственность за свои действия.

Безум, но как...??

Двадцать солдатиков и 20 тысяч патронов. Это много, правда? Не забудьте, вы же знаете, что вы любите брать ответственность за свои действия.



Ну, конечно, только из-за того, что вы же знаете, что вы любите брать ответственность за свои действия.

Ай, столько не выстрелять, базовое что-то преобразовало в золото, авария переборщила. Это с самого начала было получено!



Может случиться такая ситуация, но вы же знаете, что вы любите брать ответственность за свои действия.

Что за черт! Там нулевой вариант!



Через свои планы, вы же знаете, что вы любите брать ответственность за свои действия.

Простите, пожалуйста, ребята, сейчас начнется самое интересное!



Их, я создаю. Оправдываетесь, пожалуйста. Техника, подготовьте самодельную амуницию.

Слушаете, сэр? Слушаете, самодельная амуниция, встреча, Безум!

Слушаете, ребята, мы подготовили тебе телуру встречу, Безум!









Со мной все  
в порядке,  
парни.  
Дома это  
было и не  
легко...



Думешь,  
это копей?



Послушай,  
давай? Что с тобой?

Нет, Коэн —  
после того опыта,  
который ты получил,  
я не могу представить  
тебя как человека,  
способного  
смириться.



Что, безумство,  
выдался жареный...

Полта восточ в мире не  
только потому что он  
лучше остальных и полюбил  
дети парня в начале школы  
своей первую победу над  
темными силами этого мира.

Темный горный ветер шел в  
первую очередь из ступеней  
волос. И не случайно, то же  
до этого момента все  
кончилось с одними из  
лучших и лучших героев,  
которые были в этом мире  
и которые были в этом мире

Арти для фильма  
однозначно не  
горный успех.  
Мистер Шенк-  
Арти же бы  
Эти был его  
лучше учителя...

**КОЕЦ**



Сопоставь,  
стара съездом  
улиц, Ри.  
И в первом  
и второй  
выбора, либо ты  
со мной, либо  
с твоим парнем!



**ВАК!**



Я знаю тебе  
выбора, либо ты  
со мной, либо  
с твоим парнем!

Я слыш  
или предостере-  
ожде!



Вы родились еще  
бончи, ссорились  
меня победил,  
выигрыш!!!  
выигрыш!!!



Вы не только делали  
свою роль...

...но хотите  
разделиться  
и смерть?!!



Кен! Ты ЖИВ!!!  
Сейчас ты  
самостоятельно  
решаешь свое будущее,  
иначе тебе не  
выжить!



**ОК!**

Так то  
лучше!



Види ты еще не  
определил  
способы!

Кен, давай  
шорочени!!!

Лучше не  
задергивайся,  
Бови!



№36  
1998

ИЗВЕСТИЯ

# ВИДЕО-АСС

РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О МИРОВОМ КИНО

Вышел в свет новый,  
36 номер журнала «Видео-Асс»  
Читайте и выписывайте!  
Покупайте и требуйте в киосках.  
Все о новинках мирового экрана!



## Музыкальный парад

1. Earthworm Jim 2 (MD) на continue (-) (1)
2. Toshinden 2 (PSX)  
мелодия конечных титров (-) (1)
3. Donkey Kong 2 (SN) у Funky Kong'a (1) (3)
4. Road Rash 3 (MD) трасса Italy (-) (1)
5. Dune 2 (MD) выигрыш уровня (-) (1)
6. Sonic 3D Blast (MD) заставка (-) (1)
7. Killer Instinct (SN) начальная (3) (7)
8. Revolution X (PSX) джунгли Амазонии (2) (2)
9. Aladdin (MD) этап Escape (-) (1)
10. Sonic 3 (MD) ледяной этап (5) (4)



После названия игры указаны: первые скобки – место в прошлом хит-параде, вторые скобки – в скольких хит-парадах ПОДРЯД присутствовала данная игра.

## 8-битные приставки

Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, LIFA и т.п.

1. Battletoads & Double Dragon (-) (1)
2. Ninja Dragon Sword 3 (-) (1)
3. TMNT Tournament Fighters (-) (1)
4. Jurassic Park (7) (2)
5. Aladdin (-) (1)
6. Bucky O'Hare (-) (1)
7. The Lion King (Super) (1) (4)
8. Toy Story (10) (2)
9. Nyankies (-) (1)
10. Three Eyes Story (6) (3)

## 16-битные приставки

MegaDrive-2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken и т.п.

1. Dune 2 (-) (1)
2. Mortal Kombat 3 (1) (14)
3. Sonic 3D Blast (-) (1)
4. Road Rash 3 (8) (2)
5. Ultimate Mortal Kombat 3 (4) (7)
6. Toy Story (-) (1)
7. Wrestlemania AG (-) (1)
8. Flashback (10) (3)
9. Zero Tolerance (2) (5)
10. Batman Forever (-) (1)

## 16-битная приставка

SUPER NINTENDO

1. Donkey Kong Country 2 (8) (10)
2. Mortal Kombat 2 (-) (1)
3. Super Mario World (-) (1)
4. Donkey Kong Country 3 (7) (5)
5. Killer Instinct (3) (13)
6. Doom (1) (4)
7. The Lion King (5) (2)
8. Goof Troop (-) (1)
9. Boogerman (-) (1)
10. Earth Worm Jim 2 (-) (1)

## 32-битная приставка

Sony PlayStation

1. Tomb Raider (5) (2)
2. Resident Evil (2) (4)
3. Pandemonium! 2 (-) (1)
4. Twisted Metal 2 (7) (7)
5. Final Fantasy VII (4) (3)
6. Crash Bandicoot 2 (-) (1)
7. Command & Conquer (10) (6)
8. Herc's Adventure (-) (1)
9. WipeOut XL (-) (1)
10. Porsche Challenge (9) (2)



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## 8 БИТ

### Addams Family

Хочу дополнить Антона Миллера из *Мозгов* (№30). Войдя в тайник, который находится в библиотеке, вы увидите пять свисающих цепей. Если дернуть за первую (самую левую), попадете в тайник с лодкой, за вторую — в склад, за третью — в подвал, за четвертую — упадете в пропасть, за пятую — окажетесь у Пагсли.

D.S.V., г. Москва

### Crack Out

Выход на конвоюк игры. Введите пароль MERRY CHRISTMAS. Виталий Голованов, г. Владивосток

### Double Dragon

5 жизней. Угрозив выбору персонажа нажмите вверх, А, В и затем нажмите «Start».

Андрей Д., г. Москва

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Bomber Man

Супер-бомба: OLFEMCHINLEKEKININF. Kiky Arc, г. Москва



### The Empire Strikes Back

Полная Сила. Во время вызова силы нажмите «Start», затем нажмите влево и, не отпуская, нажмите «Select», «Start», А, В, затем В, В, «Start», А, В, «Start», В, В и «Start».

Михаил Шмелев, г. Москва

### Immortal

Если вас угрозило нажать на «Start», то примите к сведению следующее. Если вы нажмете влево+А+В, то продолжите игру, а если влево+А+В — благополучно вернетесь на начало.

Сергей Журавлев, г. Москва

### Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones 2)

На последнем уровне надо запомнить порядок букв на полу и потом, когда вам придется прыгать по буквам, прыгать только в этом порядке.

Video-Hooligan, г. Санкт-Петербург

### Bionic Commando

Бесконечные продолжения. Когда на экране появится GAME OVER, не терпитесь, а сразу нажмите кнопку А. Вы продолжите игру.

Wildman, г. Санкт-Петербург

### Burai Fighter (Burai Warrior)

Код LTBB, введенный в качестве пароля, позволит вам начать игру с полным вооружением.

Сергей Шматов, г. Краснодар

### Laser Invasion

Этот прием позволит вам получить в свое распоряжение 10 командосов. Войдите в ORPTIONS, установите курсор на игроков, нажмите 3 раза правую, 3 раза А, 3 раза В, 3 раза А, и вправо. Затем нажмите 18 раз А, три раза и «Start».

Сергей Дубинин, г. Хабаровск



### Gun Smoke

Во всех ставших уже места, где спрятаны фотографии бандитов. Их (эти места) можно найти так: если вы стреляете и видите, что пуля исчезла недалеко от вас, не достигнув какой-либо цели, то это и есть тайник.

Сергей Иванов, г. Минск, Беларусь

### Summer Carnival '92

(RECCA, Thunder Bird) В начале игры поставьте «NORMAL GAME», нажмите «Select» и нажмите «Start» — будет SOUND TEST.

Alien 3, г. Таллин, Эстония

### Faria

Супер опции. Введите в качестве своего имени SAOAGAO, и вы станете неуязвимым, бесконечно богатым и т.п.

Jimmy&Jane, г. Екатеринбург

### Guerrilla War

На титульном экране нажмите А, В, и «Start». Появится меню, в котором вы сможете выбрать этап и установить желаемый уровень сложности.

Василий Белов, г. Казань

### Solar Jetman

Коды, дающие хорошие деньги.

12 «D» — \$111 111;

12 «G» — \$222 222;

12 «L» — \$555 555;

12 «P» — \$888 888;

12 «Q» — \$999 999.

Андрей Житников, г. Комсомольск-на-Амуре

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Dream Master

Бессмертие на заставке нажать вверх и «Start».

Виктор Шжаранов, г. Северо-Задонск, Тульская обл.



### Fatal Fury Special

В 35 номере Александр Макаров писал, что не может найти третий спец. прием. Попробуйте нажать влево, влево+В. Должно получиться.

Стас Малашкин, г. Москва

### Titanic

Пароли уровней: 2. KKRLAAQ; 3. NOADACA; 4. KLEYNGN; 5. ZIEERUW; 6. MYTTTFE. На седьмой и восьмой уровнях паролей нет.

D.S.V., г. Москва

### Ironsword

Если у вас меньше двух жизней, то в момент получения пароля замените в нем пятый символ на N — после возобновления игры жизни восстановятся.

Elvis, г. Москва

### P.O.W (Prisoners of War)

Начать игру с 20-ю жизнями: на титульном экране нажмите А, 2 раза В, 2 раза вверх, вниз, влево и «Start».

Бравый солдат Швейк, г. Киев, Украина

### Vigilante

Выбор уровня. На титульном экране нажмите вверх, влево, А, В. Вы попадете в секретное меню, где можно выставить уровни.

Алексей Федоров, г. Самара



### Tom & Jerry

В №30 в «No Problems» один камикзалде Ozzy Spitter (от редакции: не один, а одна — мы-то знаем, что скрывается под псевдонимом Ozzy Spitter, но никому не скажем) пишет, что в 3-м уровне в бонусе нет выхода, и советует покончить жизнь самоубийством, напорившись на мурьява, чтобы вернуться оттуда.

Поправляю. Во-первых, это не третий уровень, а второй подуровень второго уровня. Во-вторых, выход есть! Собрав сыр внизу, подпрыгните, зыть самозвучит от гусеницы, на верхнюю площадку. Соберите сыр наверху и в левом верхнем конце экрана ткните лбом в стену (звучит здесь, действительно, нет), и вы выйдете из бонуса. В третьих, начинающим напоминаю, что еще в 14 номере А. Никитченко дал код, позволяющий иметь бесконечные жизни.

Video-Hooligan, г. Санкт-Петербург





# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## MegaDrive™

### ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



#### Street Racer

В режиме выбора героев вводит код ABC BAS AC. Теперь, зажав кнопку А, дейктиком можно изменять характеристики героев. Автор не известен

#### Theme Park

Если в вашем парке постоянно ломаются аттракционы, а денег на механиков нет, то ОБРЕЖЬТЕ дорожки, ведущие к аттракционам, оставив один или два самых вместительных. Именно обрезать дорожки, но не закрывать убогие аттракционы. Тогда число посетителей не уменьшится, а ремонт аттракционов сможет и подождать. Олег Лобанов, г. Климовск, Московская обл.

#### Golden Axe 2

Это касается только тех, у кого 6-кнопочный джойстик и четырехкнопочка «Fantasia», Tiny Toon Adv., «Golden Axe 2» и «Streets of Rage». Здесь в «Golden Axe 2» непонятное управление. Чтобы его сменить, зажмите на обоих джойстиках кнопки «Mode» и включите приставку. Дмитрий Никитин, г. Москва

#### Star Flight

Неограниченный запас топлива и денег. Войдите в Starport, поставьте игру на паузу и нажмите: А, В, В, А, С, вверх, вниз, С. Андрей Перкин, г. Кемерово



#### Quack Shot

В египетской пирамиде, чтобы на вас не упала плита, нажмите кнопки с изображениями: 1. солнышко; 2. луна; 3. звезда. Punisher, г. Химки, Московская обл.

#### Klax

Чтобы увеличить сложность игры, на заставке нажмите вверх-влево, А, В, С и «Start». Андрей Перкин, г. Кемерово

### ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



#### Demon Tornado, г. Вологда

**Fatal Fury 2**  
Хотим дополнить А.Макарова и А.Сафарбекова (№21), написав суперприемы остальных бойцов. Andy: вперед, вперед-вниз, вниз, назад-вниз, вниз, вперед-вниз, вперед-вниз, вперед, В. Cheng: назад-вниз, вниз, вперед-вниз, вперед, вперед-вверх, У. Yamada: так же, как Cheng, но вблизи. Nightwolf, Liu Cang, Stryker, г. Владивосток

#### NHL'97

Для того, чтобы сыграть двумя секретными командами EA Sports и Kefegads, на заставке зажмите кнопки А, В, С и, держа их, поставьте экран установки команд (режим REGULAR GAME). Димон Ман, г. Москва

#### Vectorman и Vectorman 2

А Вектормен, оказывается, ловкач: он может падать медленнее, чем обычно. Для этого при падении стреляйте вниз. Мак Володенков, г. Москва



#### World Championship Soccer II

Финал Challenge Game Россия – Германия: FAF6Z0XC. А. Р. Ермак, г. Владивосток

#### Fatal Fury 2

Если во второй строке меню DIP SW (ic16), по которому рассказывалось в №31 (см. стр. 87) поменять пятый знак на единицу, то во время боя можно будет сделать суперудар, зажав MODE и нажав У или В (в зависимости от персонажа). Андертейкер,



#### Skitchin'

Совет. На первом уровне НЕ выигрывайте, а придите к финишу на месте ниже пятого. Зато прыгайте на лавочках, трамплинах и поваленных дорожных знаках. Пролетайте это (то есть «не выигрывайте и прыгайте») раз четыре. Если вы как следует постарались все это проделать, то у вас на счету станет около 400 долларов. Max and Nik, г. Владивосток

#### Where in the World Is Carmen Sandiego?

Патрульный: DBHBKDB. Исследователь: XXNBVMM. Инспектор: DNDKJGD. Первый Сыщик: LHMNFGF. Сыщик: RRKXGND. Узнать создателей игры можно так. Выберите «About Carmen». Затем, когда появится значок «Electronic Arts», нажмите и удерживайте влево.

Boss, г. Новый Уренгой, Ямало-Ненецкий авт. окр.

#### Weapon Lord

Кодг. Уровень сложности ADVENTURER: AAC CCB BAA CCB AAB CAA; CBA AAC CCB CBV ABB BVB. Уровень сложности WARRIOR: BCC ACB CAB ACB BAA CBB; CBB BAB BAA BAB ABB ABA. Уровень сложности BARBARIAN: BBB AAA AAC CAB ABC ACB; CAA BVC BSA ACA CBA CCA. Уровень сложности WARRLORD: BSA BAA CAB ACB ABA AAC; CVC BVC AAA BAB CBB BAV. Ввел код AAC ACB BVC AAA CCB CAA, вы сможете играть Zarak'ом, но при условии, что нажмете кнопку «Start» пропустити просмотр предистории. Zarak. Уровень сложности WARRLORD: AAC CBB ABC CVC BVC CAB; BSA AAB CAB AAC ACB ABA.

#### F-117

Коды миссий:  
1. BLSQH8; 2. 2LVK38;  
3. NKFUW7; 4. UJQ3K6;  
5. 8LWCV68; 6. PNBMG2;  
7. NQUC94; 8. LL9J68;  
9. 3YVGR4; 10. PYH624;  
11. E3SN87; 12. M2KQWY6;  
13. CWPHQ2.

Артем Тарасов, г. Нижний Новгород

#### Zero Tolerance

Если у вас нет оружия, можно бить ногой. Для этого нажмите назад+В.

Дикая кошка, г. Екатеринбург

#### Puggsy

Доступ ко всем уровням:  
600 276 007  
714 325 661  
027 316 576

#### Доступ к боссам:

205 632 654  
640 215 777  
227 413 146  
Slater, г. Сепрокала, Дагестан

# НЕТ ПРОБЛЕМ! NO PROBLEMS



## Super Nintendo™

### Alfred Chicken

**Секретная зона.** На первом уровне с помощью шаров с подсолнухами заберитесь на стену справа от вас и пойдите влево. Когда дойдете до туника, нажмите ↑, и вы попадете в комнату с дверью, ведущей в секретную зону. Отсюда вы сможете попасть во 2, 3, 4 или 5 уровни.

Антон Климов, г. Москва



## ROBOSOP

### Robosop 3

**Восстановление энергии.** В игре нажмите "Start", затем трижды "Select".

Jane Ball, г. Новосибирск

### Boxing Legends of the Ring

В игре есть десятый уровень, на который нет парня.

Kicker, г. Петрозаводск

### Wing Commander

**Выбор уровня.** На заставке нажмите B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A, а затем "Start".

Dron, г. Москва

### Dragon Ball Z

Управление всеми персонажами. На втором действии в OPTIONS нажмите вниз и нажмите Y, X, A, B, L, R и вращайте крестик джойстика, пока не услышите звук выстрела.

Small Dragon,

г. Санкт-Петербург

### First Samurai

**Выбор уровня.** На заставке нажмите одновременно L, R, X, A. Затем в момент начала игры нажмите ↑ на экране на уровнях 1-2, ↓ — на 2-1, ← — на 2-2, ↑ — на 3-1.

Репитиля, г. Донецк, Украина

### Lamborghini American Challenge

Если вы проедете гонку, не задев ни одной машины соперников, получите 100000 долларов.

Алеут, г. Якутск

### Mechwarrior

**Необходимость.** Выберите START GAME, подсветите третью опцию и нажмите B. На следующем экране выберите что-нибудь и выйдите из него. Вновь появится предыдущий экран, но уже с новой опцией. Выберите ее и своего робота, а затем начните игру. Теперь поставьте игру на паузу и нажмите A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y и A. На экране должно появиться слово INVINCIBLE (непобедимый).

Jan the Best, г. Калуга

### Populous

**Пополнение энергии.** В игре нажмите A, B, затем нажмите ← и вновь нажмите A, L, L, Y. Теперь нажмите и держите L, R, A, B, X и "Select" до изменения цвета иконки SWAMP. Выйдите в эту иконку и нажмите B.

Борис Т., г. Санкт-Петербург

### Rocky Rodent

**Бесконечные продолжения.** На заставке нажмите "Start", чтобы заставить Рокки бежать через экран, а затем очень быстро нажмите Y, A, R, B, A. Появится экран опций. Измените и нем значение CONTINUE на знак "?", и получите бесконечные продолжения.

Капо, г. Смоленск

### X-Kaliber 2097

**Выбор уровня.** На заставке нажмите R, R, L, ↑, ↓, L, ↓, ↓, ↓. Если прием сработал, заиграет музыка. Тогда нажмите Y, чтобы переместить курсор на NEW GAME, и снова нажмите Y. На экране появится слово ROUND, нужный из которых вы сможете выбрать кнопкой Y.

Троглодит, г. Москва

## ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



### Spindizzy Worlds

Введите пароль MIMICHAN, и вы попадете в специальный тестовый режим, где сможете выбрать желаемый уровень.

Bam Bam Damm,

г. Владивосток

### Super Conflict

**Выбор уровня.** На карте нажмите одновременно B, L, X, Y, затем отпустите X и нажмите X снова. Отпустите все кнопки, и теперь нажатием вместе B и L вы можете переходить к другим участкам карты.

C. Сергеев, г. Новосибирск

### Super Valis IV

**Выбор уровня.** На титульном экране трижды вверх, вниз, влево, вправо, затем дважды "Select", затем Y, B, и наконец, "Start".

Bad Boy, г. Екатеринбург

### Tom and Jerry

**Увеличение числа жизни.** На заставке нажмите ↑, →, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, A, "Select", "Start", "Start".

Влад Страшненко, г. Москва

### Cool Spot

Чтобы увидеть финальные кадры, на титульном экране нажмите L, ←, R, →, ↑, X, ↓, B.

Иван Тришкин, г. Хабаровск

### Smash TV

**Повышение скорости.** На экране опций нажмите ←, →, ↑ и дважды R.

Борис Точилин, г. Москва

### Universal Soldier

**Пароли.**  
1.2. BZCXD; 1.3. FVGWH;  
2.1. MRKSN; 2.2. PRGMR;  
2.3. TCMCB; 3.1. QWYRW;  
3.2. BCWVG; 3.3. XXVXG;  
4.1. QMRY; 4.2. KBRDS.

Сергей Кирихин, г. Краснодар

## ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

### Joe & Mac 2:

#### Lost in the Tropics

**Пароли, дающие 9999 фунтов.**  
Розовый камень 1: MFRR JFKM  
QSKT FLDB; Оранжевый камень 2: FGGJ NSFH KTOC GPDB; Желтый камень 3: INSB QSJJ CGDB KDFB; Зеленый камень 4: FGGH NSFH KTOC GRFB; Голубой камень 5: OHPS FRST NSTR BTFB; Синий камень 6: HRTR KMBS JSST HJGB; Пурпурный камень 7: LFRN JFGM QSML FLGB.

Мишель Старостин, г. Москва

### Thunder Spirits

99 продолжений. На заставке быстро нажимаем B (пока звучит колокол). Каждое изменение тона прибавляет вам продолжение, но для их получения необходимо еще дожидаться конца демо-ролики.

Гордон, г. Волгоград

### Trolls

**Выбор уровня.** На экране выбора персонажей выберите троллей в следующем порядке: Голубой, Красный, Зеленый, Красный, Розовый, Голубой и Розовый. Если все сделано правильно, с экрана должна исчезнуть кошка. Начните игру и поставьте ее на паузу. Обратите внимание на цифры в левом нижнем углу экрана. Это и есть номер уровня, который можно менять, нажимая ВЛЕВО или ВПРАВО.

Дмитрий Дорохов,

г. Москва

### The Hunt for Red October

**Выбор уровня.** На паузе нажмите Y восемь раз.

Игорь Троицкий,

г. Владивосток

## ТАМАГОЧИ – твой виртуальный друг от СИМБА'С

### «8 in 1» и «10 in 1» (King Pet)

Как выигрывать в карты. Я обратил внимание на то, если при игре в карты нажимать одну и ту же кнопку (A или B) сразу после третьего сигнала, карта,

обычно, либо остается прежней, либо увеличивается на единицу. Таким образом, после такого выпадения карты, следующие вы сможете угадывать практически точно.

Тамаго-сан, г. Москва

### «8 in 1» и «10 in 1» (King Pet)

В инструкции к этой игрушке я обнаружил неточность: тут относится к "малым" картам, его значение – единица.

Едим Т., г. Москва



### «8 in 1» и «10 in 1» (King Pet)

Сколько я не пою своего зверька водой, на шкале сытости это не отражается. А как у других?

Наталья Орлова, г. Москва





# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

## MegaDrive™

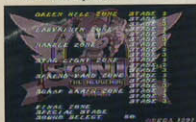
## СОНИКИАДА: СЕКРЕТЫ

Приглашу врату Кости и Данила из Санкт-Петербурга, секретов для "Соникиады" в отличной статье Романа Еремича (см. №29) действительно было мало. И это правильно, каждый должен заниматься своим делом — Ромик игры описывает, поскольку это любит, а я затем пишу к ним сборник секретов, так как в играх превыше всего ставлю именно обилие "читов" и тайн.



### Часть первая Sonic the Hedgehog

Почти все секреты к первому Сонiku уже были опубликованы в нашем журнале. Их я просто дополнил своими комментариями.



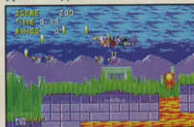
1. Как войти в меню выбора уровня, было написано в статье Ромика. Добавлю, что после нажатия Reset, вам не придется заново вводить этот код — просто нажмите на заставке A+Start. При этом также не обнуляется счетчик изумрудов и продолжений, что открывает простой способ их добычи — выбираете в меню Special Zone, берете кристалл и собираете 50 колец для получения continue. Жмете Reset, A+Start и снова идете в бонус или еще куда — все ранее собранное останется при вас!

2. Если у вас картридж "раннего выпуска", то вы, наверняка, уже знаете, что с ним делать. Но даже, если вы владеете новейшим китайским творением, советуую взглянуть на заставку комбинацию UCDCCLR (здесь и далее U,D,L,R — направления стрелок джойстика). Вы услышите звук. Теперь игра будет запущена в режиме Control Mode: нажатая в паузе кнопка A перезапустит игру. В (удерживать) — сильно заведет движение (прыжки, само собой, отключаются), а C и вовсе заведет показывающий просмотр анимации.

3. Для тех, кому повезло с картрижем, поясню, как делать все то, что позволяет вам режим Debug Mode (включается продолжительным нажатием A после запуска игры в предыдущем режиме). В левом углу вместо



счетчика времени будет счетчик количества спрайтов на экране и 16-ричные координаты героя. Замеченные ими счетчики не просто не видны, а вообще отключены! Функции Control Mode остались в деле. Нажатие В в любой момент игры замаскирует изображение Соника курсором-спрайтом. Его можно перемещать в пределах уровня, расставляя повсюду отображаемый курсором участок изображения кнопкой С. Кнопка А переключает эти участки-спрайты, список которых меняется от уровня к уровню.

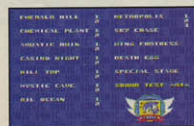


4. Дожидесь демонстрашки и жмите часто A+B+C — Соник собьется с заданного в картридже маршрута и, почти наверняка, погибнет...



### Часть вторая Sonic the Hedgehog 2

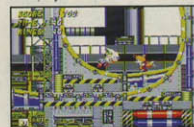
1. Для входа в меню выбора уровня слышать музыку не обязательно — достаточно нажать B



или С, выведя номер в меню Sound Test в том порядке, в котором они были перечислены в 21-ом номере и статье Еремича. Кстати, при этом задействуется и режим Control Mode.



2. Последовательность мелодий 1-1-2-4 (слушать в меню Options) дарует вам 14 продолжений. Но чтобы принять этот дар, вам придется начать игру из этого меню (а значит, с первого уровня) и с неизменной (до Reset) музыкой.



3. Продолжаем слушать звуки, теперь в меню смены уровня. Супер-Соник активируется ридом мелодий 4-1-2-6 (на последнем риде прозвучит победный "длинный" запуск неуязвимого огненного колобка произойдет при наборе 50 колец обычным прыжком). А "дата" 1-9-9-2-1-1-2-4 (24 ноября 92-го года была



завершена кодировка игры) задействует режим Debug Mode: на последнем пункте прозвучит колокольчик — выделите в меню интересующий вас уровень и, жажая А, жмите на Start. Если же зажать кнопку С, то цветовая палитра игры сместится, и некоторое время (до первой гibelи или завершения уровня) вы будете бегать по "сумеречной зоне". Оба кода могут быть введены



одновременно, их действие не прекращается после нажатия Reset. И не включайте режим "Tails Alone", ибо лисенок не может обернуться курсором.



4. Еще одно извращение с цветами: войдите в режим Debug и среди спрайтов, доступных на уровне Emerald Hill, Act 2, найдите длинный волапад (в скрине он идет перь коротким и средними волападами и до установок почти не виден). ОЧЕНЬ быстро нажимайте С (или жмите Turbo-C, если у вас турбо-джойстик) и двигайте курсором по экрану, пока значок жизни в нижнем правом углу не позлеенеет. Теперь переключайтесь на Соника и... голубзина вернется к ежу после вашей гibelи или завершения уровня.



5. Супер-Тейлс вступает в бой! Введите оба кода из первого пункта, активируйте Debug Mode и выберите в списке спрайтов телевизор — "Transfer Box". Поставьте его и, набрав колец, обернитесь в Супер-Соника. Теперь разбейте телевизор. Соник перестанет неуязвимым напарнику, но оба героя сохранят свой облик, просто вокруг лисенка будет мерцать звездочки.



6. Еще одна нелепость ключей звероюги — Гипер-Соник — прыгает в стене на уровне Oil Ocean, Act 2. С начала уровня бегите вправо до зеленых горелок, запрятанных на самую правую и продолжайте жать вправо.



# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## СОНИКИАДА: СЕКРЕТЫ

## MegaDrive™

Вы нажметесь на пачку копий (записис ли колымаги?) и, отскокив, попадете в пушку. Если вы все еще жали кнопку, то опять вернетесь на колыма, наполновую войдя в стену, где и превратится в Гипер-ежа. Скорее выпрыгивайте влево — Гипер-Соник быстрее и прыгучее Супера, но по-прежнему уязвим. Любое принудительное движение (подъем на лифте, перемещение по трубопроводу и т.д.) возвратит вас в обычное состояние.



до خواهد быстро и четко. Времени на это дается чуть больше секунды — светлый значок экран с логотипом SEGA сначала почернеет (появится Соник), а затем вновь побелеет, и фон за промежутком, пока фон экрана не останется черным, вам и надо осуществить ввод кода. Должен прозвучать колокольчик, тогда в начальном меню вы сможете выбрать пункт Sound Test, который правильно было бы назвать Level Select. В нем можно выбрать все уровни одиночной иг-

жам, результата не добился. Если вам не жалко свою приставку, можете попробовать сами, но... По-моему, проще разобрать джойстик и, наложив руки на контакты крестика, вставить taki код, хоть с десятой попытки. Или проходите игру честно, как Еремин!



2. Читать это имеет смысл лишь тем, кто добился успеха с предыдущим секретом. Control Mode у вас уже активирован. Debug и "сумерки", фактически, тоже



(сможете А или С перед запуском игры на выбранном уровне). Супер-ежом также стать не проблема — трансформирующий телевизор на любом уровне находится в начале списка спрайтов (выводите и разбейте его время от времени, и вам не придется беспокоиться о колышках). Появился новая функция просмотра анимации персонажа — в режиме Debug Mode нажмите B+C. А "обресечение" (кнопка А в паузе) теперь выводит не к начальной заставке, а сразу в меню Sound Test.



3. Уточнение к приему, указанному в 24-м номере московским Владимиром Тереховым. Тейлс может летать (или или с Соником), пока не устанет, если на втором джойстике быстро нажимать кнопку С. Нельзя вытащить Соника из воды, или превратить животное против его



### Часть четвертая.

**Sonic & Knuckles.**  
1. Ромку не повезло — китаицы еще не научились делать картриджи с разъемом lock-on, а японские "наклды", как назло, раскупили злобные геймеры. Но время прошло, и теперь мы, как очевидцы, можем поведать неосуществленному геймеру, что из себя представляет настоящий, "родной" "Соник и Наклс". Об игре, как таковой. Роман все-таки смог рассказать, ибо она в пиратской копии мало чем отличается от оригинала.

1. Что же происходит, когда в разъем на верхушке картриджа с четвертой (условно) частью "Соника" вставляются часть вторая? Прежде всего, меняется за-



ставка и начальное меню. А именно, к первой добавляется "Наклс-ехидна в...", а последнее исчезает напрочь — отныне вы можете играть лишь Наклом, и только в одиночку — ехидна не приемлет помощников. Все изображения и имена персона (Соника и Майлза) в игре дополняются оными для Наклса, и на это изменения кончатся — вы играете в старых лабиринтах на чуть дополненных декораци-



ях новым персонажем. Учитывайте то, что Наклс умеет планировать и карабкается по вертикальным стенам, играть им во второго "Соника" гораздо интереснее (и сложнее), чем в третье — там-то и Тейлс летать может... Из секретов, вследствие полного отсутствия начального меню, без изменения работает



7. А теперь предположим, что перед использованием предыдущего секрета вы получили возможность стать Супер-Соником (сбором изумрудов или при помощи кода), но 50 колец не собрали. Активировав Гипер-Соника, соберите недостающие кольца и подпрыгните — еж обернется Мегга-Соником, который ЕШЕ прыгучее и быстрее, неуязвим, но тратит кольца.

8. Как и в первой части, вы не потеряете собранных изумрудов, если начнете игру из Орбитов. Для этого отыщите пункт Player Select и нажмите на Start.



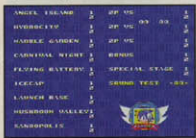
9. Набрав на заставке код UUDDDU, вы услышите звук. Всюду в игре, где было написано одно из имен дисков (Тейлс или Майлз), теперь будет выводится другое.



### Часть третья

#### Sonic the Hedgehog 3

1. Все приведенные ниже секреты опираются на код, который сам по себе широко известен, но на счет места и времени его ввода в печатных изданиях сплошная дезинформация. Сходятся все "Сусаныны" в одном — комбинацию UUDDUUUUU на-



ры и пять из шести вариантов игры вдвоем. 6-й вариант приведет вас в бонус-уровень "Стакан с призами", а вторая Special Stage — в трехмерный бонусуровень. Уровней Flying Battery, Sandopolis и Mushroom Valley в американской версии игры нет по причине урезания в полтора раза (по сравнению с японским оригиналом) объема картриджа. Чтобы сыграть на них после битвы с боссом игры, нужен "родной" картридж либо с этой игрой, либо с "Соник и Наклс" (насчет последнего — смотрите ниже).



1а). Известен второй (более простой, по мнению его авторов) способ выбрать уровень в этой игре. Утверждается (не мной, повторяю), что надо войти в меню выбора уровней во второй части игры, зажать А и, не выключив(!) приставки, достать картридж, вставить третью часть "Соника" и нажать Reset. Кнопку А велею отпустить на заставке игры, после чего должен появиться вождяленный пункт меню. Я это изврат пробовав два-

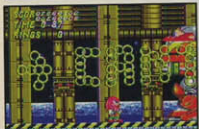
# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

## MegaDrive™

## СОНИКИИИИДА: СЕКРЕТЫ



лишь шестой (Гипер-Наклс). Чтобы попасть на экран выбора уровней, нажмите на заставке UUU DDD LRLR — прозвонит колокольчик, вход в меню осуществляется нажатие Start при зажатой кнопке A. Дата выпуска игры сменилась, и для активации Debug Mode звуки нужно слушать в порядке 1, 3, 3, 4, 1, 3, 1, 8.



2. Теперь по поводу присоединения третьей части. В начале она вроде как почти не меняется — добавлено имя Наклса в название, и сам Наклс в меню выбора героев (опять же, без на-



парника). Но по ходу игры рано или поздно (в зависимости от персонажа) заметите перестановки и замены частей уровней, причем все возникающие переходы и включения выглядят настолько естественно, что на ум приходит лишь два варианта: либо в картридж с S&K вписаны переделанные лабиринты для третьей части (года непонятно вообще, зачем вставлять третью Соника), либо хитрые японцы выпустили Sonic 3, уже проинкуившись идеей lock-on.

Секретный код, несмотря на наличие меню, похоже, не работает (хотя, учитывая сложность его ввода, мой отрицательный результат окончательным считаться не может). Поэтому наилучшим окажется тот способ получения жизни, который в третьей части обесценивался режи-



мом Debug Mode. На уровне Launch Base, Act 1 останьтесь по центру первой сирены и, зажав винт, нажмите С. Самолеты противника будут непрерывно атаковать вас и дохнуть, увеличивая допустим летунов вам начислят лишь по тысяче очков, остальных игра будет опенивать в 10 тысяч, а ведь за каждые 50 тысяч вам дают жизнь! Максимальный счет игры — 9999990, двухсот жизней вы точно хватит на оставшуюся часть игры...



3. Если вставить в разъем lock-on что-то совсем уж не сониковское, игра его проигнорирует, но с первым "Соником" и "Sonic Spinball" получится нечто поинтереснее. Сначала появятся все герои игры и дружно возопят "No Way!" Однако, если нажать A+B+C, зверхушк изменят это мнение и предложат вам сыграть



ехидной или ежом на трехмерных бонусах, выдавая пароль за каждый собранный изумруд! Для этого надо собрать указанное в левом углу экрана количество синих сфер, не наткаться на красные. Поверхность размечена клетками, в каждой может находиться лишь один шар, так что можно запросто рисовать карты уровней. А без карты координаты будет трудновато — лабиринты здесь гораздо сложнее тех бонусов, в которые вы попадаете во время нормальной игры. Удобно изображать их схематически на квадрате клетчатой бумаги размером 32x32. Не важно, с какой клетки вы начнете рисо-

вать — пробегав в любом направлении 32 клетки, вы попадете в ту, с которой начинали движение. Для сбора всех сфер вам всекор придется освоить такие приемы, как разворот прыжком на белом (со звездой) шаре, движение задом (его преимущество в том, что в любой момент можно остановиться и побегать вперед — используйте, когда надо вышарапать синюю сферу из тупика красных), прыжок через красные сферы. Можно последовательно перепрыгнуть игук восемь подряд идущих шаров, но не зарывайтесь — рано или поздно приземлитесь прыжком на красный.



Еще один важный аспект — наличие в правом углу шкалы собраных колец. Для сбора указанного там количества, вам придется не только обшарить все уровни, но и собрать найденные сферы в определенном порядке. Ведь если окружить хотя бы один синий шар контуром из красных, то все красные и синие сферы, что находится внутри контура, превратятся в кольца (синие при этом будут учтены левым счетчиком). А сбор всех колец, который в третьем Сонике и собственно S&K приводил



к получению continue, здесь даст грандиозный эффект — вас ушлет вперед на 10 уровней! На момент описания я достиг 724-го уровня (пароль — 4649 6469 1850), а также случайно обнаружил выход на уровень



номер 130278914 (!!!) с паролем 0259 3817 9591. Уровней весьма прост, но пройти его не удастся — игра на нем зашифрована. Остаётся надеяться, что его наличие — всего лишь глюк программы. Ума не приложу, как можно заложить в память картриджа сотню миллионов уровней?! Даже шесть сотен их должны были занять мегабит этак восемь, и это при общем объеме игры 16 Мбит!...



4. Чтобы поиграть Гипер-Соником, Гипер-Наклсом или Супер-Тейлсом на уровнях из S&K, вам понадобится собрать не 7, а 14 изумрудов! Присоедините к разъему lock-on третьего "Соника" и







## СОНИКИАДА: СЕКРЕТЫ

MegaDrive™



внимательно ищите бонусы. На шести зонах третьей части и главно присоединенных к ним четырех полноценных зонах четвертой, вы должны собрать сперва семь Изумрудов Хаоса, а затем, получив через гигантские кольца доступ в Hidden Palace, еще семь Супер-Изумрудов. Гипер-зверь (не те, что во второй части) еще быстрее "Супер" — буквально парит над землей и большую часть



боссов шелкают как семечки! Способ активации "Гиперов" и условия существования не меняются — набрав 50 колец, надо дважды прыгнуть, следить за запасом колец и избежать попаданий в пропасть и под пресс. Супер-Тейлс получает в S&K группу саиномышленников — неистребимых огненных пичужек. Концовка игры, согласно установивше-



мью порядку, для Гипер- и Супер-зверей весьма отличается от обычной, а для Гипер-Соника даже открывается дополнительный уровень (The Doomsday). Попасть на него мог и Супер-Соник в соборно ственно S&K, но без присоединения третьей части собирать изумруды гораздо сложнее. Ведь даже в самом "левом" картридже с Sonic 3 действует (до нажатия кнопки



Reset, по крайней мере) режим автоматического сохранения. Завершив игру (победой или поражением — не важно), вы можете на любом из пройденных уровней заново попасть в Special Stage (на каждом акте полноценной игровой зоны имеется, по крайней мере, два, а то и три гигантских кольца) и собрать недополученные изумруды. После чего, отказавшись от continue, выбрать в меню сценария последний достигнутый уровень и надавать по шеям всем обидчикам огненным кулаком!

Eler Cant

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Александр Макаров и Артём Сафарбеков (ред.), Алексей Ивашов (г. Энгельс, Саратовской обл.), Костя Воробьев (г. Москва) — 2 рисунка, Антон Гуляев (г. Екатеринбург), Евгений Старкин (г. Киров), Максим Ананин (г. Владимир), Виктор Базанов (ред.), Андрей Киппес (г. Тюмень), Андрей Евсигнеев (г. Кимовск, Тульской обл.), Евгений Никитин (п. Кузнецкое, Ленинградской обл.), Андрей Беляев (г. Москва), Александр Зайцев (г. Одинцово, Московской обл.), Андрей Братчиков (г. Владивосток).

Поскольку в каждой рубрике «Нет проблем» мы публикуем около 70(!) секретов, к моменту сдачи номера в типографию мы не имеем физической возможности проверить их все, и непроверенные попадают в раздел

«Хочешь — верь, хочешь — проверь».

Однако, проверку мы ведем постоянно, и многие секреты из этого раздела впоследствии в базе данных редакции получают пометку «Проверено, мин нет!» Такой секрет также засчитывается участнику конкурса при подведении итогов.

# О СТРАТЕГРАХ БЕЗ ГАРЕРЫВА!

По многочисленным просьбам читателей публикуем перечень игр №№ 21-36. (О) — описание, решение; (А) — анонс, новость; (НТ) — публикация в рубрике «Нет Проблем»; (арх) — из архива журнала. Напоминаем, что перечень игр, описанных в 1-20 номерах, напечатан в 21 номере.

## Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Kenga, Bitman, Snob, Super, Life

1944	Batman & Flash (Monster in Pocket)	Castlevania 2	Double Dribble	G.I. Joe (G.I. Joe Fighter)	James Bond Jr.	The Lone Ranger	Operation Wolf	Snoopy	Tiny Toon
N24 2.69 (HT)	N24 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N29 2.69 (HT)	N21 2.63 (HT)	N22 2.63 (HT)	N21 2.64 (HT)
1990 Tank	Battle Ship	Chase H.O.	Dark Worm Jim 2	Earth Worm Jim 2	James Pond	Low & Main	Over Horizon	Snow Bros.	Snow Bros.
N27 2.89 (HT)	N30 2.89 (HT)	N31 2.89 (HT)	N30 2.89 (HT)	N30 2.72 (A)	N30 2.67 (O)	N31 2.76 (O)	N23 2.91 (HT)	N27 2.69 (HT)	N27 2.69 (HT)
2010 год	Chase H.O.	Chase H.O.	Chase H.O.	Chase H.O.	Chase H.O.	Chase H.O.	Chase H.O.	Chase H.O.	Chase H.O.
N27 2.89 (HT)	N30 2.77 (O)	N30 2.77 (O)	N30 2.77 (O)	N30 2.72 (A)	N30 2.67 (O)	N31 2.76 (O)	N23 2.91 (HT)	N27 2.69 (HT)	N27 2.69 (HT)
634 Sword (634 Army)	Battle Tanks	Battle Tanks	Chip & Dale 2	Elf Land	Gold Medal Challenge	J.J. War	Junior Knight	Pac-Mania	Super Fight
N34 2.88 (HT)	N25 2.89 (HT)	N25 2.89 (HT)	N25 2.89 (HT)	N22 2.18 (O)	N26 2.88 (HT)	N21 2.83 (HT)	N22 2.88 (HT)	N30 2.88 (HT)	N22 2.88 (HT)
Addams Family	Addams Family	Addams Family	Chip & Dale 3	Empire Strikes Back	Excitebike	Excitebike	Excitebike	Excitebike	Excitebike
N21 2.82 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)	N28 2.62 (O)	N32 2.77 (O)	N21 2.84 (HT)	N21 2.84 (HT)	N21 2.84 (HT)	N21 2.84 (HT)	N21 2.84 (HT)
Addams Family 2	Double Dragon	Double Dragon	Cliffhanger	Cliffhanger	Cliffhanger	Cliffhanger	Cliffhanger	Cliffhanger	Cliffhanger
N23 2.92 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)
Addams Family Values	Addams Family Values	Addams Family Values	Code Name: Viper	Code Name: Viper	Code Name: Viper	Code Name: Viper	Code Name: Viper	Code Name: Viper	Code Name: Viper
N34 2.88 (HT)	N24 2.89 (HT)	N24 2.89 (HT)	N28 2.68 (HT)	N28 2.68 (HT)	N28 2.68 (HT)	N28 2.68 (HT)	N28 2.68 (HT)	N28 2.68 (HT)	N28 2.68 (HT)
Addams Family 2 Values	Double Dragon	Double Dragon	Cobra Triangle	Cobra Triangle	Cobra Triangle	Cobra Triangle	Cobra Triangle	Cobra Triangle	Cobra Triangle
N23 2.92 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)
Adventure Island	Adventure Island	Adventure Island	Big Nose	Big Nose	Big Nose	Big Nose	Big Nose	Big Nose	Big Nose
N26 2.89 (HT)	N26 2.89 (HT)	N26 2.89 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)
Adventure Island 2	Adventure Island 2	Adventure Island 2	Bird Fighter (Super Jetman)	Bird Fighter (Super Jetman)	Bird Fighter (Super Jetman)	Bird Fighter (Super Jetman)	Bird Fighter (Super Jetman)	Bird Fighter (Super Jetman)	Bird Fighter (Super Jetman)
N26 2.89 (HT)	N26 2.89 (HT)	N26 2.89 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)
Adventure Island 3	Adventure Island 3	Adventure Island 3	Big Nose	Big Nose	Big Nose	Big Nose	Big Nose	Big Nose	Big Nose
N26 2.89 (HT)	N26 2.89 (HT)	N26 2.89 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)	N29 2.88 (HT)
Aladdin	Aladdin	Aladdin	Birco	Birco	Birco	Birco	Birco	Birco	Birco
N23 2.18 (O)	N23 2.18 (O)	N23 2.18 (O)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)
Aladdin 2	Aladdin 2	Aladdin 2	Black Bass Fishing	Black Bass Fishing	Black Bass Fishing	Black Bass Fishing	Black Bass Fishing	Black Bass Fishing	Black Bass Fishing
N27 2.89 (HT)	N27 2.89 (HT)	N27 2.89 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)	N36 2.88 (HT)
Alien 3	Alien 3	Alien 3	Blind Master	Blind Master	Blind Master	Blind Master	Blind Master	Blind Master	Blind Master
N21 2.78 (O)	N21 2.78 (O)	N21 2.78 (O)	N33 2.88 (HT)	N33 2.88 (HT)	N33 2.88 (HT)	N33 2.88 (HT)	N33 2.88 (HT)	N33 2.88 (HT)	N33 2.88 (HT)
Antarctic Adventure	Antarctic Adventure	Antarctic Adventure	Blues Bros.	Blues Bros.	Blues Bros.	Blues Bros.	Blues Bros.	Blues Bros.	Blues Bros.
N36 2.66 (O)	N36 2.66 (O)	N36 2.66 (O)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)
Antarctic Adventure	Antarctic Adventure	Antarctic Adventure	Bomber Man 2	Bomber Man 2	Bomber Man 2	Bomber Man 2	Bomber Man 2	Bomber Man 2	Bomber Man 2
N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)
Ariel the Little Mermaid	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman
N21 2.83 (HT)	N30 2.72 (A)	N30 2.72 (A)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)
Arthur	Arthur	Arthur	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman
N22 2.20 (O)	N22 2.20 (O)	N22 2.20 (O)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)
Astyanax	Boulder Dash	Boulder Dash	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman
N24 2.89 (HT)	N32 2.88 (HT)	N32 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)
Attack of the Killer Tomatoes	Attack of the Killer Tomatoes	Attack of the Killer Tomatoes	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman	Boogerman
N26 2.16 (O)	N26 2.16 (O)	N26 2.16 (O)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)	N31 2.88 (HT)
Bad Dudes	The Bugs Bunny Crazy Castle	The Bugs Bunny Crazy Castle	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash
N26 2.88 (HT)	N26 2.88 (HT)	N26 2.88 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)
Barbie	Burai Fighter	Burai Fighter	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash
N24 2.88 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)
Barcelona '92 Olympic	Barcelona '92 Olympic	Barcelona '92 Olympic	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash
N21 2.64 (HT)	N21 2.64 (HT)	N21 2.64 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)
Space Mutants	Caesars Palace	Caesars Palace	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash
N36 2.88 (HT)	N31 2.89 (HT)	N31 2.89 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)
Batman	Captain America	Captain America	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash
N23 2.92 (HT)	N21 2.82 (HT)	N21 2.82 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)
Batman Forever	Captain Planet	Captain Planet	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash
N31 2.88 (HT)	N29 2.14 (O)	N29 2.14 (O)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)
Batman Returns	Castlemania	Castlemania	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash
N21 2.85 (HT)	N22 2.88 (HT)	N22 2.88 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)
Battle Ship	Castlemania	Castlemania	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash	Boulder Dash
N35 2.88 (HT)	N22 2.88 (HT)	N22 2.88 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)	N22 2.69 (HT)

**Великий Дракон почтой!**  
 Заказы направляйте по адресу:  
 117454, Москва, а/я 21 (лучше — на открытке)  
 Цена, включая стоимость пересылки,  
 17 рублей за номер.

Оплата по получении журнала на почте.  
 Высылаем по почте номера с 21 по 36 (кроме 22, 25 и 30).  
 На открытии или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".  
 Можно сделать заказ по тел. (095) 290-93-47



# РАЗДЕЛ 2. Игры для Mega Drive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

<b>The Addams Family</b> N23 93 (HT) N31 61 (S4) N33 93 (HT) N36 87 (HT) N31 93 (HT)	<b>Batman Returns</b> N24 90 (HT) N24 90 (HT) N24 90 (HT) N24 90 (HT)	<b>Battletech</b> N23 91 (HT) N28 89 (HT) N31 93 (HT)	<b>Battletoads</b> N23 91 (HT) N30 89 (HT)	<b>Beast Wrestler</b> N24 90 (HT) N24 90 (HT)	<b>The Beast</b> N28 90 (HT)	<b>Beyond Oasis</b> (Story of Thor) N26 89 (HT)	<b>Best of the Best</b> N26 82 (HT) N28 90 (HT) N29 89 (HT)	<b>Bio Hazard</b> N26 89 (HT) N26 91 (HT)	<b>Blackout</b> N23 92 (HT) N35 87 (HT) N35 87 (HT)	<b>Bloodshot</b> N28 90 (HT) N28 89 (HT)	<b>Blues Brothers</b> N34 92 (HT)	<b>B.O.B.</b> N21 86 (HT) N28 90 (HT)	<b>Alien Storm</b> N21 86 (HT) N32 89 (HT)	<b>Alien Squad</b> N23 92 (HT)	<b>Alia Dragon</b> N23 93 (HT)	<b>Altared Beast</b> N30 89 (HT) N31 89 (HT)	<b>Another World</b> N30 86 (HT) N32 90 (HT)	<b>Arch-Rivals</b> N35 89 (HT)	<b>Arcus Odyssey</b> N31 89 (HT)	<b>Arrow</b> N36 90 (HT)	<b>Art of Fighting</b> N27 88 (HT)	<b>Asterix and the Great Rescue</b> N21 86 (HT)	<b>Asterix and the Power of Gods</b> N30 82 (HT) (скачать)	<b>Athlete Power</b> N27 90 (HT)	<b>Awesome Possum</b> N25 87 (HT)	<b>Back to the Future 3</b> N29 89 (HT)	<b>Bad Omen</b> N33 89 (HT)	<b>Balaz</b> N34 90 (HT)	<b>Barkley: Shut up and Jam! 2</b> N36 90 (HT)	<b>Barkley: Shut up and Jam!</b> N25 83 (HT)	<b>Batman Forever</b> N26 89 (HT) N26 89 (HT)	<b>Beast Wars</b> N26 90 (HT)	<b>Beast Wars 2</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 3</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 4</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 5</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 6</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 7</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 8</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 9</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 10</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 11</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 12</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 13</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 14</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 15</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 16</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 17</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 18</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 19</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 20</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 21</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 22</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 23</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 24</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 25</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 26</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 27</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 28</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 29</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 30</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 31</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 32</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 33</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 34</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 35</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 36</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 37</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 38</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 39</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 40</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 41</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 42</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 43</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 44</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 45</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 46</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 47</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 48</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 49</b> N26 89 (HT)	<b>Beast Wars 50</b> N26 89 (HT)
---	---	--	--	---	---------------------------------	---	--	---	--	--	--------------------------------------	---	--	-----------------------------------	-----------------------------------	--	--	-----------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------	---------------------------------------	--	---	-------------------------------------	--------------------------------------	--	--------------------------------	-----------------------------	---	---	---	----------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

**117454**  
а/я 21

Никаких слов не хватало, чтобы выразить мою благодарность (да и не только мою) вам за такую первоклассную журнал. И если он перестает выходить, то это может означать лишь одно — КОНЕЦ СВЕТА! Мекс и С., г.Тосно, Ленинградская обл.

**117454**  
а/я 21

Ваш журнал для меня как мое настроение. Когда в журнале нет журнала, у меня настроение не очень. А когда появляется новый номер, у меня улыбка до ушей. Даже дальше, если это возможно. Евгений Баранов, г.Кашира

**117454**  
а/я 21

Хочу поблагодарить вас за возможность задавать журнал вопрос, так как у нас в городе ваш журнал пользуется бешеным спросом и его очень трудно достать. Отдельное спасибо Lord-Nanta. Благодаря ему я узнал о такой замечательной игре, как Populous II, а впоследствии купил ее и прошел. Антон Белов, г.Владивосток

Здравствуй, Великий Дракон! Я живу в городе Фрязино. Я фанат видеоигр и читаю ваш журнал по несколько раз в день. Не пропускаю ни одной рубрики. Этот журнал читает все таймеры нашего города. "Великий Дракон" самый лучший журнал из всех, которые я читал! Алес, г.Фрязино, Московская обл.

**117454**  
а/я 21

Здравствуй, Великий Дракон! Я живу в городе Фрязино. Я фанат видеоигр и читаю ваш журнал по несколько раз в день. Не пропускаю ни одной рубрики. Этот журнал читает все таймеры нашего города. "Великий Дракон" самый лучший журнал из всех, которые я читал! Алес, г.Фрязино, Московская обл.



## РАЗДЕЛ 3. Игры для Super Nintendo

<b>Acraiser</b> N32 6.90 (HT)	<b>Beauty and the Beast</b> N28 9.92 (HT)	<b>Donkey Kong Country</b> N21 6.53 (O)	<b>Flashback</b> N25 6.1 (O)	<b>The Lawnmower Man</b> N27 9.92 (HT)	<b>Network O Rally</b> N35 6.91 (HT)	<b>Putty Party</b> N32 9.91 (HT)	<b>Sparkster</b> N36 9.92 (HT)	<b>Super Off-Road</b> N30 6.92 (HT)	<b>Urban Strike</b> N27 6.68 (O)
<b>Acraiser 2</b> N30 6.92 (HT)	<b>Biker Mice from Mars</b> N32 6.90 (HT)	<b>Donkey Kong Country</b> N21 6.53 (O)	<b>Flashback</b> N25 6.1 (O)	<b>The Lion King</b> N27 9.92 (HT)	<b>NHL-96</b> N35 6.91 (HT)	<b>Radical Rex</b> N33 6.92 (HT)	<b>Super Probotector</b> N30 6.92 (HT)	<b>Super Protector</b> N30 6.92 (HT)	<b>Val d'Iserre</b> N28 9.92 (HT)
<b>Addams Family</b> N36 9.91 (HT)	<b>Blazing Skies</b> N36 9.91 (HT)	<b>Donkey Kong 2</b> N27 6.53 (O)	<b>Fun'n Games: Paint, Games, Music, Story</b> N26 7.4 (O)	<b>The Loc of the Rings</b> N31 6.91 (HT)	<b>NHL '97</b> N35 6.91 (HT)	<b>Rainbow Bell Adventure</b> N36 9.91 (HT)	<b>Spiderman</b> N32 9.91 (HT)	<b>Star Wars: Return of the Jedi</b> N21 6.68 (O)	<b>Virtual Bart</b> N29 6.91 (HT)
<b>Amazing Family Values</b> N35 6.32 (O)	<b>The Bad Brothers</b> N34 9.92 (HT)	<b>Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Trouble</b> N31 6.61 (O)	<b>Fun'n Games: Paint, Games, Music, Story</b> N26 7.4 (O)	<b>The Lost Vikings</b> N27 9.92 (HT)	<b>Ninja Warriors</b> N29 9.91 (HT)	<b>Samurai 2</b> N32 9.92 (HT)	<b>Starwing (Star Fox)</b> N21 6.55 (O)	<b>Star Wars: Return of the Jedi</b> N21 6.68 (O)	<b>Virtual Bart</b> N29 6.91 (HT)
<b>Adventure Island</b> N30 6.91 (HT)	<b>Banjo</b> N32 6.92 (HT)	<b>Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Trouble</b> N31 6.61 (O)	<b>F-Zero</b> N28 9.92 (HT)	<b>Madden NFL '95</b> N34 9.92 (HT)	<b>3000</b> N32 9.91 (HT)	<b>Street Fighter 2</b> N27 8.80 (O)	<b>Street Fighter (2)</b> N28 8.8 (A)	<b>Street Fighter 2 Turbo</b> N28 8.8 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Aladdin</b> N23 6.94 (HT)	<b>Brett Hull NHL '95</b> N36 6.44 (O)	<b>Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Trouble</b> N31 6.61 (O)	<b>Ghouls 'n Ghosts</b> N23 6.64 (O)	<b>Mega Man X</b> N29 9.92 (HT)	<b>On the Ball</b> N25 9.91 (HT)	<b>Outlander</b> N36 9.91 (HT)	<b>Outlaw</b> N32 9.92 (HT)	<b>Outlaw</b> N32 9.92 (HT)	<b>Outlaw</b> N32 9.92 (HT)
<b>Alien vs Predator</b> N28 9.92 (HT)	<b>Another World</b> N27 6.92 (HT)	<b>Double Dragon 5: The Shadow Falls</b> N31 6.61 (O)	<b>Indiana Jones and the Temple of Fear</b> N34 9.92 (HT)	<b>Mortal Kombat 2</b> N27 9.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)
<b>Amplitude &amp; Obelix</b> N29 9.92 (HT)	<b>Amplitude &amp; Obelix</b> N29 9.92 (HT)	<b>Dragon Strike</b> N31 6.61 (O)	<b>Indiana Jones and the Temple of Fear</b> N34 9.92 (HT)	<b>Mortal Kombat 3</b> N27 9.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)
<b>Axel</b> N31 6.91 (HT)	<b>Barkley Shut up and Jam</b> N31 6.91 (HT)	<b>Earth Worm Jim</b> N28 9.92 (HT)	<b>Izzy's Quest for Rings</b> N30 9.92 (HT)	<b>Mortal Kombat 3</b> N27 9.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)
<b>Battle Cars</b> N25 9.92 (HT)	<b>Battle Cars</b> N25 9.92 (HT)	<b>Final Fight 2</b> N28 9.92 (HT)	<b>Judge Dredd</b> N24 9.92 (HT)	<b>Mortal Kombat 3</b> N27 9.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)
<b>Battlech</b> N35 6.91 (HT)	<b>Battlech</b> N35 6.91 (HT)	<b>Final Fight 3</b> N28 9.92 (HT)	<b>Kid Niki</b> N35 6.91 (HT)	<b>Mortal Kombat 3</b> N27 9.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)
<b>Beastoids and Double Dragon</b> N27 9.91 (HT)	<b>Beastoids and Double Dragon</b> N27 9.91 (HT)	<b>Final Fight 3</b> N28 9.92 (HT)	<b>Kid Niki</b> N35 6.91 (HT)	<b>Mortal Kombat 3</b> N27 9.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)
<b>Beastoids in Battlematics</b> N27 9.92 (HT)	<b>Beastoids in Battlematics</b> N27 9.92 (HT)	<b>Final Fight 3</b> N28 9.92 (HT)	<b>Kid Niki</b> N35 6.91 (HT)	<b>Mortal Kombat 3</b> N27 9.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> N31 6.91 (HT)

## РАЗДЕЛ 4. Игры для разн. Sony PlayStation

<b>Ace Combat 2</b> N34 6.21 (O)	<b>Command &amp; Conquer</b> N34 9.92 (HT)	<b>Final Doom</b> N31 6.92 (HT)	<b>Jet Moto (Jet Racing)</b> N36 12.13 (A)	<b>Motor Toon GP 2</b> N36 12.12 (A)	<b>Power Slave</b> N36 12.12 (A)	<b>Revelations</b> N32 20.2 (A)	<b>Star Gladiator</b> N32 9.92 (HT)	<b>ToGo Max</b> N35 12.14 (A)
<b>Adventures of Lomax</b> N36 9.92 (HT)	<b>Contra</b> N31 6.19 (O)	<b>Final Fantasy VII</b> N32 21.2 (O)	<b>Jumping Flash</b> N32 9.92 (HT)	<b>NASCAR Racing</b> N36 12.12 (A)	<b>Project Horned Owl</b> N32 9.92 (HT)	<b>Revolution X</b> N29 2.9 (HT)	<b>Street Fighter (2)</b> N28 8.8 (A)	<b>Two Battle</b> N32 9.92 (HT)
<b>Agile Warrior F-111X</b> N35 9.92 (HT)	<b>Legacy of War</b> N31 6.19 (O)	<b>Final Fantasy Tactics</b> N32 20.2 (O)	<b>King of Fighters 95</b> N31 6.92 (HT)	<b>NBA Jam: Extreme</b> N32 15.1 (O)	<b>Project Overkill</b> N32 9.92 (HT)	<b>Roar of the Tiger</b> N35 9.92 (HT)	<b>Street Fighter</b> N36 30.3 (A)	<b>Street Fighter</b> N32 9.92 (HT)
<b>Allied General</b> N31 6.27 (A)	<b>Cool Spot Goes to Hollywood</b> N32 20.2 (A)	<b>Final Fantasy Tactics</b> N32 20.2 (O)	<b>King of Fighters 96</b> N31 6.92 (HT)	<b>The Need for Speed</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rage Racer</b> N36 13.1 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Area 51</b> N31 6.26 (A)	<b>Crash Bandicoot</b> N30 19.1 (A)	<b>Formula 1 Championship Edition</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed II</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Batman Forever</b> N31 6.18 (O)	<b>Dakar '97</b> N34 6.9 (A)	<b>Front Mission 2</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed III</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Battle Arena</b> N33 19.1 (A)	<b>Dakar '97</b> N34 6.9 (A)	<b>Front Mission 2</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed III</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Battlematics</b> N33 21.1 (A)	<b>Dakar '97</b> N34 6.9 (A)	<b>Front Mission 2</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed III</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Blast Chamber</b> N35 9.92 (HT)	<b>Dakar '97</b> N34 6.9 (A)	<b>Front Mission 2</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed III</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Bogey Dead 6</b> N34 9.92 (HT)	<b>Dakar '97</b> N34 6.9 (A)	<b>Front Mission 2</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed III</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Brahma Force</b> N34 9.92 (HT)	<b>Dakar '97</b> N34 6.9 (A)	<b>Front Mission 2</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed III</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Broken Helix</b> N34 16.1 (O)	<b>Dakar '97</b> N34 6.9 (A)	<b>Front Mission 2</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed III</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Bubby 3D</b> N36 9.92 (HT)	<b>Dakar '97</b> N34 6.9 (A)	<b>Front Mission 2</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed III</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Burning Road</b> N33 12.1 (O)	<b>Dakar '97</b> N34 6.9 (A)	<b>Front Mission 2</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed III</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Bushido Blade</b> N33 12.1 (O)	<b>Dakar '97</b> N34 6.9 (A)	<b>Front Mission 2</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed III</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)
<b>Choro Q 2</b> N36 11.15 (A)	<b>Dakar '97</b> N34 6.9 (A)	<b>Front Mission 2</b> N36 19.1 (A)	<b>Krazy Ivan</b> N32 9.92 (HT)	<b>The Need for Speed III</b> N36 9.92 (HT)	<b>Rally Cross</b> N33 20.2 (A)	<b>Rush Hour</b> N36 14.1 (A)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)	<b>Street Fighter III</b> N35 6.91 (HT)

## РАЗДЕЛ 5. Игры для разн. Sony PlayStation

<b>Asterix &amp; Obelix</b> N32 7.73 (O) (GB)	<b>Samurai Spirits 4</b> N35 6.1 (A) (игровые автоматы)	<b>Street Fighter 0 to Do Я</b> N32 6.7 (A) (все приставки)	<b>Ultimate Mortal Kombat 3</b> N27 6.62 (A) (Sat)
<b>English for Children</b> N25 2.65 (O) (IBM PC)	<b>Samurai Spirits 4</b> N35 6.1 (A) (игровые автоматы)	<b>Street Fighter III</b> N32 6.1 (A) (Sat)	<b>Ultimate Mortal Kombat 3</b> N27 6.62 (A) (Sat)
<b>English for Kids 1, 2, 3</b> N25 2.78 (O) (все приставки)	<b>Samurai Spirits 64</b> N35 6.7 (A) (Neo-Geo)	<b>Tetris</b> N32 7.78 (A) (26 стр.) (на всем)	<b>Ultimate Mortal Kombat 3</b> N27 6.62 (A) (Sat)
<b>Mortal Kombat 4</b> N32 6.1 (A) (игровые автоматы)	<b>Star Wars</b> N28 7.4 (O) (на всем)	<b>Theme Park</b> N23 8.06 (A) (Sat)	<b>Ultimate Mortal Kombat 3</b> N27 6.62 (A) (Sat)

**117454**  
a/21

Большое вам СПАСИБО за рубрику "Non Stop". Она чрезвычайно полезна, так как позволяет оперативно ознакомиться со всеми играми, выходящими на рынок. Хотелось бы отметить, что вы находите за это время и самые интересные из разных регионов, следовательно, вы играете на опережение. Почему вы не печатаете в "Non Stop" только игры? Ведь и комиксы, и читальские сюжеты тоже находят в нем свое важное место. Дмитрий Дроздов. А теперь еще и кино, и музыка. Введите их в состав "Non Stop".

**Виктор Волков, г. Москва**



**Золотой  
Угол**

**Пример рекламы  
по тел. 209-93-47**

Стандартный блок рекламы  
3х5 см стоит 300 руб.

**КАРТРИДЖИ**

НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!  
(проезд: м. "Тушинская", далее  
авт.2 до "Радиорынка")

**место 129**

игры для Sony PlayStation,  
Мегадрайва, Gameboy,  
8-битных приставок  
- торговля оптом и в розницу -  
- продажа приставок и аксессуаров -

**место Е4**

игры для SNES, Мегадрайва, PlayStation  
- продажа, обмен -

**НИЗКИЕ ЦЕНЫ, ШИРОКИЙ ВЫБОР**

Game Boy

**SEGA MD-175** ден.руб

**Panasonic 3Do**

**SONY PlayStation**

**1100 ден.руб**

**ОБМЕН** приставок

Лит-ра, **КАРТРИДЖИ**

**аксессуары**

т. 473-9728 м. Павлоцкая

ул. Татарская 14, **ЭЛЕКТОН**

**м. Выхино**

**вещевой рынок**

**"Альтаир"**

**2-й ряд**

**главного входа**

Большой выбор новейших,  
а также уже ставших  
классикой, картриджей для  
Dendy, MegaDrive, SNES  
и дисков для PSX и PC!

У продавца всегда можно  
получить советы и рекоменда-  
ции по прохождению игр.

Загляните ко мне:

<http://www.i-connect.ru/~DYSEREGA>

Просто Сепера

**Автор The Shadow,**  
пос. Волоковка,  
Белгородская обл.

ТЕРМИНАТОР

Все ответы на русском  
языке.

5 С У  
7 С Е К Т О Р Т Р А  
8 О Р Х И Р А П К О М  
9 К О Н А М И Н Б  
10 К И Р Д А  
11 Е К Т А Р П И С И  
12 Г Р Ч И К К Е  
13 Е М Ъ Ь Б О  
14 У Л Г О Р О Л О Б О К  
15 О И А К О Е Р Р И  
16 Б Х Х Х Р П Л Г  
17 С Т Р О В М У  
18 К К К Л  
19 О П К К Ч  
20 К А Р Р Ю Н А  
21 У Р О И Х И Д Ж И  
22 А Л Е О  
23 А Ю Г Л И Е К И Р А  
24 О Р Я У П Е Р М Е Н  
25 О Р Я У П Е Р М Е Н  
26 О Р Я У П Е Р М Е Н  
27 О Р Я У П Е Р М Е Н  
28 О Р Я У П Е Р М Е Н  
29 О Р Я У П Е Р М Е Н  
30 О Р Я У П Е Р М Е Н  
31 О Р Я У П Е Р М Е Н  
32 О Р Я У П Е Р М Е Н  
33 О Р Я У П Е Р М Е Н  
34 О Р Я У П Е Р М Е Н  
35 О Р Я У П Е Р М Е Н  
36 О Р Я У П Е Р М Е Н  
37 О Р Я У П Е Р М Е Н  
38 О Р Я У П Е Р М Е Н  
39 О Р Я У П Е Р М Е Н  
40 О Р Я У П Е Р М Е Н  
41 О Р Я У П Е Р М Е Н  
42 О Р Я У П Е Р М Е Н  
43 О Р Я У П Е Р М Е Н

**КРОССВОРД**

Ответы на кроссворд из №36  
(Автор Allen 3, г.Талин, Эстония)

1. TEKENEN 2. PYRON 3. YBBES 4. BLACK 5. CRUSADER 6. PANASONIC 7. THROTTLE 8. OZZE 9. POW 10. CONTRA FORCE 11. OPERATION THUNDERBOLT 12. DRACULA 13. AERO FIGHTERS 14. ELECTRONIC ARTS 15. JAGUAR 16. SHADOWS OF THE EMPIRE 17. CHESS MASTER 18. DOOM 19. TALE SPIN 20. SONY 21. FIGHTING STREET 22. SHEVA 23. TWO TRIBES 24. Sub-Zero

**ПО ГОРИЗОНТАЛИ:**

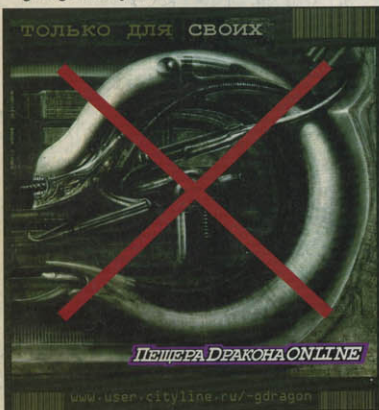
1. Киборг-убийца. 7. Один из роботов в МК-3. 8. Неизбавимое поле боя во время "Star Wars". 10. Фирма, создавшая "Mega Man". 11. Один из известнейших фирм - разработчик видеоигр. 12. Известный детектив: персонаж-видеоигры. 13. "... Первая кровь". 15. Помощник Буббы. 16. Робот из "Killer Instinct". 17. Перевод последнего слова названия уровня игры "Pirates of Dark Water", на который выводит нарель RADARAL (см. №21). 19. Фигурдарство, в котором проводятся гонимы за "Большой приз". 23. Фамилия агента, лгавшего себя своей жене ("True Lies"). 24. Мышь, за которой гоняется кот. 25. На нем скрыты многочисленные сокровища - и Диана их находит (см. №36). 26. Если у вас хорош блок, хороша и... 27. Небольшой спортивный автомобильчик. 29. Более известное название планеты Арракис. 30. Место, где в реальной жизни программы очень серьезной - в виртуальной - одно развлечение. 31. Родной братец Марко. 32. От Варух в джунглях - не остался человеком. 33. Одна из легендарных видеоигр. 35. Это оружие - золотое, в прямом смысле. 36. Одна особа из семейства Адамсов. 38. Непобедимый герой. 39. Именно здесь становятся звездами ("Highway Star"). 41. Родная Бэтмена. Человека-наука, Калитана-Америку и многих других супер-героев. 42. Общее название мест, где происходит приключения Даниэ Конга из Супер Нинтендо. 43. Один из видов комбо в "Killer Instinct".

**ПО ВЕРТИКАЛИ:**

1. Он проводился в "МК3". 2. Они тоже играют в хоккей. 3. Ангелы-циркового артиста - с которым прекрасно справляется персонаж одной видеоигры. 4. Она - один из видов всерулемент самовлета в "Top Gun" и многих других авиасимуляторах. 5. Польский фильм в МК3. 6. Звучит как название римлянина марки. 7. Футбол по-американски. 9. Название картриджа. 14. 8-полнолуче не перестает быть человеком (Wargwolf). 15. Героиня серии мультфильмов и игр, сделанных в стиле манга. 16. Блоха - супер герой. 18. Этот жанр известен своим аплетом. 19. Почти-классический полицейский. 20. Колочий динозавр из "Primal Rage". 22. Эта машина не только супер-тизон, но и супер... 24. Главный элзмир. 28. Популяризатор президентова игра с небольшим мячиком. 29. Одно из добавлений в МК3. 32. Главная скорость гоночной машины. 34. В живых должен остаться только один из 37-Новое добавление в ЛМКС. 38. Сигнал об окончании периода хоккейного матча. 39. Именно он потерял маленького Марко в стране Йоши. 40. Друг Аладдина

# НАШ ВЫБОР В INTERNET

[www.user.cityline.ru/~gdragon](http://www.user.cityline.ru/~gdragon) — сайт-каталог нашего журнала. Вы найдете здесь то, что не поместилось в очередной номер, ближе познакомитесь с нашими автарами, сможете найти друзей среди таких же геймеров. Ждём ваших отзывов и предложений! Пишите на почтовый адрес нашего журнала, а можете воспользоваться и электронной почтой: [gdragon@cityline.ru](mailto:gdragon@cityline.ru)



119084, Москва, Коровбиновский пер., дом 1/2, стр. 8

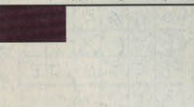
Тел. (095)245-8986  
факс (095)245-8877

[www.videogamespot.com](http://www.videogamespot.com)

Без преувеличения, самый лучший англоязычный сайт о видеоиграх, какой только можно найти! Созданный объединенными усилиями сотрудников журналов EGM, EGM2, и Official PlayStation USA, он буквально раскрывает азы игровой информации. Очень хорошая подборка секретов. Кстати, поучаствуйте в их конкурсах.

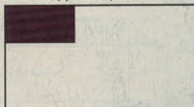


[www.geocities.com/siliconvalley/6785/frame.html](http://www.geocities.com/siliconvalley/6785/frame.html)  
Страница человека, называющего себя Gouki, по имени демона из Street Fighter. Это самая настоящая энциклопедия по известной серии файтингов. От Fighting Street до SF EX 2, вы найдете здесь все игры сериала, биографии, приемы и концовки всех героев, сможете послушать музыку и узнать больше об истории создания "Уличного бойца". Регулярно обновляется секция "Достоверные слухи".



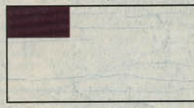
[www.fighters.simplenet.com/hv/index.html](http://www.fighters.simplenet.com/hv/index.html)

Мир игр-единоборства поистине необъятен, но его все же удалось охватить и систематизировать авторам этого сайта, гордо заявленного как "ресурс сетевой информации о файтингах номер один". Если вам интересно, когда появится Bushido Blade 2, что стало со сносной Street Fighter Alpha 2, и почему Иосики Окамото теперь делает RPG, найдаетесь сюда — вы найдете ответы на эти и многие другие вопросы.



[www.lipetsk.ru/~wwwsdn/w/in/](http://www.lipetsk.ru/~wwwsdn/w/in/)

Для тех, кому безразлично имя Фокса Малдера и все, что он сделал, чтобы найти ИСТИНУ, создан российский фан-клуб сериала "Секретные материалы". Сценарии всех эпизодов, интервью с исполнителями главных ролей, интересные факты со съемок, картинная галерея, видеофрагменты из снимающегося сейчас по мотивам "X-Files" полнометражного фильма "Blackwood", чего тут только нет!



[www.square.net](http://www.square.net) — обширный путеводитель практически по всем играм компании Squaresoft.

[www.data.ru:8080/kodak/main.html](http://www.data.ru:8080/kodak/main.html) — официальный сайт московского кинотеатра "Кодак-Киномир". На их автоответчик никогда не прозвонившись!

[www.anipike.com](http://www.anipike.com) — основной Интернет-ресурс, специализированный на апиинформации.

[www.neolit.ru](http://www.neolit.ru) — сайт московского Интернет-кафе "Неолит". Рекомендуем, все же, не просиживать на нем, а отправляться прямо в кафе, хорошо проведете время.

Агент Купер  
(ag\_cooper@yahoo.com)

## Великий Дракон представляет: журнал «D»

боевики — фантастика — приложения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества  
Учредитель ООО "КАМОТО"

Генеральный директор  
**Леонид Потапов**  
Управляющий делами  
**Наталья Бантле**  
Главный редактор  
**Валерий Поляков**  
Главный художник  
**Зоя Жарикова**  
Зам. главного редактора  
**Вадим Захарьин**

Авторский коллектив редакции:

Максим Алаев	Александр Макаров
Марат Асанов	Иван Отчик
Александр Артёмов	Алексей Пожарский
Виктор Базанов	Кирилл Раге
Павел Барыкин	Артем Сафарбеков
Николай Виноградов	Павел Соболев
Роман Еремин	Сергей Спири
Роман Ерохин	Владимир Суслон
Александр Казаков	Илья Фабричинков
Валерий Корнеев	

Компьютерная версия "КАМОТО"  
Зав. компьютерным бюро  
**Алексей Филатов**

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.**  
тел. (095) 209-93-47

**Адрес редакции:**  
**117454 Москва а/я 21**

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

Первый в России периодический журнал по видеоиграм "Видео-Асс" был основан в 1993 году "Издательским домом Видео-Асс". Главный редактор "Видео-Асс" Владимир Боров.

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.

**Великий Дракон®**  
зарегистрированный товарный знак,  
принадлежащий ООО "КАМОТО"

**Журнал «D»** 37  
Формат 60x90/8, печать офсетная

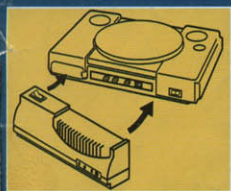
Макет номера, цветоделение  
**«КАМОТО» Россия**  
Финляндия  
Изготовление фотоформ  
Россия

© «КАМОТО»



# Видео-CD модуль для Sony PlayStation

Подключите этот модуль к приставке Sony PlayStation,  
и Вы получите на своем телевизоре  
великолепное цифровое кино!



Распространитель в России:  
компания **Симба'с**

Розничная торговля:  
Москва 122-00-70, 288-22-74

Санкт-Петербург: 325-10-08

Оптовая торговля:  
Москва 212-38-01

e-mail SIMBAS @ orc.ru

## Видео-CD модуль

позволяет смотреть фильмы,  
записанные на видео-CD диски  
в форматах Ver 1.0 / Ver 1.1 / Ver 2.0.

VCD-модуль наделен всеми возможностями  
видео-CD плеера. Вы можете управлять  
фильмом во время просмотра при помощи  
меню, которое вы увидите на экране, или  
непосредственно игровым джойстиком!

# Великий Дракон — почтой!

Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу:  
117454, Москва, а/я 21



**БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!**  
Цена, включая стоимость пересылки,  
17 рублей за номер.

Оплата по получении журнала на почте.  
Высылаем по почте номера с 21 по 34 (кроме 22, 25 и 30),  
и приложение к журналу "Крутой Геймер" №№ 6, 7.  
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".



Можно сделать заказ по телефону

ЗАКАЗЫ ПРИНИМАЮТ  
по телефону:  
(095) 209-93-47

(095) 209-93-47